

Чайка Г.В.

## **Огляд особливостей ціннісних орієнтацій користувачів комп'ютерної техніки.**

*В роботі розглядаються питання впливу таких явищ масової культури, як віртуальний простір, комп'ютерні ігри та Інтернет на психологію їхніх користувачів. Вивчено теоретичні та експериментальні роботи, присвячені дослідженню ціннісних орієнтацій користувачів нових комп'ютерних технологій.*

**Ключові слова:** ціннісні орієнтації, віртуальний простір, геймери.

**Актуальність проблеми.** Кінець ХХ - початок ХХІ сторіч характеризується все більш широким використанням комп'ютерів й інформаційних технологій у самих різних сферах життєдіяльності людини. Комп'ютери дають можливість значно підвищити ефективність праці у різних видах діяльності та відкривають для людини нові обрії пізнання й відпочинку. Вже не викликає сумніву, що сучасний світ - це, перш за все, світ науки і техніки, саме тому комп'ютерні та інформаційні технології набуваються в ньому все більшого значення. Завдяки своєму швидкому розвитку мережа Інтернет перетворилася із системи передавання інформації в особливий «шар реальності» - штучної реальності, а вірніше сказати - «віртуальної реальності (кіберреальності)». Співіснуючі з комп'ютером, людина не лише працює, але й грає на ньому, обираючи в залежності до своїх прагнень і можливостей ігри на власний розсуд і смак. Тому дослідження діяльності людини, опосередкованої комп'ютерами й іншими елементами інформаційних технологій, являє собою одне з найактуальніших завдань сучасної психологічної науки.

Основною рисою інформаційного суспільства виступає віртуалізація життєдіяльності. Як показали дослідження вітчизняних та зарубіжних

авторів, альтернативний світ привабливий для багатьох саме своєю «віртуальністю». Він дає людині можливості воювати, займатися екстремальними видами спорту, набувати нові навички і все це без найменших ризиків для фізичного здоров'я.

На думку культуролога Ю. Аленькової [1], віртуальний простір - це новий тип культурного простору, створений сучасних цивілізацією, а віртуальна реальність – це часткове, недовтілене існування. У сучасній філософській літературі феномену віртуальності приділено багато уваги. Зокрема, поняття віртуальності є центральним у теоретичних дослідженнях А. Крокера і М. Вейстена [21], К. Хейлза [20] та інших. Тлумачення віртуального світу різнопланові. Найчастіше під віртуальним розуміють створений людською діяльністю штучний феномен, наділений специфічними якостями (див.: [13]). Крім того, виходячи із технологічного аспекту, під віртуальною реальністю розуміють створений високотехнологічними механізмами штучний кіберпростір, в якому формується система образів, що чуттєво спіймаються людиною і відчуються як реальні [20]. А технології віртуальної реальності захоплюють людину саме тому, що відбувається усвідомлення того, що світ інформації перетинає реальний у багатьох точках.

У роботах С. Хорунжого віртуальність тлумачиться як недорід буття, недовтіленість, недовираженість. Виникають духовні симулякри, відбувається візуалізація свідомості, розмивання меж власного «Я». Віртуальний світ не створює своїх форм, а обмежується маніпулюванням з готовими формами, а також їх комбінуванням і видозмінами. Гіпертрофія візуалістичного світосприйняття призводить, на думку С. Хорунжого, до появи «віртуальної людини», котра намагається замкнутися в горизонті віртуальної реальності, виробляє специфічні віртуалістичні стереотипи поведінки. «У сфері комп'ютерних технологій і маскультури, культури рок-музики і кліпу, миттєво-дискретних, спалахів і естетичних блоків, що постійно змінюються, перцептивний апарат людини весь перебудовується на віртуальність, входить до особливого віртуального режиму» [19, с. 349].

