

К вопросу о формировании ценностных ориентаций студентов-геймеров

Е. И. Чердымова¹, Д. А. Каршин¹

¹ Самарский государственный национальный исследовательский университет имени академика С. П. Королёва, 443086, Россия, г. Самара, Московское шоссе, д. 34

Сведения об авторах:

Елена Ивановна Чердымова

e-mail: cheiv77@mail.ru

ORCID: 0000-0002-0392-8483

Дмитрий Александрович Каршин

e-mail: Dm20Rom@yandex.ru

SPIN: 8729-8763

ORCID: 0009-0009-5956-5309

© Авторы (2025).

Опубликовано Российским государственным педагогическим университетом им. А. И. Герцена.

Аннотация. Современные видеоигры стали не просто развлечением или способом проведения досуга, а сформировали вокруг себя целую культуру. Многие из видеоигр изначально были созданы в академической среде и использовались для демонстрации возможностей новых технологий в образовательном и воспитательном процессах. В научной среде видеоигры рассматриваются как интерактивные цифровые среды, создающие уникальные пространства для социальных коммуникаций и самовыражения, а геймеров – как участников виртуальных миров, которые взаимодействуют с игровым контентом и друг с другом, преследуя различные цели и мотивы. Современные видеоигры – это большие цифровые пространства, которые «живут» по своим собственным законам,

а десятки часов, проводимые игроками в этих мирах, оказывают влияние на личность и способны формировать ценностные ориентации студентов-геймеров. Ценностные ориентации выступают в роли регуляторов поведения на волевом уровне, направляют поведение личности в различных ситуациях, что, несомненно, важно использовать в воспитательном процессе. Разработчики цифровых игр стремятся не только наполнять виртуальные миры контентом, но и рассматривать в них современные проблемы, что позволяет затрагивать актуальные вопросы, волнующие каждого человека. Современные видеоигры перестали быть исключительно способом проведения досуга, превратившись в мощный воспитательный, культурный и социальный феномен. Нами проведено исследование формирования ценностных ориентаций студентов-геймеров, увлекающихся играми сегмента «AAA», которые являются не только технологически сложными, но и социально значимыми продуктами, способными поднимать актуальные вопросы – от гендерных ролей и этики до вопросов сотрудничества, и индивидуальных свобод. На первом этапе участники проходили анкетирование, на основании которого были выделены четыре группы информантов с опорой на предпочитаемый вид цифровых игр. На втором этапе участники проходили тестирование с использованием методики М. Рокича, способствующей комплексному анализу ценностных ориентаций студентов-геймеров. Проведенное исследование позволило структурировать данные и провести сравнительный анализ, выявляя как общие тенденции, так и уникальные особенности формирования ценностных ориентаций в каждой выделенной группе.

Ключевые слова: ценностные ориентации, ценности, студенты геймеры, студенческая молодёжь, цифровая среда, видеоигры

Development of value orientations among student gamers

E. I. Cherdymova¹, D. A. Karshin¹

¹Samara State National Research University named after Academician S. P. Korolyov,
34 Moskovskoye Hwy., Samara 443086, Russia

Authors:

Elena I. Cherdymova

e-mail: cheiv77@mail.ru

ORCID: 0000-0002-0392-8483

Dmitry A. Karshin

e-mail: Dm20Rom@yandex.ru

SPIN: 8729-8763

ORCID: 0009-0009-5956-5309

Copyright:

© The Authors (2025).

Published by Herzen State

Pedagogical University of Russia.

Abstract. Modern video games have evolved beyond mere entertainment and leisure, forming the core of an entire cultural phenomenon. Originally developed within an academic environment, many video games were intended to demonstrate the educational and developmental capabilities of emerging technologies. Scholarly discourse views video games as interactive digital environments that create unique space for social communication and self-expression, while gamers are seen as members of these virtual worlds, who interact with game content and with each other, pursuing various goals and motivations.

