

УДК 81'276.1

СУБКУЛЬТУРА ГЕЙМЕРОВ, ЕДИНАЯ И ДЕЛИМАЯ

Марина Александровна Кропачева

к. филол. н., старший преподаватель кафедры иностранных языков и методики преподавания

Глазовский государственный педагогический институт

427621, г. Глазов, ул. Первомайская, 25. kropacheva.ma@mail.ru

Екатерина Сергеевна Литвинова

к. филол. н., старший преподаватель кафедры иностранных языков и методики преподавания

Глазовский государственный педагогический институт

427621, г. Глазов, ул. Первомайская, 25. litvinova.es@bk.ru

В статье рассматриваются особенности субкультуры геймеров с точки зрения свойственного им специфического лексикона. Выделяются слова, общие для большинства массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр, и слова, специфические для отдельных игр, из чего делается вывод об общности субкультуры и гетерогенности языка ее представителей.

Ключевые слова: социолингвистика; субкультура; социолект; компьютерная игра; массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра; геймер; лексика.

Неоднородность современного общества порождает множество различных вариантов общенациональных культур и языков. Одним из средств описания культурной дифференциации современного общества является теория субкультур. Сам термин «субкультура» возник относительно недавно, как и интерес к вариантам культур, существующим параллельно с основной культурой. По мнению Т.Б. Щепанской, определение субкультуры затруднено, прежде всего, из-за обширности и фундаментальности понятия «культура», лежащего в его основе. Субкультура, в понимании Т.Б. Щепанской, это подсистема культуры, ее часть, опирающаяся на основную культуру, осуществляющая с ней постоянный «диалог» (в форме противостояния или дополнения и развития) [Щепанская 2003].

Социолог А.И. Кравченко, проводя параллель между культурами и языками, делает вывод, что, если «люди из двух групп, несмотря на несходство деталей образа жизни, разделяют общие базисные ценности и потому могут общаться беспрепятственно, их культуры – всего лишь варианты одной, господствующей, культуры», в то время как несходство базисных ценностей можно считать признаком наличия двух разных культур. Таким образом, по мнению А.И. Кравченко, субкультура – это «часть общей культуры

нации, в отдельных аспектах отмечающаяся или противостоящая целому, но в главных чертах согласующаяся и продолжающая культуру нации, которая получила название доминирующей культуры. Субкультура отличается от доминирующей культуры языком, взглядами на жизнь, манерами поведения, прической, одеждой, обычаями. Различия могут быть очень сильными, но субкультура не противостоит доминирующей культуре. Она включает ряд ценностей доминирующей культуры и добавляет к ним новые ценности, характерные только для нее» [Кравченко 2001: электр. ресурс].

Субкультура геймеров зародилась недавно, но уже сформировала определенное мнение о себе, зачастую полное предрассудков. Так, считается, что геймеры живут в некоем виртуальном мире, совершенно не замечая реального; что никаких или почти никаких ценностей за пределами игры у них нет; что любовь к компьютерным играм сродни наркомании и т.д. [Прокопова 2013: электр. ресурс].

Однако социологические и культурологические исследования, проведенные в последние годы, показывают, что субкультура геймеров не является такой опасной и разрушительной, как представляется встревоженным родителям и психиатрам. Так, по данным О.А. Степанцевой, у

многих любителей компьютерных игр довольно активная жизненная позиция и участвовать в жизни реального общества они готовы не менее, чем в жизни виртуальной. По мнению исследовательницы, это связано с тем, что игры в некоторой степени воспитывают в игроках способность преодолевать трудности самостоятельно и работать в команде. Кроме того, в игровую реальность геймеры переносят многие традиции и ритуалы из реальной жизни. «Сохранению нормативной картины мира способствуют традиции, нормы и ритуалы. Например, чтобы принять или исключить члена клана из своего состава, необходимо собрать весь клан и провести специальную процедуру (рассмотреть кандидатуру или вину исключаемого, решение принимается большинством и т.д.)» [Степанцева 2007: 18–19].

