

УДК 316.77

О.В. ЩЕРБИНА

## ЦІННІСНІ ЗАСАДИ ОРІЄНТАЦІЙ ІГРОВИХ ОНЛАЙН-СПІЛЬНОТ

*У статті розглянуто підходи до соціологічного дослідження субкультури ігрових онлайн-спільнот. Описано концептуальні засади мережного підходу в соціології щодо завдань дослідження ціннісних орієнтацій ігрових онлайн-спільнот.*

**Ключові слова:** ціннісні орієнтації, ігрові онлайн-спільноти, мережний підхід, соціологічні дослідження.

Кількість осіб, охоплених онлайн-іграми у світі, за даними компанії “Інтел”, ще в 2008 р. становила більше ніж 300 млн осіб, 15 млн з яких вважали комп’ютерні ігри не тільки своїм хобі, а і головним сенсом життя. Не стоїть остеронь комп’ютерних ігор і молодь України, у якій налічується вже більше ніж два мільйони гравців. Згідно з опитуванням, проведеним на початку 2011 р. вітчизняним виданням “Коментарі”, учасників мережного ігрового ринку, українські “ігромани” витратили на свої захоплення в 2010 р. більше ніж 20 млн дол. США[1].

Обсяг світового ринку комп’ютерних ігор, включаючи супутнє устаткування, становить за різними оцінками близько 74 млрд дол. США і постійно продовжує рости. За даними дослідницько-консалтингової компанії Gartner, що спеціалізується на ринку інформаційних технологій, до 2015 року обсяг світового ринку комп’ютерних ігор зросте до 112 млрд дол. США. Варто відзначити, що більшість коштів користувачі витрачають на самі ігри – 44,7 млрд дол. США. Ще 17,7 млрд дол. США іде на ігрові платформи, а 11,8 млрд дол. США – на онлайн-розваги. Експерти також виділяють значне зростання частини ігор для мобільних платформ. Зараз вона становить 15%, через чотири роки досягне 20% [2].

Геймери – люди, захопленням яких на тривалий час стали комп’ютерні ігри. Рух геймерів в Україні розпочався в 90-ті рр. ХХ ст., коли компанія ID Software випустила на ринок гру Doom, а потім Doom II, де гравець міг від першої особи винищувати монстрів і собі подібних. Слідом за поколінням Doom пішло покоління Quake, в останнє десятиліття ареал комп’ютерних ігор, у які грають геймери, збільшився до неймовірних масштабів, однак серед них можна виділити кілька основних напрямів: шутери (“стрелялки”, FPS); рольові ігри (RPG), перегони й ККІ (колекційні карткові ігри). Всі різновиди ігри можна грати як офлайн, на персональному комп’ютері або консолі, так і онлайн, в Інтернеті. Останній варіант став особливо популярним з поширенням широкосмужного Інтернету. Об’єднання геймерів у єдину субкультуру відбулося не відразу,

оскільки віртуальний простір не вимагає соціальної організації його членів. Однак згодом бажання проводити турніри між аматорами й професіоналами в комп'ютерних іграх привели до того, що геймери об'єдналися й у реальному житті для відстоювання своїх інтересів – зокрема, проведення національних і світових чемпіонатів. Українські геймери відіграють у цих процесах значну роль, наприклад, українська команда Na'Vi, випередивши команду Китаю, одержала перемогу в першості світу з гри Dota 2, яка відбулася 2011 р. у Кельні [3].

Середній вік геймера – 13–20 років. Зовні ці молоді люди (дівчата зустрічаються в геймерському співтоваристві набагато рідше) не відрізняються від своїх однолітків, однак у віртуальній реальності геймер діє у своїй грі під певним ніком, вигаданим ім'ям, має один або декілька “аватарів” – дійових осіб. Згодом нік геймера стає його візитною карткою й перепусткою у змагання вищого рівня. Час, за який геймер досягає майстерності, безпосередньо залежить від кількості часу, що він витрачає на комп'ютерні ігри в цілому й на освоєння конкретної гри зокрема. Субкультура геймерів не з тих, про які можна часто прочитати в газеті, або представників яких можна зустріти на вулиці, однак це великий молодіжний рух, що вже понад десятиліття має величезну аудиторію глядачів і аматорів комп'ютерного спорту. І хоча нерідко можна зустріти висловлювання про те, що комп'ютерні ігри призводять до ігрової залежності й неуспішності колишніх геймерів у майбутньому, останні дослідження американських учених довели: колишні геймери як ніхто інший швидко оцінюють ситуацію та приймають рішення, що робить їх незамінними співробітниками й керівниками бізнесів.

