

УДК 81'272

ГЕЙМЕРЫ КАК СУБКУЛЬТУРНЫЙ И КУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН¹

Марина Александровна Кропачева

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

Глазовский государственный педагогический институт им. В.Г. Короленко
427621, г. Глазов, ул. Первомайская, 25. kropacheva.ma@mail.ru

Екатерина Сергеевна Литвинова

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

Глазовский государственный педагогический институт им. В.Г. Короленко
427621, г. Глазов, ул. Первомайская, 25. litvinova.es@bk.ru

Статья посвящена рассмотрению субкультуры любителей многопользовательских онлайн-игр в городском пространстве. Выделяются основные особенности данной субкультуры и определяется ее место в ряду других субкультур, связанных с компьютерами и интернетом. Делаются выводы о сосуществовании и взаимодействии субкультуры геймеров с национальной культурой, с одной стороны, и другими субкультурами – с другой. Особое внимание уделяется речи и формам общения геймеров как в игре, так и за ее пределами. Дается описание игрового чата как особой формы общения, свойственной геймерам.

Ключевые слова: культура; субкультура; геймеры; компьютерная игра; чат; форум; речь.

Современное городское пространство неоднородно и представлено множеством культур и субкультур – составляющих общенациональную культуру. Многие люди являются носителями одновременно и общенациональной культуры, и какой-либо субкультуры или, как правило, нескольких субкультур. Так, например, человек может одновременно принадлежать к обществу людей одной профессии, быть родителем, семьянином и увлекаться рыболовом. Все разнообразие субкультур, представленных в современном городском пространстве, можно поделить на группы в зависимости от ведущего признака или характера основной деятельности, связывающих членов субкультуры. Это могут быть объединения людей по возрасту и полу, профессиональной деятельности, увлечениям, этническим признакам, отношению к закону и порядку, религии и т. д. [Гаранович, Ерофеева 2012а; Гаранович, Ерофеева Е.В., Ерофеева Т.И. 2013; Кропачева, Литвинова 2013].

Каждая субкультура имеет ряд признаков, характеризующих речь, поведение и стиль жизни ее носителей, которые отличают их от носителей общей культуры и других субкультур. Принято различать три основные группы таких признаков: знаковые, поведенческие и социальные. К

знаковым признакам субкультуры, как правило, относят общность идеологии, символики, картины мира. Поведенческие признаки включают в себя нормы, обычаи и стереотипы поведения. Социальные признаки связаны с отличиями, обусловленными принадлежностью к различным социальным группам населения [Гаранович, Ерофеева 2012б; Щепанская 2003].

Рассматривая каждую конкретную субкультуру, можно заметить, что различные признаки проявляются в них в разной степени и некоторые из них могут не быть представлены вообще. Например, профессиональные сообщества, как правило, не имеют предпочтений в музыке; с другой стороны, любители того или иного музыкального направления как субкультурная группа могут относиться к разным профессиям и в очень малой степени интересоваться профессиональной принадлежностью других членов своей субкультуры.

В последнее время возникло много субкультур, так или иначе связанных с компьютерами и интернетом, причем часть из них относится к профессиональным субкультурам, а часть – к субкультурам по увлечениям. К профессиональным субкультурам подобного типа относятся сообщества программистов, системных админи-

страторов, людей, занимающихся сбором и ремонтом компьютерной техники и т. п. Непрофессиональных интернет-субкультур, связанных с компьютерными технологиями и онлайн-технологиями, потенциально бесконечное число, т.к. в связи с возросшей ролью интернет-реальности в жизни современного общества в сети отражаются и зарождаются идеи, увлекающие большое количество людей [Степанцева 2007]. К таким субкультурам относятся пользователи различных социальных сетей, компьютерные художники и музыканты, любители виртуальных знакомств и свиданий, участники специализированных форумов, клиенты интернет-магазинов, любители онлайн-трансляций, интернет-серфинга и т. п.

Одной из самых многочисленных субкультур, связанных с компьютерами и интернетом, является субкультура геймеров, т. е. любителей компьютерных игр. Игровая индустрия предоставляет широкий выбор игр разной степени сложности, требующих взаимодействия человека либо с компьютером, либо с другим человеком/группой людей.

Если расположить все игры на шкале, отражающей степень их разработанности и сложности, то на одном конце шкалы окажутся такие внешне простые игры, как тетрис, пасьянсы, сапер и т. п., а на другом – многопользовательские онлайн игры, например: Lineage II, Perfect World, World of Warcraft, World of Tanks и др. Промежуточную позицию займут электронные варианты настольных игр, браузерные и однопользовательские игры с проработанным миром (наполненным деталями пространством, героями и под.), такие как Neverwinter Nights, Silent Hill, Counter Strike, Resident Evil и др.

Многочисленность и разнообразие предлагаемых игр предопределяет большое количество вовлеченных в эту субкультуру людей. Причем количество и «яркость» субкультурных признаков напрямую связаны со степенью детализации и проработанности игрового мира, а также и с частотой взаимодействия игроков. Данная закономерность объясняется тем, что субкультура рождается и проявляется прежде всего в общении, а потребность в оном возникает в проблемной ситуации, требующей контакта с другими людьми. Взаимодействие с компьютером в данном случае не может служить фактором формирования субкультуры.