Contemporary video games represent vast digital realms governed by their own internal logic. The dozens of hours that players spend in them can influence their personalities and contribute to value orientations developed by student gamers.

These value orientations act as behavior regulators at the voli-

tional level, guiding individual behavior in a variety of situations — an aspect that is undoubtedly useful to educational practice. Game developers aim not only to populate virtual worlds with content but also to address contemporary issues within them, thereby engaging with topics that resonate with individuals on a personal level. Video games have ceased to be solely a form of entertainment, emerging as a powerful educational, cultural, and social phenomenon instead. We conducted a study on the value orientations developed by student gamers with passion for AAA games — titles that are not only technologically sophisticated but also socially significant, capable of raising pressing issues ranging from gender roles and ethics to cooperation and individual freedoms. In the first stage, participants completed a survey that identified four distinct groups of informants based on their preferred types of digital games. In the second stage, participants underwent testing using M. Rokeach's methodology, which served as a basis for a comprehensive analysis of their value orientations. The data structuring and the comparative analysis revealed both general trends and unique development patterns of value orientations within each identified group.

Keywords: value orientations, values, student gamers, student youth, digital environment, video games

Введение

В последние десятилетия индустрия видеоигр претерпела значительные изменения, обусловленные внедрением передовых технологий. Современные игровые продукты характеризуются не только высококачественной трёхмерной графикой и сложными многоуровневыми сюжетными структурами, но и созданием масштабных открытых миров. В таких мирах игровые персонажи функционируют по индивидуальным алгоритмам поведения,

включая расписание действий и вариативную реакцию на поступки игрока. Эти технологические достижения способствовали не только эволюции самих игр, но и оказали заметное влияние на общественные процессы.

С каждым годом наблюдается рост численности активных участников игрового сообщества, которое демонстрирует признаки самостоятельного культурного формирования. Внутри него возникают значимые феномены, отражающие идеологиче-

ские и социальные сдвиги. Одним из таких явлений является «Gamergate». Автор Эшли К. Макканн описывает GamerGate 2.0 как реакционную антифандомную субкультуру, усиливающую идеологический дискурс посредством меметических форм и нарративных стратегий, постепенно отходя от прямой связи с игровым контентом (McCann 2025).

В рамках академического анализа Т. Л. Taylor рассматривает видеоигры как интерактивные цифровые среды, способствующие формированию уникальных пространств для социальных взаимодействий и самовыражения (Taylor 2006). В свою очередь, R. Bartel определяет геймеров как активных участников виртуальных миров, взаимодействующих как с игровым контентом, так и друг с другом, при этом руководствуясь разнообразными мотивациями и целями (Bartle 2003).

На наш взгляд особое внимание следует уделить играм категории AAA, представляющим собой высокобюджетные проекты, часто сравнимые с кинематографическими блокбастерами. Их разработка привлекает интерес не только крупных инвесторов, но и государственных структур. В частности, жанр Экшен РПГ (ролевая компьютерная игра) демонстрирует условную свободу выбора, предоставляя игроку возможность принимать решения, которые могут привести к проявлению девиантного поведения в цифровом пространстве. В таких играх часто реализуется модель «выбора без выбора», при которой пользователь, не осознавая последствий, может инициировать действия, ведущие к нарушению социальных норм. Этот механизм активно используется стримерами, стремящимися привлечь внимание к своему контенту на цифровых платформах. Тем самым они не только формируют интерес к игровому продукту, но и оказывают влияние на ценностные установки своей аудитории (таблица).

