Социальная мобильность геймеров: формирование социальной идентичности

Научный руководитель – Вдовина Маргарита Владимировна

Демин Семен Дмитриевич

Аспирант

Российский государственный социальный университет, Факультет социологии, Москва,
Россия

E-mail: Neko.Misaki.Nyan@gmail.com

Современная культура компьютерных игр кардинально меняет способы развлечения и общения, превращая виртуальное пространство в платформу для формирования социальной идентичности. В век цифрового взаимодействия геймеры, активно участвующие в онлайн-сообществах, не только разделяют общие интересы, но и создают уникальные модели самовыражения, которые затем находят отражение в реальной жизни [3].

Внутри игровых сообществ участники формируют свои идентичности через ритуалы, символические действия и общие ценности. Именно процесс коллективного потребления игровых впечатлений, обмен опытом и совместное творчество становятся ключевыми факторами, определяющими принадлежность к определённой группе [1]. Виртуальные платформы позволяют геймерам экспериментировать с ролями, изменяя свой образ и таким образом подтверждая, что личность многогранна и изменчива.

Феномен социальной мобильности геймеров проявляется в том, что опыт, приобретённый в цифровом пространстве, оказывает влияние на их положение в реальном обществе. Активное участие в играх способствует развитию коммуникативных навыков, формированию лидерских качеств и умению работать в команде. Результатом становится возможность перехода от исключительно виртуальной идентичности к интегрированной модели, где ценности, приобретённые в игровом сообществе, отражаются в повседневной жизни [6]. Геймеры не остаются замкнутыми в своем цифровом мире, а используют его как ресурс для личностного роста и социальной адаптации.

Геймерская культура служит своеобразной «тренировочной площадкой» для формирования современных моделей поведения и самоидентификации, интернет среда способствует активному поиску поддержки и обмену информацией, что помогает участникам не только решать личные проблемы, но и находить новые возможности для социального продвижения [2]. Современные геймеры используют виртуальные сообщества как инструмент для реализации своих амбиций, что отражается в повышении их статуса в оффлайн среде. Процесс формирования идентичности оказывается многоуровневым и охватывает как эмоциональные, так и рациональные компоненты.

Отечественная теория потребительской культуры также акцентирует внимание на том, что участие в цифровой экономике становится ключевым элементом формирования личности. Игра и сопутствующий ей опыт представляют собой не только источник удовольствия, но и способ самоутверждения, позволяющий геймерам чувствовать себя полноценными членами общества, владеющими актуальными знаниями и навыками [5]. Это, в свою очередь, способствует социальной мобильности: участники игровых сообществ активно трансформируют свои социальные роли, применяя полученные в игре модели поведения в повседневной жизни.

Важно отметить, что современные геймеры, сталкиваясь с вызовами цифровой эпохи, демонстрируют гибкость и способность адаптироваться к быстро меняющимся условиям как в виртуальном, так и в реальном мире [4]. Они стремятся использовать достижения современной технологии для улучшения своих профессиональных и личностных компетенций, что является проявлением динамичной социальной мобильности. Геймерская культура становится мощным ресурсом, способствующим формированию новых идентичностей, которые интегрируют в себе черты традиционного и современного, оффлайн и онлайн миров.

В заключении можно сказать, что социальная мобильность геймеров представляет собой сложный и многогранный процесс, в котором виртуальное взаимодействие становится важным элементом формирования социальной идентичности. Геймеры, активно участвующие в онлайн-сообществах, не только объединяются вокруг общих ценностей, но и используют приобретённый опыт для саморазвития в реальной жизни. Эта взаимосвязь способствует дальнейшей социальной мобильности, позволяя индивидуумам адаптироваться и продвигаться в условиях постоянно меняющейся цифровой и экономической среды.

Источники и литература

- 1) Антонова Е.В. Политические ценности, ориентации и идеалы современной молодежи и их отражение в виртуальном пространстве // Гуманитарий: актуальные проблемы гуманитарной науки и образования. 2023. №3 (63).
- 2) Архипов П. Е. Роль журналистики в формировании видеоигровой культуры в России / П. Е. Архипов. — Текст : непосредственный // Известия Уральского федерального университета. Сер. 1, Проблемы образования, науки и культуры. — 2023. — Т. 29, № 1. — С. 60-69.
- 3) Вдовина М.В. Развитие цифрового взаимодействия в трансформирующемся обществе. В сб.: Цифровизация в условиях пандемии: миссия социального университета будущего. Сборник материалов XXI Международного социального конгресса. РГСУ, 2022. С. 70-75.
- 4) Вдовина М.В. Цифровизация российского общества: социальные риски и их преодоление. В сборнике: Цифровое общество: социологическое измерение настоящего и будущего. Сборник материалов конференции. Москва, 2024. С. 28-34.
- 5) Ильин, В. И. Социология потребления / В. И. Ильин. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019.
- 6) Регуш Л.А., Алексеева Е.В., Веретина О.Р., Орлова А.В., Пежемская Ю.С. ИНТЕРНЕТ-СРЕДА КАК ИСТОЧНИК ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ПРОБЛЕМ И РЕСУРС ДЛЯ СОВЛАДАНИЯ С НИМИ У ПОДРОСТКОВ // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. 2024. №212.