Символика субкультуры геймеров не ярко выражена. За исключением логотипов определенной игры или компании-разработчика игр, а также наиболее популярных изображений персонажей игры (чаще всего в качестве обоев на рабочем столе компьютера), символика как таковая отсутствует, и узнать в человеке геймера можно не по тому, как он одет или какую музыку слушает, а по тому, о чем и как он говорит. Данная субкультура характеризуется наличием специфического языка. Сленг геймеров, как и другие виды молодежного жаргона, вобрал в себя части других сленговых систем, например, сленга программистов, общемолодежного сленга, а также слова из иностранных языков (в основном английского, но не исключительно из него).

Было бы ошибкой рассматривать субкультуру геймеров, и, соответственно, их сленг, как нечто однородное. В зависимости от жанров игр и существования их в онлайн или оффлайн-версии можно выделить несколько ответвлений этой субкультуры. В данном случае целесообразно делить игры как по жанровому признаку – на РПГ (от англ. *role-playing game* ‘компьютерная ролевая игра’), стратегии, *adventure* и т.д., – так и по тому, сколько игроков может играть в эту игру, т.е. является ли она одно- или многопользовательской [Классификация компьютерных игр: электр. ресурс].

За редким исключением мультипользовательская игра подразумевает использование Интернета для связи с другими игроками в едином игровом пространстве. Первоначально мультипользовательские игры (а это были в основном РПГ) имели весьма ограниченное количество возможных участников и не очень большое игровое пространство, что было связано с малой мощностью компьютеров-серверов. На одном сервере могло быть от 20 до 100 игроков. Параллельно с существованием таких игр развивались

массовые многопользовательские игры. Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра, или ММОПГ (от англ. *MMORPG* – *massively multiplayer online role-playing game*) – жанр онлайн-овых компьютерных ролевых игр (*ORPG* – *online role-playing game*); в таких играх большое количество игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире (в основном, в жанре фэнтези). ММОПГ отличаются от однопользовательских и небольших сетевых ролевых игр практически неограниченным множеством игроков, а также виртуальным миром, который продолжает существовать и в отсутствие игрока. Виртуальный мир поддерживается издателем игры после ее выхода.

Во многих ММОПГ игроки имеют возможность создавать внутренние объединения (гильдии, кланы), члены которых могут придерживаться определенной политики по отношению к другим игрокам и объединениям [Многопользовательская ролевая онлайн игра: электр. ресурс]. Существующие в ММОПГ развитая экономика и клановая система требуют взаимодействия со многими людьми, причем зачастую совсем незнакомыми или малознакомыми. Игроки продают и покупают игровые ценности, вступают сами или приглашают других игроков в кланы, между кланами возникает вражда или, напротив, альянсы.

Каждая ММОПГ имеет свои особенности как игровой механики, так и сюжета, и в известной степени любители каждой игры являются представителями отдельной ветви общей субкультуры геймеров и носителями одной из разновидностей геймерского сленга. Однако поскольку в основе многих игр лежит одна и та же упрощенная РПГ-система и поскольку неизменной остается сама суть игры и многие игровые действия, между любителями разных игр возможно не только достаточно полное понимание, но и опознавание «своих» по нескольким словам или фразам. Так, достаточно было произнести фразу *Кто у нас танк? Ты? Вот и вперед!* чтобы человек, многие годы игравший в ММОПГ, безошибочно определил в нас с коллегой «своих» и спросил, давно ли мы начали играть в подобные игры.

На основании всего вышеизложенного представляется целесообразным рассмотреть, как общность и неоднородность субкультуры геймеров отражается в их языке. Для сравнения игровых сленгов были взяты словари трех ролевых онлайн игр: *Lineage II*, *Perfect World* и *Танки Онлайн* [Словарь игроков *Танки Online*: электр. ресурс; Словарь игроков *Lineage II*: электр. ресурс; Словарь игроков *Perfect World*: электр. ресурс]. В целом можно сказать, что все три игры похожи,

но первые две основаны на фэнтезийном сюжете, а последняя является «боевиком». Выбор игр обусловлен, во-первых, целесообразностью включения в исследование ролевых онлайн игр разной направленности и разной степени отнесенности к реальности; во-вторых, стилистическим сходством игр при отличиях в сюжете.