На думку інших дослідників віртуальна реальність передбачає свободу людини у творенні ілюзорності, гнучкість, динамічність, вона зорієнтована на створення необхідного в даний момент життєвого світу переживань. Вона допомагає людині реалізувати те, чого не можна здійснити в реальності, повернутись у минуле, змінити його (адже віртуальна реальність інверсійна, має розірвану темпоральність). Досвід такого проживання неминуче впливає на життя людини поза межами віртуального світу. Віртуальна людина, поринаючи у віртуальну реальність, оволодіває її специфічними якостями - де відображенні процеси підкоряються людині, можливі прискорення чи уповільнення подій, повернення, стоп-кадри. Віртуальна реальність дарує людині потенції, всі можливості буття (людина може наділяти себе нереальними у об'єктивному світі здібностям, багаторазово проживати життя, мати безсмертя). [11]

Молодь, як найбільш активна й допитлива аудиторія, часто першими знайомляться з новими технологіями, такими як інтернет, випереджаючи в технічній освіченості батьків. В цьому є позитивний бік: підвищення рівня ерудиції, формування навичок спілкування з людьми. Але є й негативний: відсутність життєвого досвіду, як правило, підвищує ризик зіткнутися з онлайн-загрозами: онлайн-насилля, шахрайство, порнографія, отримання особистої інформації з метою злочинного використання [9]

Інформаційне суспільство і розвиток нових комп'ютерних технологій сприяли формуванню цілої низки нових субкультурних явищ. Одним з таких явищ стала субкультура геймерів, основою для якої саме і послужила віртуальна реальність. Субкультура геймерів сформувалась навколо особливого способу проведення часу - комп'ютерної гри, що спирається на одну з форм віртуальності. Ступінь комп'ютеризації суспільства, диференціація видів ігор і поліпшення їх технічних характеристик дозволяють зробити висновок про те, що саме комп'ютерні ігри стають новою формою дозвілля, що набуває в сучасному світі мільйони нових прихильників, перш за все, серед представників молодого покоління.

Таким чином, процес віртуалізації сприяє виникненню комп'ютерних ігор, які у свою чергу стали умовою формування нової субкультури - геймерів (гравців). Віртуальна реальність - генерований людиною уявний світ, створений за допомогою комп'ютерних технологій. Комп'ютерна гра, як найбільш яскравий приклад прояву феномена віртуальності, послужив основою для формування субкультури геймерів.

Віртуальний ігровий простір дозволяє реалізувати низку базових потреб: у грі, розвагах, досягненні поставленої мети, саморозвитку розвитку позитивних якостей, сміливості, вмінні долати перешкоди, поразки і невдачі; потреби в повазі і самоповазі, потреби в автономії, у протесті проти існуючих правил, знятті соціальних табу; потребу у домінуванні; потреби в агресії у запобіганні небезпеці та ін. [5]

Розповсюдження комп'ютерних ігор в культурному просторі зустрічає неоднозначну реакцію з боку дослідників, що, в першу чергу, пов'язано з різними аспектами їх впровадження в повсякденне життя людини. З одного боку, можна констатувати, що «комп'ютер різко допомагає збільшити ефективність і якість багатьох форм діяльності людини, вводить людину в коло нових цікавих подій та концептуальних уявлень». [6, с. 28.] Як відзначають дослідники, філософія електронної гри полягає в розвитку цілої низки здібностей, в тому числі творчих та пізнавальних. Субкультура геймерів займає важливе місце в структурі культурного простору сучасного міста, що виражається у створенні цілої індустрії розважальних установ, розрахованих саме під цю категорію населення, крім того, фактор престижності комп'ютерних ігор набуває все більшого значення у середовищі підлітків, які позиціонують себе як геймерів. Комп'ютеризація та інтернетизація культурного простору сприяють утворенню віртуальних стратегій поведінки під час дозвілля. Дана тенденція чітко простежується на прикладі виникнення двох основних форм віртуального дозвілля: комп'ютерні ігри й Інтернет.

З точки зору психологічних спостережень, комп'ютерні ігри виконують вкрай корисну в сучасному суспільстві функцію, оскільки вони розвивають сенсорні, перцептивні і когнітивні здібності людської психіки, тобто зменшують час реакції на зовнішні подразники і підсилюють імпульси розумової активності.