Многопользовательские онлайн-игры как наиболее сложный и разработанный вариант компьютерных игр представляют особый интерес для социолога, культуролога и лингвиста, так как они породили одну из самых ярких интернет-субкультур – геймерскую.

Непременным условием участия в многопользовательских онлайн-играх является хорошее практическое владение компьютером и интернетом, что в чем-то сближает геймеров схожи с членами профессиональных сообществ программистов. С другой стороны, наличие развитой игровой символики, чаще всего связанной с изображениями игровых персонажей и самого виртуального мира, сближает любителей многопользовательских онлайн-игр с игроками в более простые игры (однако при этом следует помнить, что степень разработанности графических символов в многопользовательских играх несравненно выше, чем в более простых по структуре играх). Таким образом, субкультура геймеров является промежуточной между профессиональными сообществами и сообществами, формирующимися по увлечениям.

Подобно делению общества на политические, религиозные и другие социальные группы, игровое сообщество одного сервера делится на более мелкие группы игроков – кланы, гильдии и орден и т. п., которые воспроизводят закономерности организации социума вообще. Внутри таких объединений существуют свои правила вплоть до распорядка клановых событий; члены групп подчиняются особой иерархии, отличаются особым отношением к руководству данной группы, новичкам, враждебным и дружественным группам. Возникает своеобразное общество внутри субкультуры, что сближает субкультуру геймеров с культурой вообще. Так, например, клан Murg – сообщество игроков Perfect World на сервере «Вега» – является примером социального объединения игроков, в котором соблюдается клановая иерархия, есть определенные правила поведения и экономического взаимодействия; это объединение ведет определенную политику, поддерживает дипломатические отношения с другими кланами и игроками (Официальный форум Клана Murg: электр. ресурс).

Одной из самых ярких особенностей практически любой субкультуры является речь ее носителей [Кропачева, Литвинова 2014]. Это верно и в случае с субкультурой геймеров. Особенности условия, в которых осуществляется общение геймеров, предопределяют его специфику. Следует отметить, что общение геймеров опосредовано виртуальным пространством, за пределами которого многие игроки не имеют возможности общаться с представителями той же субкультуры. Тем не менее, администрация некоторых многопользовательских онлайн-игр в разных городах России устраивает общероссийские встречи для расширения сферы влияния своего интернет-проекта и укрепления личных дружеских связей между участниками. На таких встречах

проводятся конкурсы на игровую тематику и вручаются призы с игровой символикой. Одной из целей таких встреч является приобщение представителей субкультуры к общенациональной культуре.

Но чаще всего непосредственное общение геймеров происходит в интернет-среде с помощью программ и сервисов, предполагающих возможность видеосвязи (Skype, ICQ, WhatsApp, Ventrilo и т. п.), т. е. собеседники видят друг друга, наблюдают за мимикой и жестами, что создает эффект личного присутствия. Очень часто при помощи подобных приложений группа геймеров решает совместно задачи, поставленные игрой, во многих случаях без такого согласования действий невозможна победа. Речь при такого рода общении спонтанна, часто изобилует неполными предложениями и полна специфической лексики. Например:

– *Лево-право? Масс?* ('Ты нападаешь на монстра, который стоит слева, а я на того, который справа? Бьем массовыми умениями?').

– *Угу. Давай на 3. Раз. Два. Бумс!* ('Да. Давай ударим на счет 3. Раз Два. Бьем!').

Во время видео-встреч кроме игровых ситуаций, конечно, обсуждаются и личные темы, как и при любом дружеском общении.

Как правило, любая многопользовательская онлайн-игра имеет несколько сайтов и форумов, как официальных, так и неофициальных. Общение на таких форумах сближает геймеров с любителями интернета вообще: со всеми теми, кто общается в сети или читает форумы на любую тематику. Обычно условия общения на любом форуме одинаковы, все участники следуют неким правилам, которые в целом схожи: пользователи имеют возможность просить о помощи в специально отведенных темах или разделах. Следует отметить, что само деление форума на разделы универсально и игровой форум в этом смысле ничем не отличается от форума любителей домашних цветов, животных или форума ремонта бытовой техники. На форуме игры, так же, как и на любом другом форуме, изложены общие правила общения участников и непременно есть раздел для новичков, в котором объясняются основные принципы работы форума. Неотъемлемой частью большинства форумов, посвященных многопользовательским онлайн-играм, как и на остальных форумах, является раздел, посвященный творчеству участников. В этом отношении единственным отличием геймерской субкультуры становится тематика и общая направленность форумов.