Традиционно считается, что человек описывает свои эмоции и ощущения при помощи прилагательных или наречий. Именно такие оценочные слова составляют немалую часть словаря сленга того или иного неформального объединения. Тем не менее словари рассмотренных ролевых игр практически не содержат прилагательных или наречий, но нельзя сказать, что оценочных слов и выражений там нет вообще. Оценочную и эмоциональную нагрузку несут другие части речи, например: *багоюзер* (неодобр.) 'игрок, который использует ошибки игры в корыстных целях', *адекват/неадекват* (одобр./неодобр.) 'игрок приятный/неприятный в общении, соблюдающий/не соблюдающий общепринятые моральные нормы', *ботовод* (неодобр.) 'игрок, использующий запрещенные программы, имитирующие управление персонажем', *лутотыринг* (неодобр.) 'кража чужой добычи', *троллить* (неодобр.) 'преднамеренно провоцировать игроков на ссоры, оскорбления и т.п.' и др. Возможно, оценочные слова не вошли в рассмотренные словари, потому что эти словари предназначены для новичков с целью познакомить их с реалиями и языком игры, а слова, которыми игроки выражают свои эмоции и настроения, не являются специфическими для игр и принадлежат общему жаргону.

Интересно обратить внимание на тот факт, что, несмотря на различие в характере и основе, на которой построена каждая игра, лексикон, используемый в игровом процессе и при обсужде-

нии игры, содержит общие лексические единицы. Некоторые особенности механики, общие для почти всех ролевых онлайн-игр, предопределяют общность лексики, которой пользуются игроки при обсуждении игр. Так, например, практически в каждой ролевой онлайн-игре можно встретить слова *агр* 'агрессивность монстров, управляемых компьютером', *баг* 'ошибка, недочет игры', *бот* 'персонаж управляемый особой программой, не предусмотренной правилами игры', *босс* 'крупный сильный и уникальный монстр', *ивент* 'особое игровое событие, проводимое периодически', *лаг* 'задержка в передаче информации между сервером и компьютером игрока', *моб* 'монстр', *нуб* 'новый или некомпетентный игрок', *твинк* 'вспомогательный персонаж', *основа* 'основной персонаж игрока' и т.д. Кроме того, пользователи всех трех игр активно используют такие слова, как *акк*, *аккаунт* 'учетная запись', *бан* 'временная или постоянная блокировка аккаунта', *читер* 'игрок, использующий нечестные приемы для достижения целей', *донатить* 'вкладывать в игру реальные деньги', *юзать* 'использовать' и мн. др.

Несмотря на наличие лексических единиц, которые понятны всем любителям ролевых онлайн-игр, нередко между пользователями разных, даже очень похожих игр, возникают ситуации непонимания, что может быть обусловлено наличием в игре уникальных явлений, предметов и собственных имен, а также различиями в значениях одних и тех же слов. В результате сравнения словарей игр Lineage II и Perfect World было обнаружено, что уникальными для каждой игры являются лексические единицы, обозначающие расы и классы персонажей, названия брони, оружия, умений, существ, географические названия и т.п. Примеры слов, характерных для игр Lineage II и Perfect World, представлены в таблице.

Слова, характерные для игр Lineage II и Perfect World

Тематическая группа	Lineage II	Perfect World
Названия рас	<i>гном, камаэль</i>	<i>амфибия, зооморф</i>
Названия классов	<i>биш, паладин, некромант</i>	<i>обор, мистик, друид</i>
Названия брони	<i>блювульф, Венера</i>	<i>Асура, ХХ</i>
Названия оружия	<i>ДЛ, АС</i>	<i>упыри, сансара, МЧМ</i>
Названия умений	<i>клара, берс, анкор</i>	<i>пение, несогласка, рут</i>
Названия существ	<i>ведроид, Антквин</i>	<i>феня, бао, Аник, Глаз</i>
Географические названия	<i>Гиран, Аден</i>	<i>Гуй, ГД</i>
Прочие реалии	<i>адена, буст</i>	<i>юань, хирка</i>

Как видно из таблицы, в обеих играх имеются уникальные реалии и их названия, отражающие характерные особенности каждой игры. Несмотря на общность характера и на одинаковую направленность сюжета, каждая ММОРПГ имеет

свои характерные особенности, которые позволяют их различать. Эти особенности ярко отражаются на лексическом уровне, как одном из наиболее подвижных и гибких уровней языковой системы.