Важно отметить, что видеоигры, подобно кинематографу и классической литературе, делятся на разные жанры, в каждом из которых свои особенности и свое

потребительское общество. Так, например, в статье А. Е. Войскунского и А. А. Аветисовой «Традиционные и современные исследования игрового поведения» говорится о том, что «экшен игры» – это видеоигры, которые требуют быстрой реакции и активных действий от игрока, а «симуляторы» – это жанр, который имитирует определённые вымышленные ситуации (Войскунский, Аветисова 2009). С развитием видеоигровой индустрии нельзя не заметить в ней тенденции, характерной для постмодерна, а именно постепенное стирание границ между жанрами. Это особенно заметно на примере «онлайн видеоигр», которые объединяют в себе практически все жанры видеоигр и зачастую дополняют современные проекты. К. С. Шаров называл онлайн-игры «виртуальными трёхмерными сообществами» (Шаров 2015). Согласно результатам исследования Б. Г. Ананьева, возраст 18–23 характеризуется качественными психофизиологическими изменениями, исходя из чего можно предположить, что увлечения видеоиграми в этот период могут оказывать существенное влияние на формирование ценностных ориентаций (Филина, Филиппова 2024).

Ценностные ориентации, как их описывал В. А. Ядов, это «разделяемые личностью социальные ценности, выступающие в качестве целей жизни и основных средств их достижения» (Ядов 2013, 109). Однако в зарубежной научной среде ценностные ориентации часто принято называть «ценностями», что не характерно для отечественных учёных. Т. В. Михайлова подробно рассматривает различия между понятиями «ценности» и «ценностные ориентации». Она подчеркивает, что ценностные ориентации представляют собой более сложную и структурированную систему, чем просто отдельные ценности, так же она говорит о том, что ценности – это основные убеждения и идеалы, которые человек считает важными и значимыми. Эти убеждения формируют основу для принятия решений и поведения. Однако ценностные ориентации включают

в себя не только сами ценности, но и их организацию и иерархию, которые направляют поведение личности в различных ситуациях (Михайлова 2012).

Ценности – это многогранная концепция, изучаемая различными науками, с многочисленными подходами к пониманию их сущности и роли в обществе. М. Роккич предоставил точную концептуализацию ценностей, определив их как убеждения, направляющие поведение. Он выделил три типа убеждений: описательные, оценочные и предписывающие (Rokeach 1973). М. Роккич также обозначил функции ценностей, которые помогают членам группы определять свою ценность в социальных контекстах, придерживаться идео-

логий, самоидентифицироваться, выносить суждения, выбирать критерии сравнения, укреплять аргументы и рационализировать убеждения. Ценности поддерживают положительную самооценку и повышают самоуважение членов группы, выполняя адаптивную функцию. Система ценностей Ш. Шварца представлена как круг, где противоречивые значения размещены напротив друг друга, а взаимодополняющие типы расположены вокруг круга на основе их близости (Schwartz 2006). Шварц объясняет, что человеческие действия соответствуют определенным типам ценностей, которые могут конфликтовать или становиться совместимыми. Например, ценности доброты могут противоречить ценностям достижений.

Таблица. Видеоигры и ценности

Название	Жанр	Страна	Реализуемые в игре ценности
The Last of Us Part II	Экшен	США	Моральная неоднозначность. Темы мести, прощения и человечности. Инклюзивность и представление ЛГБТ персонажей.
Black Myth: Wukong	Экшен РПГ	Китай	Путь героя: от бунта к просветлению, гармония с природой и духовным миром, испытания как путь к внутренней силе. Традиционализм, основан на китайской мифологии (Путешествие на Запад). Демонстрация культурной и технологической мощи Китая.
Смута	Экшен РПГ	Российская Федерация	Патриотизм и историческая память. Осмысление Смутного времени периода кризиса, интервенции и народного сопротивления. Основана на романе «Юрий Милославский» Михаила Загоскина. Идея народного единства и борьбы за независимость
Assassin's Creed: Unity	Стелс-экшен	Франция	Идеи свободы, равенства и братства. Критика социальной несправедливости. Погружение в эпоху революции.
Dragon Age: Inquisition	Экшен РПГ	Канада	Религиозная толерантность и борьба с догматизмом. Личностный рост и лидерство. Этническое и гендерное разнообразие.