З іншого боку необхідно мати на увазі, що отримані в результаті навички та вміння мають досить обмежену амплітуду застосування, що обумовлюється особливостями соціокультурної ситуації, а також індивідуальними психологічними й емоційними схильностями людини. Ігри не змінюють внутрішній світ людини, але вони здатні більш виразно і опукло змалювати ті схильності й психологічні комплекси, які накопичилися в його душі, що найчастіше виливаються в прояви агресії і вандалізму [3]. Психологічно неврівноважена людина переносить негативні емоції, отримані в процесі гри, на реальний світ, зганяючи свою злість, як правило, на рідних і близьких. Подібна ситуація найчастіше зустрічається саме в підлітковому середовищі, оскільки представники цієї вікової групи мають підвищену емоційність, але при цьому вони ще не виробили захисні механізми, що дозволяють «гасити» негативні емоції, не вихлюпувати своє роздратування зовні.

Автор Т.А. Погрешаєва серед інших негативних наслідків використання комп'ютерних ігор в якості стратегії поведінки під час дозвілля, називає звуження кола інтересів підлітка, прагнення до створення власного світу, відхід від реальності і заняття з комп'ютером один на один, що шкодить спілкуванню з однолітками, призводить до соціальної ізоляції та труднощів у міжособистісних контактах [15].

Комп'ютерні ігри стають чинником інституціалізації окремої субкультури геймерів, в рамках якої виникає власна шкала цінностей і критерії престижного споживання. Умовою підвищення статусу в рамках даної субкультури є проходження ігор, що символічно є аналогом архаїчної ініціації. Самореалізація в рамках даної субкультури може призводити до

соціальної ізоляції по відношенню до інших груп населення, оскільки віртуальна культура дозвілля різко відрізняється за своїми ціннісними пріоритетами від інших способів престижного споживання.

Всі стереотипні образи ігрової реальності стверджують деякий набір цінностей, досить близьких до цінностей масової культури в цілому стверджує Парамонова С.П. [14]. Цільові цінності безпосередньо пов'язані з досягненням основної мети гри і можуть мати як егоцентричний характер (перемога, багатство, влада, лідерство, слава і пошана), так і цілком альтруїстичний (патріотизм, космополітизм, почуття морального обов'язку і відповідальності, професійний і військовий обов'язок, свобода, мир і благополуччя, порядок, життя людей, родинні почуття, дружба, любов). Проте, при всій значимості цінностей цієї групи, їх місце в грі незначно. Вони служать лише для побудови сюжетного задуму і в ігровому процесі відходять на другий план. Ця група цінностей має зворотний бік - антицінності, перемога над якими і забезпечує затвердження всієї системи гуманістичних принципів у грі. Цінності інструментального характеру: фізична досконалість, безстрашність і мужність, сила і спритність, інтелект, професіоналізм, досвід служать забезпеченню досягнення поставленої на початку гри цілі і набувають першорядне значення в системі ігрових цінностей. Про цільові цінності можуть нагадувати лише короткі відео-заставки та короткий опис на початку гри. Інструментальні цінності не пропагуються відкрито, але навіюються гарцеві через підсвідомість за допомогою системи рольових ідентифікацій, через активізацію певних властивостей людини.

Для комп'ютерних ігор характерно особливе розуміння цінності людського життя. Відповідно до певного стандартного набору ігрових умов використовуються і такі поняття, як "здоров'я", "енергія", "безсмертя" в їх специфічно ігровому прочитанні [12]. Тиражування "життів" разом з "безсмертям" констатує заперечення поняття людського життя як існування біологічного організму в ігровій реальності. Це змінює і ставлення до

насильства, яке в більшості випадків наділяється підкреслено реалістичним характером. Іноді насильницькі, в ігровому контексті, дії, разом з викликаними ними реакціями у відповідь і становлять у сукупності процес розвитку сюжетного дії, спрямований на досягнення часто майже ідеальної головної сюжетної мети. У деяких нових іграх бали нараховуються за фактом знищення людей. Тактика "випаленої землі" в більшості ігрових моментів виявляється більш зручною і часто рекомендується авторами ігрових видань [4].