Особого внимания заслуживают межигровые синонимические ряды, т.е. наличие в речи любителей разных игр особых лексических единиц, обозначающих одно и то же понятие. Так, например, 'основное занятие персонажа' в Lineage II называется *профой*, или *профессией*, а в Perfect World – *классом*; 'особая способность персонажа' в Lineage II называется *абилкой*, в Perfect World – *скиллом*; 'паралич' в Lineage II обозначается словом *анкор*, в Perfect World – *фриз*. Такие лексические единицы могут стать причиной непонимания между любителями ММОПГ, так как для речи любителей определенной игры характерен только один синоним из ряда. Это явление указывает как на общность любителей разных игр, прежде всего субкультурную, так и на их различия, прежде всего речевые.

Таким образом, можно сделать вывод, что существует единая субкультура геймеров, значительную часть которых составляют любители ролевых онлайн-игр. Если представить лексикон игроков как некий единый социолект, обслуживающий субкультуру геймеров ММОПГ вообще, то наличие в нем особенных слов, характерных только для одной игры, дает основания говорить о том, что этот крупный социолект состоит из множества более мелких социолектов, которые обслуживают нужды общения отдельных групп игроков. С другой стороны, единство социолекта любителей ММОПГ обеспечивается за счет той части лексических единиц, которая известна и понятна всем представителям этой субкультуры, независимо от их игровых предпочтений.

Список литературы

Классификация компьютерных игр [Электронный ресурс]. URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Классификация_компьютерных_игр (дата обращения: 08.02.13).

Кравченко А.И. Культурология: учеб. пособие для вузов. 3-е изд. М.: Аккад. проект, 2001. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.countries.ru/library/typology/subcultura.htm> (дата обращения: 20.10.13).

Многопользовательская ролевая онлайн игра [Электронный ресурс]. URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Многопользовательская_ролевая_онлайн-игра (дата обращения 08.02.13).

Проконова А. Кто такие «геймеры» [Электронный ресурс]. URL: http://www.makarova.net/index.php?option=com_content&task=view&id=109 (дата обращения: 20.10.13).

Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: автореф. дис. ... канд. культурологии. 2007. 27 с.

Щепанская Т.Б. Традиции городских субкультур // Современный городской фольклор. М.: РГГУ, 2003. С. 27–33.

Список источников

Словарь игроков Танки Online. [Электронный ресурс]. URL: http://ru.tankiwiki.com/Словарь_игроков (дата обращения: 26.11.2013).

Словарь игроков Lineage II. [Электронный ресурс]. URL: <https://4gameforum.ru/showthread.php?t=14405> (дата обращения: 26.11.2013).

Словарь игроков Perfect World. [Электронный ресурс]. URL: <http://pw.mail.ru/forums/showthread.php?59721> (дата обращения: 26.11.2013).

GAMERS' SUBCULTURE, INTEGRATED AND DIVISIBLE

Marina A. Kropacheva

Senior Lecturer of History and Foreign Languages Department
Glazov State Pedagogical Institute

Ekaterina S. Litvinova

Senior Lecturer of History and Foreign Languages Department
Glazov State Pedagogical Institute

The article describes the peculiarities of gamers' subculture from the point of view of their specific vocabulary. Words, common for most massively multiplayer online role-playing game gamers, are pointed out, as well as the words, specific for those playing different computer games. The conclusion is made about the integrity of the subculture and heterogeneous nature of the gamers' speech.

Key words: social linguistics; subculture; social dialect; computer game; massively multiplayer online role-playing game; gamer; specific vocabulary.