Материалы и методы

Нами было проведено исследование среди студентов первого курса, которое состояло из нескольких этапов. Участников анкетировали по следующим вопросам: «Какой ваш любимый жанр видеоигр?», «Сколько часов в неделю вы играете?», «Какое устройство для игр вы предпочитаете?» и другие. По результатам анкетирования были сформированы четыре группы

из 80 человек: три группы геймеров (игроки симуляторов, онлайн-геймеры и экшен-геймеры) и группа не-геймеров (рисунок). На втором этапе использовалась методика М. Роккича для анализа ценностных ориентиров (Rokeach 1973).

Анализ терминальных и инструментальных ценностей студентов, формируемых под влиянием игровой активности, выявил существенные различия между группами «не-геймеров», «онлайн-гейме-

ров», «геймеры симуляторов» и «экшен-геймеров».



Рисунок. Распределение респондентов по видеоигровым жанрам

Результаты и их обсуждение

В группе не-геймеров: в положительном измерении терминальных ценностей основное внимание уделяется сохранению здоровья ($\approx 20\%$) и традиционным ценностям: «любовь», «дружба», «свобода», «творчество» и «материальное благополучие» распределяются примерно равномерно ($\approx 10\%$ каждая). При этом показатели, связанные с личностным развитием, довольно низкие ($\approx 3,33\%$).

В данной группе наиболее резко отвергают ценности, связанные с «внешним признанием» ($\approx 17,86\%$) и эстетикой (например, «красота природы» и «счастливая семейная жизнь» по $\approx 14,29\%$), что указывает на стремление к внутренней гармонии и адаптацию к коллективным нормам.

В группе «Онлайн-геймеров» высока значимость «здоровья» ($\approx 21,43\%$) и смещение акцентов в сторону «индивидуального роста», «творчества» ($\approx 17,86\%$), «развитие» ($\approx 14,29\%$), и «любви» ($\approx 14,29\%$). В данной группе выявлена низкая значимость «свободы» ($\approx 3,57\%$), что демонстрирует влияние структурированной виртуальной среды.

В группе «онлайн-геймеров» отвергают «семейные» ($\approx 23,33\%$) и «эстетические ценности» ($\approx 20\%$), подчёркивая ориентацию на личностное развитие за счёт традиционных норм.

В группе «Геймеров симуляторов» ценность «любви» ($\approx 16,67\%$), «творчества» ($\approx 13,33\%$). Дополнительно значимыми

становятся «дружба» и «активность», оценённые на уровне примерно 10% каждая. В данной группе выявлен отказ от «эстетических ориентиров» ($\approx 23,33\%$) и ценности «счастье других» ($\approx 16,67\%$).

В группе «Экшен-геймеров» доминирует ценность «здоровья» ($\approx 20,83\%$) и ориентация на динамичное развитие. Ценность «развлечения», «материальное обеспечение» и «дружба» также выражены в данной группе ($\approx 12,5\%$), а ценности, связанные с «познанием», «жизненной мудростью» и «развитием», занимают промежуточное положение ($\approx 8,33\%$). Выявлено отрицание жёстких требований: «нетерпимость к недостаткам» ($\approx 20,83\%$), «твёрдая воля» ($\approx 16,67\%$) и «высокие запросы» ($\approx 12,5\%$).

В группе «не-геймеров» выявлено доминирование ценности «жизнерадостность» ($16,67\%$) наряду с равномерно распределёнными ценностями «независимость», «воспитанность» и «рационализм» (примерно 10% каждое). Ценности «ответственность», «эффективность», «самоконтроль», «смелость», «образованность» и «широта взглядов» получили умеренные значения ($\approx 6,67\%$), а «терпимость», «честность», «исполнительность», «твёрдая воля» и «чуткость» набрали минимальные значения ($\approx 3,33\%$). Основное отрицание в данной группе направлено на качества, связанные с «нетерпимостью к недостаткам» (30%), «эффективностью в делах» (20%) и «высокие запросы» ($16,67\%$).