В роботі Болескіної Е.Л [4]. вивчалися соціально-психологічні характеристики гравців Росії. Було показано, що цінності постмодернізму, головними з яких є гроші і переважання ринково-споживчих відносин в культурі, не витісняють традиційних цінностей. Незважаючи на безперечний зовнішній ескапізм форми комп'ютерних ігор, соціально-психологічні переваги і схильності захоплених ними людей незначно виділяють їх в соціумі серед інших. Так, прагнення до активної громадянської позиції серед граючих не менше, а серед активних гравців навіть більше, ніж у не граючих. Ще більше серед них бажаючих, щоб в країні було більше можливостей для того, щоб кожен став активним членом суспільства. Отже, твердження про, принаймні, усвідомлення й бажаність соціальної маргінальності носіїв ігрової комп'ютерної культури, на погляд автора, неправомірні.

Дані опитування, описані у роботі Болескіної Е.Л спростовують і думку про такий "шкідливий" наслідок спілкування з комп'ютерною реальністю, як поширення насильства в суспільстві. Більшість респондентів прагне до духовного багатства у своєму житті, не дотримується позиції "в житті мало до чого варто прагнути", що суперечить уявленню про комп'ютерному масову культуру як про кризове явище. Прихильність принципам і переконанням, прагнення до духовного розвитку як характерні риси соціальної поведінки даної групи наближають представників даної субкультури скоріше до ціннісно-раціонального типу, ніж до ціле-

раціонального, з яким зазвичай пов'язуються в нашій свідомості процеси модернізації суспільства [7].

Групова структурованість та соціальна замкнутість представників комп'ютерної ігрової культури слабо виражена. Таких, які вважають лідерство обов'язковим у будь-якій груповій організації серед них трохи більше 50%. Прагнення належати до соціальної структури, де відсутнє формальне лідерство, однаково характерно для всіх опитаних. Однак більшість гравців воліє входити до груп, об'єднаних не строго внутрішньою організацією, а досвідом і спільними ціннісними орієнтаціями. Прихильність респондентів технократичним орієнтаціям (ще одна з ознак суспільства постмодернізму) не сильніша за прихильність до традиційних цінностей. Суб'єктивне відчуття відкритості суспільства і культури, відповідне відкритості простору ігрової реальності, і уявна підтримка розвитку цієї відкритості доповнюють характеристики досліджуваного соціального типу.

Для активних користувачів ігрових програм характерні бажання відчувати почуття суперництва, що розвивається інтерактивними іграми, здатність до соціальної адаптації в нових умовах, що підкріплюється емпатією. Але здатність ставити себе на місце іншого у гравців розвинена не настільки сильно, щоб межувати з бажанням стати іншим, переймати чийсь риси. Автор зауважує, що рольові перевтілення в ігровому світі носять також ігровий, тимчасовий характер, а комп'ютерний світ відмежований від соціального. Інший позитивний наслідок залучення до ігрового світу - прагнення до отримання інформації, яка може загострити інтуїцію і сприйнятливість, це властиве більшою мірою гравцям. Більшість останніх вважає, що у людського мозку є невикористані резерви. Таким чином, представляється можливим говорити про такий позитивний наслідок впливу комп'ютерної гри як розвиток корисних навичок і якостей, деякі з яких мають і соціальну значущість.



Що стосується негативного впливу ігрової комп'ютерної культури, слід зазначити розвиток у користувачів таких ознак девіантної поведінки, як помисливість, підвищена дратівливість, схильність до протиправних дій, які ведуть до ворожого сприйняття навколишнього соціального світу. Насторожене ставлення до дійсності притаманне більшості опитаних, але активним гравцям - в найменшій мірі. Таким чином, немає підстав для твердження про стимулювання ескапізму в межах комп'ютерної культури. В результаті аналізу автор виявив важливість ролі таких фундаментальних духовних цінностей, як культура та розвиток суспільства, духовне самовдосконалення, цілеспрямованість і вірність принципам і переконанням, і зробив висновок, що побоювання з приводу зламу стереотипів, трансформації менталітету, диференціації ідейних, моральних, політичних і громадянських позицій сучасної молоді перебільшені.