Крім гравців, наша країна є потужним продуцентом як “звичайних”, так і онлайн-ігор, в Україні є студії, які спеціалізуються на розробці невеликих казуальних ігор для різних ігрових платформ (студії Absolutist, Arkadium), а також ті, що займаються розробкою ігор для соціальних мереж (команда Mystery). Серед геймерів добре відомі такі ігри українських авторів, як: Vivisector (розроблювач Action Forms), You are Empty (розроблювачі Mandel Art Plains і Digital Spray Studios), Collapse (розроблювач Creoteam), Venom, Hover Ace (розроблювач – GSC Game World) та ін. Також такі ігри, як “Козаки: Європейські війни”, “Завоювання Америки”, “Олександр” і S.T.A.L.K.E.R. кийвської компанії-розроблювача GSC Game World, завоювали світову популярність. Географія студій також досить широка й не обмежується лише столицею. Так, наприклад, компанія Best Way, що стала відомою завдяки серії ігор “У тилу ворога” знаходиться в Северодонецьку. Студія N-Game Studios, розроблювач популярних стратегій “Великі битви: Курська Дуга” і “Великі битви: Сталінград”, розташована в Дніпропетровську. Компанія Meridian'93, що випустила гру “Вовкодав: Останній з роду Сірих Псів” за романом Марії Семенової, знаходиться в Луганську. Але лідером за кількістю студій-розроблювачів комп'ютерних ігор, безумовно, є Київ. Тут перебувають офіси таких компаній, як: GSC Game World, Action Forms, 4A Games,

Frogwares. Слід зазначити, що відстежити загальну кількість компаній, які працюють на виробництві комп'ютерних ігор, досить складно. Це пояснюється як особливостями українського законодавства, котре не особливо сприяє появі нових розроблювачів, так і високою динамічністю учасників ІТ-ринку.

Таким чином у кіберкомунікативному континуумі сформувалося специфічне комунікативне соціальне середовище з особливою субкультурою, у якому відбуваються процеси, що виходять за рамки соціалізаційних процесів у межах традиційних соціальних інститутів. Мережні ігрові спільноти все більше впливають на економічну, політичну та соціальну (насамперед, освіта та виховання) сфери суспільного життя не тільки за допомогою формування ціннісних установок, а і шляхом формування комунікативних структур наднаціонального рівня, у межах яких здійснюється інформаційний вплив на свідомість і поведінкові стратегії населення України.

Це суттєво актуалізує потребу вивчення ціннісних орієнтацій учасників віртуальних мережних спільнот, їх специфічної субкультури в цілому.

Наукова проблема, розгляду якої присвячено статтю, полягає в тому, що без усвідомлення методології дослідження ціннісних орієнтацій учасників мережних ігрових спільнот неможливо не тільки зрозуміти процеси формування й розвитку інформаційного суспільства в Україні, а і розробляти нормативно-законодавчі акти, що регулюють питання функціонування телекомунікаційних мереж і мережних спільнот, які відіграють все більшу роль у житті різних країн світу, у тому числі й України, будучи водночас ключовим ресурсом і важливим чинником національної безпеки. Для вирішення цієї проблеми слід визначити характеристики методологічного підходу до вивчення ігрових спільнот як певного різновиду мережних соціальних утворень нашого часу.

У науковій і публіцистичній літературі останнім часом ми спостерігаємо зростання інтересу до вивчення феномену віртуальних субкультур взагалі та субкультур соціальних груп, пов'язаних з комп'ютерними технологіями, зокрема. Ця тематика знаходить своє відображення в соціологічних, культурологічних, соціально-філософських, психологічних і педагогічних дослідженнях.