В группе «онлайн-геймеров» выявлены достаточно высокие оценки «образованности» и «ответственности» ($16,67\%$), «рационализма» и «чувствительности» ($\approx 10\%$). При этом ценности «жизнерадостность» и «независимость» оказываются заметно снижены ($\approx 3,33\%$), что указывает на акцент на нормативные ценности и прагматичный подход к саморазвитию. В данной группе «онлайн-геймеров» определяют нетерпимость к недостаткам ($\approx 26,67\%$) и «высокие запросы» ($\approx 20\%$), в то время как другие характеристики варьируются в пределах $6,67-10\%$.

В группе «геймеры симуляторов» преобладают ценности «независимость» (20%) и «чуткость» (10%), тогда как остальные ценности («ответственность», «исполнительность», «рационализм», «широта взглядов», «аккуратность», «честность», «жизнерадостность», «воспитанность») получают умеренные оценки (от 3,33% до 6,67%). Выявлен высокий уровень развития ценностей «нетерпимость к недостаткам» (30%) и «высокие запросы» (16,67%), при этом «аккуратность» выделяется с оценкой 10%.

В группе «экшен-геймеров» выявлена доминирование «рационализма» (≈25%), за которой следуют ценности «независимость» (16,67%), «жизнерадостность» и «воспитанность» (по 12,5%). Остальные качества («ответственность», «исполнительность», «честность», «широта взглядов», «образованность», «аккуратность» и «самоконтроль») занимают промежуточное положение (от 4,17% до 8,33%). Группа «экшен-геймеров» характеризуется выборами таких ценностей, как «нетерпимость к недостаткам» (≈20,83%), «твёрдая воля» (≈16,67%), «эффективность в делах» и «высокие запросы» (по 12,5% каждое).

Выводы

Современные видеоигры перестали быть исключительно способом проведения досуга, превратившись в мощный культурный и социальный феномен. Их развитие, от академических экспериментов до высокобюджетных блокбастеров, иллюстрирует не только рост индустрии, но и её влияние на общество, куль-

туру и ценности. Игровая индустрия, конкурирующая с кино и другими формами развлечений, создала уникальные пространства, где ценности и ценностные ориентации формируются и трансформируются под влиянием игрового контента. Полученные данные подтверждают, что специфика виртуального опыта существенно влияет на формирование ценностных ориентиров студентов. Не-геймеры, ориентируясь на традиционные коллективные нормы, демонстрируют устойчивость базовых ценностей. Онлайн-геймеры смещают акценты в сторону индивидуального развития, снижая значимость свободы в угоду нормативным установкам. Геймеры симуляторов интегрируют базовые ориентиры с акцентом на системность, а экшен-геймеры характеризуются рациональным и оперативным подходом к достижению целей. Выявленные различия подчеркивают необходимость дальнейших социологических исследований влияния цифровой среды на самоопределение личности.

Таким образом, видеоигры становятся не просто отражением культурных тенденций, но и активным инструментом формирования личностных установок. Их влияние выходит за рамки развлечения, затрагивая фундаментальные аспекты идентичности, социальной адаптации и ценностного выбора. В условиях стремительной цифровизации общества важно не только понимать механизмы этого влияния, но и развивать критическое отношение к игровому контенту, способствуя осознанному взаимодействию с виртуальной средой.

Литература

- Войскунский, А. Е., Аветисова, А. А. (2009) Традиционные и современные исследования игрового поведения. *Методология и история психологии*, № 4, с. 82–94.
- Михайлова, Т.В. (2012) Направленность, ценности и ценностные ориентации: к вопросу о разделении понятий. *Ценности и смыслы*, № 6 (22).
- Филина, Н. А., Филиппова, О. А. (2024) Возрастно-статусное самосознание и ценностные ориентации у юношей и девушек. *Мир педагогики и психологии*, № 04 (93). [Электронный ресурс]. URL: <https://scipress.ru/pedagogy/articles/vozzrastno-statusnoe>

samosoznanie-i-tsennostnye-orientatsii-u-yunoshej-i-devushek.html (дата обращения 08.05.2025)