Деякі інші результати отримані у роботі Степанцевої О.О. [17]. По результатам її дослідження одним з основних моментів, які розкривають картину світу геймерів є їхня активна громадянська позиція і готовність до змін. Цікаво, що ця цифра навіть більше, ніж у тих, хто не грає. На думку автора це спростовує твердження про те, що геймери «живуть» у своєму віртуальному світі, а проблеми реальності їх не стосуються. Більш того, автор вважає, що сам характер ігор - постійне долавання перешкод, «прокачування» тощо, робить геймера більш цілеспрямованим і життєстійким. Він вирішує проблеми реального життя з не меншим завзяттям, з яким долає черговий етап гри.

Більшість геймерів - реформатори, вони здатні до швидкого сприйняття нових ідей і змін, ця здатність найбільш виражена у активних гравців. Швидке сприйняття новизни, багато в чому, пояснюється самою індустрією комп'ютерних технологій, яка привчає до швидкої зміни подій, розвитку техніки. Усе це змушує постійно освоювати новий досвід, нові знання і технології, що невіддільне від прагнення до всього нового, відкритості нових знань, відкритості свого внутрішнього світу.

Важливе місце в будь-якій картині світу займає образ «Я». Потрапляючи у віртуальний світ комп'ютерних ігор, людина отримує нове ім'я. Воно символізує початок його «віртуальної життя». Трансформуючи образ свого «Я», геймер поєднує в своїй свідомості дві різні життя (віртуальне і реальне) і два різних образи (образ реальної людини і, наприклад, комп'ютерного героя). Він починає заново соціалізуватися, осягати норми і цінності іншого світу, що кожного разу сприяє збереженню як самої картини світу геймерів, так і відтворення всієї субкультури геймерів в цілому.

У цій самій роботі показано, що через потяг до певного жанру ігор можна виявити специфічні психологічні і, навіть, національні особливості геймерів (наприклад, емоційні італійці надають перевагу мальовничим і динамічним «стрілялкам» або симуляторам гонок, а педантичні німці планомірно захоплюють територію противника, розробляючи масштабні тактичні плани в стратегіях). Зазначено, що комп'ютерні ігри мають подвійний характер: і позитивний і негативний. З одного боку, геймери у більшості вказують на релаксуючий вплив ігор на психологічний стан людини (гра відволікає від проблем), комп'ютерні ігрові програми тренують реакцію (симулятори гонок), розвивають стратегічне мислення (приміром, стратегії) тощо. З іншого боку, в своїх крайніх проявах, відбуваються зміни психіки людини під впливом гри (втрата орієнтації в часі й просторі, відмова від реального світу й занурення до світу віртуального, формування агресивних схильностей тощо).

У роботі Туякбасарової Н.А. [18] показано, що специфічні соціокультурні особливості Інтернет-комунікацій створюють об'єктивну можливість впливу на формування ціннісних орієнтацій особистості студента. Система ціннісних орієнтацій особистості багато в чому залежить від системи цінностей, поширеної в суспільстві. У зв'язку з цим зростає актуальність дослідження шляхів утворення системи цінностей студентської молоді, оскільки саме студентство основою того інноваційного потенціалу

інформаційного суспільства, що формується в Росії (додамо від нас – в Україні), а ціннісна свідомість молодого покоління визначає напрямок соціокультурних перетворень російського суспільства (і так само – українського).