З позицій теорії інформаційного суспільства здійснено спроби осмислення нової соціальної реальності в працях Д. Белла, Дж. Гельбрейта, М. Кастельса, М. Маклюєна, У. Мартіна, Й. Масуди, М. Постера, Д. Тапскотта, Є. Тоффлера, А. Турена, Ф. Уебстера та ін. Серед українських і російських учених, які досліджували формування й розвиток інформаційного суспільства, варто згадати Р. Абдєєва, Л. Бевзенко, С. Бондаренка, М. Вершиніна, Є. Войскунського, О. Голобуцького, С. Дятлова, С. Дацюка, А. Жичкіну, Д. Іванова, В. Іноземцева, А. Колодюка, С. Коноплицького, Н. Костенко, О. Лобовікову,

О. Личковську, А. Петренко-Лисак, А. Ручку, О. Рунова, Є. Швеця, О. Шевчука, В. Щербину та ін.

Водночас дослідження соціальних взаємодій у кіберпросторі здійснено переважно такими зарубіжними соціологами, як: Уеллман, Негропonte, Рейнгольд, Коллок, Гурак, Кайзлер, Гулайя, Спрелл, Бэйм, Херрінг, Даттон та ін. Проблематика субкультури ігрових спільнот розглядається в межах соціологічного аналізу впливу на процеси соціалізації людини. У соціології членів ігрових спільнот виділяють як особливу соціальну групу, що охоплює людей, котрі захоплюються комп'ютерними іграми поряд з іншими видами дозвілля й розваг. Так, українська дослідниця Н. Коритнікова вважає, що геймери відрізняються від інших людей як включеністю в комп'ютерні ігри, так і особливостями групової культури, способу життя, ієрархією комунікативних зв'язків. Інша українська дослідниця О. Лобовікова розглядає кіберспорт як транскультурне соціальне явище. Поряд із цим гру соціологи розглядають як форму імітації соціальної реальності, розвитку інтелектуальних навичок, а також як форму проведення людиною частини її життя. Таким чином захопленість комп'ютерною грою пов'язана із задоволенням потреби людини в самореалізації, при цьому гра не завдає шкоди особистості геймера, а навпаки – сприяє її актуалізації й розвитку.

Популярність комп'ютерних ігор зумовлена можливістю конструювання й існування особливої віртуальної взаємодії великих груп людей. Це їх синтетична природа екранного мистецтва, що увібрала в себе можливості літератури, театру, живопису, скульптури, архітектури, музики, хореографії, фотографії. Завдяки інтерактивності, мультимедійності та видовищності комп'ютерні ігри дають змогу задовольняти максимум людських почуттів і, отже, мають найширший спектр впливу на особистість.

Разом з тим, аналіз показує, що в наявних на цей момент наукових працях не наведено цілісної концепції мережних ігрових спільнот, яка б відображала їх специфіку, структуру, функції, сутнісні ознаки, ціннісні орієнтації, а також механізми формування, відтворення й розвитку. Українська держава й суспільство потребують вивчення механізмів функціонування мережних ігрових спільнот, оскільки вони суттєво впливають на процеси формування національної ідентичності та соціалізацію нових поколінь. Ці процеси можуть бути розглянуті на платформі мережного підходу, який розвивається у соціології та інших гуманітарних дисциплінах.

**Метою** статті є розгляд мережного підходу у соціології та вивлення ознак мережного суспільства, які дадуть можливість концептуалізувати методи соціологічного дослідження субкультури ігрових онлайн-спільнот в Україні.

Взаємозв'язок між технологічним розвитком і змінами в соціальній структурі є здавна предметом розгляду філософів, економістів, соціологів. У рамках розвитку цієї парадигми сформувалася низка теорій, згідно з

якими, промислова революція породила капіталізм, революція в інформаційних технологіях сприяла виникненню сучасного інформаційного (мережного за своєю структурою) суспільства. Відтак у наш час використання комп'ютерних технологій впливає на всю суспільну структуру. Завдяки якісно новим засобам комунікації “домінуючі функції й процеси виявляються організованими за принципом мереж”. А все суспільство в цілому стає “мережним” [4].

Найважливіша галузь застосування мережної теорії - зміни, що відбуваються в соціальній стратифікації. У суспільстві мережних структур основним ресурсом виробництва стають знання й інформація, а панівною соціальною групою – ті, хто має знання. У процесі становлення цього “класу інтелектуалів” або “нетократії” важливу роль відіграють технології комунікації [5]. Говорячи про засоби комунікації, як правило, мають на увазі комп'ютерні мережі, зокрема Інтернет. У цьому виявляється технологічний детермінізм, від якого необхідно перейти до більш пильного розгляду відносин людини й комп'ютера, і ширше – зв'язку між суспільством і глобальними комунікаційними мережами.