- Шаров, К. С. (2015) Онлайн-видеоигры как фактор социальных девиаций. *Ценности и смыслы*, № 3 (37), с. 52–14.
- Ядов, В. А. (2013) *Саморегуляция и прогнозирование социального поведения личности: Диспозиционная концепция*. 2-е изд. М.: ЦСПиМ, 376 с.
- Bartle, R. (2003) *Designing Virtual Worlds*. Berkeley: New Riders, 768 p.
- McCann, A. C. (2025) *Player 2 Has Entered the Culture War: Discourse, Ideology, and Narrative in GamerGate 2.0. Theses and Dissertations— Communication*. University of Kentucky, 136 p. DOI:10.13023/etd.2025.205
- Rokeach, M. (1973) *The Nature of Human Values*. New York: Free Press, 456 p.
- Schwartz, S. H. (2006) Value Orientations: Measurement, Antecedents and Consequences. In: Jost, J. T., Kay, A. C., Thorisdottir H. (eds.). *Social and Psychological Bases of Ideology and System Justification*. Oxford: Oxford University Press, pp. 173–192.
- Taylor, T. L. (2006) *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: The MIT Press, 213 p.

References

- Bartle, R. (2003) *Designing Virtual Worlds*. Berkeley: New Riders, 768 p. (In English)
- Filina, N. A., Filippova, O. A. (2024) Vozrastno-statusnoe samosoznanie i tsennostnye orientatsii u yunoshej i devushek [Age-status self-awareness and value orientations in boys and girls]. *Mir pedagogiki i psikhologii — The world of pedagogy and psychology*, no. 04 (93). [Online]. Available at: <https://scipress.ru/pedagogy/articles/vozrastno-statusnoe-samosoznanie-i-tsennostnye-orientatsii-u-yunoshej-i-devushek.html> (accessed 08.05.2025). (In Russian)
- McCann, A. C. (2025) *Player 2 Has Entered the Culture War: Discourse, Ideology, and Narrative in GamerGate 2.0. Theses and Dissertations— Communication*. University of Kentucky, 136 p. DOI:10.13023/etd.2025.205 (In English)
- Mikhaylova, T. V. (2012) Napravlennost', tsennosti i tsennostnye orientatsii: k voprosu o razdelenii ponyatij [Orientation, values and value orientations: on the issue of concept differentiation]. *Tsennosti i smysly — Values and meanings*, no. 6 (22). (In Russian)
- Rokeach, M. (1973) *The Nature of Human Values*. New York: Free Press, 456 p. (In English)
- Schwartz, S. H. (2006) Value Orientations: Measurement, Antecedents and Consequences. In: Jost, J. T., Kay, A. C., Thorisdottir H. (eds.). *Social and Psychological Bases of Ideology and System Justification*. Oxford: Oxford University Press, pp. 173–192. (In English)
- Sharov, K. S. (2015) Onlajn-videogry kak faktor sotsial'nykh deviatsiy [Online video games as a factor of social deviations]. *Tsennosti i smysly — Values and meanings*, no. 3 (37), pp. 52–14. (In Russian)
- Taylor, T. L. (2006) *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: The MIT Press, 213 p. (In English)
- Vojskunskij, A. E., Avetisova, A. A. (2009) Traditsionnye i sovremennye issledovaniya igrovogo povedeniya [Traditional and modern studies of gaming behavior]. *Metodologiya i istoriya psikhologii — Methodology and history of psychology*, no. 4, pp. 82–94. (In Russian)
- Yadov, V. A. (2013) *Samoregulyatsiya i prognozirovaniye sotsial'nogo povedeniya lichnosti: Dispozitsionnaya kontseptsiya [Self-regulation and forecasting of social behavior of personality: Dispositional concept]*. 2nd ed. Moscow: TsSPiM Publ., 376 p. (In Russian)