Дослідження соціокультурних особливостей Інтернет-комунікацій показало, що на процес формування ціннісних орієнтації особистості студента значний вплив надають: пізнавальна діяльність, що відкриває широкий доступ до загальнолюдських цінностей; різні види спілкування, які відрізняють анонімність, доступність і безпечність рольового експериментування, можливість звернути погляд на устрій свого світу; творча та ігрова діяльність. Аналіз ціннісної структури свідомості студентської молоді показав, що Інтернет - комунікації мають позитивний вплив на формування в її ціннісній свідомості позитивних установок у відносинах з навколишнім світом і більш глибоких знань про нього. Студенти, які регулярно відвідують Інтернет, відзначаються більшою соціальною мобільністю в порівнянні зі своїми однолітками, які не заходять до глобальної комп'ютерної мережі, вони з більшою готовністю включаються в адаптаційний та соціально-проективний процеси. Також в роботі показано негативний вплив Інтернет-комунікацій на особистість студента, який проявляється у певній дезадаптації, посилені автономності особистості, що межує часом із відчуженістю, «генералізацією» значення Інтернету в житті людини. Проведені дослідження підтвердили, що Інтернет-залежність формується в більшості випадків від тих сервісів Інтернету, які забезпечують можливість спілкування з іншими людьми, також залежність пов'язана з ігровою діяльністю користувача. Незначна кількість Інтернет - залежних респондентів у досліджуваній аудиторії свідчить про те, що це явище характерне індивідам в силу їх особистісних особливостей і аж ніяк не носить тотальний характер.

У роботі Б. М. Ліхтенштейна [10] було проведено дослідження інструментальних ціннісних орієнтацій студентів-користувачів Інтернет у

Тюмені. Для порівняння та виявлення особливостей, пов'язаних з впливом інформаційних технологій, оцінки проводилися у зіставленні проявів у так званому «повсякденному житті» й у віртуальному середовищі інтернет-комунікацій. Найбільш значущими ціннісними орієнтаціями у повсякденному житті респонденти відзначають, по мірі зниження рейтингу, розум, інтелект; активність; рішучість, прагнення до успіху, відповідальність. У віртуальному середовищі найбільш значущі - активність; ініціативність; повага до оточуючих; розум, інтелект. Таким чином, більшість інструментальних цінностей, важливих для соціалізації, стають, на думку респондентів, менш значимі в середовищі віртуального спілкування.

У зв'язку з цим заслуговують на увагу результати досліджень Дж. Бек і М. Уейда [2], які показують, що в країнах, де Інтернет і комп'ютерні ігри давно поширені, спостерігається їх вплив на цільові установки і життєві пріоритети користувачів, серед яких велика частка молоді. Ці дані можна інтерпретувати, як прояв об'єктивних процесів розвитку суспільства, коли світ сприймається як своєрідна «мозаїка», у якому відбудовувати логічні лінії того, що відбувається, найчастіше неможливо, і для багатьох людей цілісна картина навколишнього світу стає ілюзорною, вона визначається тією інформацією, яка сприймається ззовні. А «склеювання» з окремих елементів «цільного» сприйняття - це завжди результат варіацій, який притаманний ігровим технологіям. Саме тому можна стверджувати, що інформаційні технології, активно входячи в усі сфери життя, починають впливати і на духовний світ людини. Особливо активно ці процеси проявляються у молодіжному середовищі.

## Висновки

1. Поширення нових комп'ютерних технологій призводить до появи нових шарів реальності – віртуальної реальності. Віртуальний простір – це новий тип культурного простору, що характеризується свободою творчості, ілюзорністю, динамічністю, можливістю прискорювати або повертати час.

2. На основі цієї віртуальної реальності з'явилися нова субкультура – субкультура “геймерів”. Поширення такої субкультури викликає неоднозначну реакцію у науковців, але усі сходяться на думці, що залучення до віртуальних світів впливає на весь внутрішній світ геймера, на його ціннісні орієнтації.

3. Основні учасники субкультури геймерів – підлітки та студенти. Це той вік, домінантою якого є вибір суб'єктивно важливих цінностей, побудова системи цінностей. Створена на базі цінностей система принципів перетворюється у подальшому у життєву стратегію. Тому особливо важливо вивчати систему ціннісних орієнтацій саме молоді – гравців у комп'ютерні ігри. Отримані ж різними авторами результати і висновки досить сильно відмінні один від іншого, мають протиріччя, тому продовження і розширення дослідження ціннісних орієнтацій залишається актуальною проблемою сучасної психології.

#### Література

1. Аленькова Ю.В. Человек в новом культурном про-странстве (наброски современного душевного пейзажа, или философские этюды)  
[http://netgorod.narod.ru/articls/Alenkova\\_chel.htm](http://netgorod.narod.ru/articls/Alenkova_chel.htm)

2. Бек Дж., Уейд М. - Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду / Бек Дж., Уэйд М.; пер. с англ. А. Орешкина. М.: Претекс, 2006.