Теоретичний опис структурних трансформацій соціальної реальності під впливом розвитку Мереж пов'язаний з новими підходами до вивчення взаємодій між соціальними акторами. У сукупності ці взаємодії утворюють соціальний капітал, що є необхідною умовою мобілізації колективних ресурсів у сучасних суспільствах. Зростання ролі мережних комунікацій, у тому числі неінституціональних обмінів і неформальних солідарностей, актуалізує Мережі як соціальну реальність.

Для соціальних теоретиків завжди було важливим зрозуміти те, як індивіди пов'язані один з одним, і як ці зв'язки слугують одночасно “змащенням” для виконання необхідних дій і “закріплювальним розчином”, що забезпечує порядок і надає зміст соціальному життю на мікрорівні. В 1970-ті рр. ХХ ст. актуалізація уваги до мереж зв'язків додала дослідженням соціального життя настільки необхідних їм чутливості та динамізму. У цьому підході мережі залишають місце для аналізу людської дії та водночас, що не часто усвідомлюється в наш час, підкреслюють значущість структури й обмежень для повноцінного та безпечного життя суспільства.

Незважаючи на порівняно недовгу історію вивчення Мереж у соціальних науках, саме становлення соціальної теорії пов'язане з проблематизацією структурних зв'язків у класичній соціологічній традиції. У наш час поняття “мережі”, “соціальні мережі” і “мережні структури” розробляються не тільки в рамках соціальних наук, а й у менеджменті відносин до нових форм організації компаній.

Евристичність мережного підходу пояснюється, насамперед, його широкою емпіричною застосовністю, що дає змогу робити міждисциплінарні теоретичні узагальнення. Завдяки мережному підходу відкривається можливість установаження “розмитих” солідарностей, що трансформують соціальні інститути. В економічній соціології та соціальній

антропології поняття “мережі” використовується як інструмент для вивчення сформованих інституціональних відносин і застосовується до широкого кола явищ, наприклад, до “етнічного” в економіці, до ситуацій прийняття на роботу та ін.

Незважаючи на значну кількість публікацій, пов’язаних з темою статті, у дослідницькому сегменті відсутні міждисциплінарні праці, що органічно поєднують досягнення різних наукових галузей, і праці, котрі пропонують методологію, адекватну характеру сучасних мережних структур. Наявні праці здебільшого обмежені конкретною галуззю дослідження. Саме тому слід розвивати категоріальний апарат досліджень мережної взаємодії, що є можливим у предметній галузі соціології як науки, котра здатна синтезувати методології та знання більш вузьких гуманітарних наук.

Загалом у рамках мережного підходу розрізняють два основних типи соціальних мереж: соціоцентричні (sociocentric network) і егоцентричні (ego-centric network). У дослідженнях соціоцентричних мереж вивчаються повні структури рольових відносин, тобто розглядаються одночасно зв’язки між усіма членами деякої спільноти (групи). У дослідженнях егоцентричних мереж обмежуються вивченням соціальних зв’язків окремого індивіда.

**Висновки.** У цілому мережний простір може розглядатися як сукупність позицій, ролей, відносин, потоків ресурсів. Відтак у просторі онлайн-гри як мережаного середовища індивіди, які живуть дуже далеко один від одного, можуть бути розташовані ближче, ніж сусіди по будинку. Із вищезазначених позицій можна дослідити різноманітні соціальні феномени, в тому числі й розвиток ігрових онлайн-спільнот як мережних утворень зі своїми ознаками – субкультурою, структурними особливостями, динамікою, механізмами інкорпорування і функціонування в сучасному суспільстві в цілому.

Виходячи з методологічних розробок дослідників мережного підходу в українській соціології, можна віділити такі методологічні принципи соціологічного дослідження ігрових спільнот [6].

1. Структуру відносин у Мережі слід розглядати у вигляді паттернів взаємодії соціальних акторів.

