**Паламарчук Диана Витальевна, бакалавр (СевГУ)**

**Севастопольский государственный университет**

**e-mail: di.pa2017@yandex.ru**

**П.П. Дерюгин, д.с.н., профессор – научный руководитель**

**Санкт-Петербургский государственный университет**

**e-mail:** **ppd333@rambler.ru**

**Компенсаторная функция видеоигр в рамках ценностных ориентаций студентов**

Видеоигры позволяют человеку выступать главным и активным персонажем. Создавая себя в виртуальном пространстве по образу и подобию некоего персонажа, человек сознательно выстраивает себя как другого. Одним из мотивов обращения к видеоиграм является предоставление на выбор любой роли, образа, иной жизни. Подобное явление представляет опасность для мироощущения человека.

Виртуальная реальность выступает симулякром, т.е. копией несуществующего оригинала, согласно Ж.Бодрийяру [1]. Игрок в видеоигре создает несуществующую версию себя или своей жизни и придает ей значение. Получая удовлетворение от жизни в виртуальном мире, ценность обыденной жизни снижается. В связи с этим человек начинает отдавать приоритет игровому времени над реальным. Здесь важную роль играет компенсаторная функция - функция, цель которой состоит в возмещении труднодостижимого или утраченного, а также в уравновешивании дисбаланса между потребностями человека и возможностями их удовлетворения. В рамках теории Йохана Хёйзинга и его трактата «Homo Ludens» игра компенсирует дефекты окружающего мира, позволяя человеку хотя бы на время избежать его хаоса. Физические, интеллектуальные, моральные, духовные ценности в равной степени могут возвышать игру [2].

Компенсаторная функция проявляется посредством выявления ценностных ориентаций. Под ценностными ориентациями понимаются разделяемые личностью социальные ценности, выступающие в качестве целей жизни и основных средств их достижения (Ядов В.А). В.А. Ядов разработал теорию иерархической системы диспозиций. Низший ее уровень составляют фиксированные установки, которые формируются на основе витальных потребностей в простейших ситуациях. Второй уровень представляет система социальных установок. Третий уровень связан с общей направленностью интересов личности в определенную сферу социальной активности — базовые социальные установки. И, наконец, высший уровень составляет система ценностных ориентаций на цели жизнедеятельности и средства достижения этих целей, детерминированные общими условиями жизни данного индивида [3]. Именно высший уровень интересует нас, как он проявляется в видеоиграх, но стоит заметить, что низший уровень тоже находит свое отражение в мотивах времяпровождения в играх – это потребность в отдыхе, удовольствии, общении. Мы подразделяем ценностные ориентации на явные, которые исследуемый отмечает, как главные в жизни (ценность семьи, здоровья, материальный достаток и т.д.), и латентные (скрытые), которым исследуемый выделяет второе место, но посредством видеоигр эти ценности выходят на первый план (престиж/власть, самореализация, духовное удовлетворение и т.д.).

Компенсаторная функция в видеоиграх может проявляться в: реализации себя в определенной сфере деятельности; создании виртуального круга общения или виртуальной семьи; обретении престижа/власти, лидерской позиции, богатства и т.д., в чем исследуемый ограничен в реальной жизни.

**Заключение:**

Видеоигры – это современный, ещё недостаточно изученный феномен. Данная работа рассматривает компенсаторную функцию видеоигр в рамках ценностных ориентаций студентов. Компенсаторная функция выступает одним из мотивов потребления видеоигр, игрок обращается в виртуальное пространство для проецирования своих ценностных ориентаций (явных и скрытых).

**Список литературы:**

1. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции // пер. с фр. А. Качалова. — М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. — 240 с.
2. Хёйзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий // пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.
3. Ядов В.А. Саморегуляция и прогнозирование социального поведения личности: Диспозиционная концепция // 2-е расширенное изд. — М.: ЦСПиМ, 2013. — 376 с.