3. Болгов В.И. Социологический анализ новых форм социокультурной жизни // Социс, 2003, № 2. С. 78-84.

4. Болескина Е.Л. потребители игровой компьютерной культуры // Социологические исследования. 2000. № 9. С. 80-87.  
<http://www.ecsocman.edu.ru/text/16134420>

5. Бугайова Н.М. Ризики сучасних комп'ютерних технологій: ігрова залежність // Інформаційні технології в наукових дослідженнях і

навчальному процесі: Матеріали міжнародної конференції, м. Луганськ, 2006.

6. Глинский Б.А. Философские и социальные проблемы информатики. М., 1990.

7. Здравомыслов А.Г. Рациональность и властные отношения // Вопросы социологии. 1996. Вып. 6

8. Круглов А. Природа человека и идея прогресса // Здравый смысл. М., 1997/1998. № 6

9. Литовченко І.В., Максименко С.Д., Болтівець С.І., Чепя М.-Л.А., Бугайова Н.М. Діти в інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі – К: Аванпост-прим, 2010.- 48с.

10. Лихтенштейн Б.М. Социологические оценки влияния интернет-технологий на структурирование процессов социализации молодежи (региональный аспект) // «Интернет и современное общество» (IMS–2008) XI Всероссийская объединенная конференция

11. Марійко С. В. Ното virtualis ЯК ФЕНОМЕН інформаційного суспільства // Актуальні проблеми духовності: зб. наук, праць / Ред.: Я. В. Шрамко Вип. 10. - Кривий Ріг, 2009, 324-329

12. Материалы, использованные для контент-анализа: Компьютерные миры. Санкт-Петербург: ZX Spectrum, 1989; Пятьсот игр. Санкт-Петербург: ZX Spectrum, 1993; Компьютерные игры. М.: АОЗТ "Аквариум". 1994. Вып. 3.

13. Нікітін Л. Віртуальна реальність як соціальне явище // Філософська думка. - 1999. - № 6. - С. 43-57

14. Парамонова С.П. Типы морального сознания молодежи // Социол. исслед. 1997. № 10.

15. Погрешаева Т.А. Свободное время человека в условиях трансформации российского общества. Саратов: Изд-во Саратовского государственного университета, 2000.

16. Романюк Л.В. Ціннісні орієнтації студентів: сутність, структура і психологічні механізми розвитку. – Кам'янець-Подільський: Абетка-НОВА, 2004. – 188 с., с. 33-34
17. Степанцева О.А. субкультура геймеров в контексте інформаційного общества - Специальность 24.00.01 «Теория и история культуры» АВТОРЕФЕРАТ диссертации ... кандидата культурологи Санкт-Петербург, 2007
18. Туякбасарова Н.А. Интернет-коммуникации как средство формирования ценностных ориентаций личности студента : Дис. ... канд. социол. наук : 22.00.06 Курск, 2006 176 с. РГБ ОД, 61:06-22/256
19. Хоружий С.С. О старом и новом. — СПб.: Алетейя, 2000
20. Хейлз К. Як ми стали постлюдством: Віртуальні тіла в кібернетичі, літературі та інформатиці. — К.: Ніка-Центр, 2002
21. Kroker A., Weinstein M. Data Trash: The Theory of Virtual Class. — Palgrave Macmillan: New York, 1994.

*В работе рассматриваются вопросы влияния таких явлений массовой культуры, как виртуальное пространство, компьютерные игры и Интернет на психологию их пользователя. Изучены теоретические и экспериментальные работы, посвященные исследованию ценностных ориентаций пользователей новых компьютерных технологий.*

**Ключевые слова:** *ценностные ориентации, виртуальное пространство, геймеры*

*The problems of such masscult phenomena as virtual space, computer games and Internet influence on their users psychology are described in the paper. Theoretical and experimental works devoted to the study of computer users' values were examined.*

**Key words:** *person's values, virtual space, gamers.*