2. Як актори Мережі можуть виступати люди, організації, країни й суспільства. Соціальні суб’єкти Мережі можуть бути як індивідуальними членами суспільства, так і колективними соціальними утвореннями, що дає дослідникам змогу розглядати широке коло структур соціальних відносин як на мікро-, так і на макрорівні. Будь-які мережні структури можуть функціонувати як елементи Мереж вищого рівня – такою методологічною установкою надається принципова можливість багаторівневого дослідження мережних структур взаємодії.

3. Мережна структура містить не тільки соціальні суб’єкти, зв’язки між ними, а і потоки ресурсів, соціального капіталу, якими члени мережі обмінюються між собою. Це надає суб’єктові (індивідуальному або груповому) реальну можливість одержати винагороду за допомогою своїх

зв'язків. Ігрова спільнота як соціальна мережа є джерелом соціального капіталу, якщо супутні їй норми й потоки інформації можуть бути використані її членами для одержання особистих або групових благ. Відтак ігрові спільноти характеризуються здатністю безупинно акумулювати, відтворювати соціальний капітал.

4. Способи взаємодії в ігровому мережному середовищі, їх щільність і динаміка, а також співвіднесеність із чинними в Мережі правилами (в тому числі правилами конкретної гри), в остаточному підсумку визначають те, які структури будуть розвиватися в Мережі, визначаючи нормативно-ціннісні орієнтації своїх учасників. Відтак слід розкрити ціннісні установки, які формуються в учасників мережних ігор згідно з правилами побудови конкретної гри.

5. Ігрові спільноти, як правило, не мають чітких меж, як соціальні організації або групи, вони можуть необмежено розширюватися шляхом включення нових ігроків, якщо ті здатні до комунікації в рамках цієї Мережі. Ця обставина має особливе значення для вивчення горизонтальних форм соціальних відносин і комунікативних взаємодій, межі яких конституюються не зовнішніми обмеженнями, а внутрішніми функціональними зв'язками. Водночас включення індивіда до ігрової спільноти не може розглядатися як стале у просторі й часі, воно завжди переривчасте та тимчасове, віртуальне за своєю природою.

6. Потенційні кроки учасників ігрових спільнот найчастіше можуть мати наслідки, що принципово не входять у їхні наміри, внаслідок чого виникає ситуація, за якої здатність до самоописування є критичним чинником для контролю за процесами власного буття у соціумі, до утримання сталих соціальних зв'язків. Відтак способи самоописування учасників ігрових спільнот є визначним чинником формування їх ціннісних орієнтацій.

### ***Список використаної літератури***

1. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://onlinegamez.ru/node/38>).
2. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.bagnet.org/news/tech/172412>).
3. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.rbc.ua/rus/digests/show/ukrainskie-geymery-vyigrali-1-mln-dollarov-v-warcraft-23082011111500>.
4. Кастельс М. Становление общества сетевых структур / М. Кастельс // Новая постиндустриальная волна на Западе : антология / [под ред. В.Л. Иноземцева]. – 1999. – С. 494–505.
5. Бард А. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма [Електронний ресурс] / А. Бард, Я. Зодерквист. – Режим доступу: <http://www.thenetocrats.ru/>.
6. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://www.ffsn.bsu.by/ffsn.files/caf/k-sk/personal-sk/knyazeva/Knyazeva-doc/3\\_Knyazeva-doc.pdf](http://www.ffsn.bsu.by/ffsn.files/caf/k-sk/personal-sk/knyazeva/Knyazeva-doc/3_Knyazeva-doc.pdf).

### **Щербина О.В. Ценностные основы ориентаций игровых онлайн-сообществ**

*В статье рассматриваются подходы к социологическому исследованию субкультуры онлайн-сообществ. Автор описывает концептуальные основания сетевого подхода в социологии в*

*соответствии с задачами исследования ценностных ориентаций игровых онлайн-сообществ.*

**Ключевые слова:** *ценностные ориентации, игровые онлайн-сообщества, сетевой подход, социологические исследования.*

**Shcherbina O. Value orientations of the basis of online gaming communities**

*This article discusses the approaches to sociological study of subculture online communities. The author describes the conceptual foundations network approach in sociology in accordance to the objectives of the study value orientations gaming online communities.*

**Key words:** *value orientations, gaming online community network approach, sociological research.*