Речь игрока на форуме подготовлена, регламентирована правилами форума, синтаксис отличается большей сложностью, чем в устном

общении: предложения более длинные, полные и сложные. Например:

Но вчера столкнулся с тем, что хуже быть не может. Кикнули на ежге-аурогон, когда оставалось ~10% хп..... а до этого ковыряли пол часа близнецов (с 1 раза не смогли, а на 2 разе мага-вар бил, а я физ-стражем), учившая что патя ПРОСТО СТОЯЛА без макросов, без всего смотрели как бы бьем..... спросили чего стоят? – лагает, ну да черт с ними, будем юзать джина и 3чи по откату.... У меня просто БОМБАНУЛО – затащили ежу каким то твинам аф-кающим (90 грин-95морай на персах 100+ рб), а нас в итоге кикнули и незачет!!!! (автор сообщения: 4ерВ914оК) (Кик на боссе: электр. ресурс).

Смысл данного сообщения в том, что игрок разочарован тем, как прошло выполнение ежедневного задания. Как видно из примера предложения более длинные и полные, чем в устной речи, иногда сложные.

Тексты сообщений в темах, посвященных игре, наполнены специфическими терминами, и беседа иногда ведется не от лица пользователя, а от лица персонажа. Например, пользователь RAISA2005 пишет от лица персонажа класса «жрец»:

Еще с ранних лет, гуляю по красивым лугам мира, любуюсь на голубое небо в душе зараждалась улыбка на светлое будущее.

Мир жесток и бездушные захватили, ту тихую гавань в которой каждый из нас находил свою любовь, нежность матери и ласkanie теплого летнего ветерка...

Храбрые воины встали на защиту своей родины! Как нежное создание и не способная причинять хоть людям, хоть бездушным боль, у меня не было выбора как помочь самым доступным способом – лечить! (Резюме жителя Идеального мира: электр. ресурс).

Отдельного внимания заслуживает речь геймеров в игровом чате, так как чат, в отличие от форумов или платформ для личного общения, изначально приспособлен для решения внутриигровых задач. В некотором смысле чат схож с системами мгновенного обмена информацией, но в отличие от них, он имеет несколько каналов, которые пользователь может включать или отключать по необходимости или своему желанию. Таким образом, каждый игрок может выбрать, будет ли он следить за сообщениями о купле-продаже игровых ценностей в виртуальном мире или общаться с одним человеком, с группой людей или со всеми игроками на сервере. Неотъемлемая черта игрового чата – его компактность, игрок одновременно может общаться по нескольким каналам, которые будут отличаться для него цветом сообщений, при этом окно чата занимает не более 1/6 размера всего экрана.

Другой важной особенностью внутриигрового общения является ограниченное пространство

чата. Чат допускает сообщения не длиннее 109 символов, поэтому у игрока возникает необходимость либо писать несколько сообщений, либо использовать различные сокращения или аббревиатуры, которые делают речь геймеров во многом непонятной непосвященному лицу или новичкам (например: *XX*, или *ТТ*, 'название подземелья Священный храм сумерек', *УФ* 'название подземелья Ущелье Феникса', *ежа* 'ежедневное задание' и т. д.). С ограниченностью коммуникативного пространства связана и потребность использования ссылок на игровые предметы вместо детального их описания. В чате такая ссылка занимает 40–50 символов, но, если пройти по ссылке, то появляется полное описание предмета со всеми его свойствами.

Пример раскрытой ссылки в чате можно увидеть на рисунке. На рисунке цифрой 1 обозначено сообщение персонажа по имени *Ванька_*, которое содержит в себе ссылку (как правило, ссылки в чате оформляются квадратными скобками). При нажатии на такую ссылку всплывает отдельное окно (цифра 2), где можно ознакомиться с полным описанием предмета, который был упомянут в сообщении. Кроме того, рядом всплывает еще одно окно (цифра 3), где отображается вещь такого же типа, имеющаяся у персонажа, просматривающего ссылку. Это дает возможность сравнить характеристики своего предмета и предмета, ссылка на который дана в чате.



Развернутая ссылка в игровом чате

Речь геймеров также можно наблюдать в их творчестве. Несмотря на то что в большинстве случаев творчество игроков представлено визуальными формами (коллажами, рисунками, видео-историями, боди-артом, скульптурой и т. д.), немалое место отводится и литературным произведениям. Среди геймеров часто проводятся конкурсы стихов, песен и рассказов на игровую тематику (см., например: Новости: электр. ресурс).

Приведем в качестве примера конкурс хокку, одним из победителей стал игрок *СагуОн89* с хокку:

*Надежен инет
И топор мой заточен
Готов сражаться*

(Конкурс хокку... : электр. ресурс).

Кроме того, «живую» речь геймера можно наблюдать в различных видео-сюжетах и репортажах по итогам конкурсов, проводимых администрацией игры. Творческая активность геймера является не только источником материальных призов и почета для игрока, но и своеобразным средством приобщения его к мировой и национальной культуре.

Являясь членом общества, геймер приобщается не только к субкультуре любителей компьютерных игр, но и к общей культуре своей страны и мира в целом. Как правило, геймер связан не только со сферой компьютерных игр, он может любить музыку, иметь предпочтения в спорте, заниматься коллекционированием каких-либо предметов и т. п., т. е. он одновременно является

носителем нескольких субкультур. Часто страсти геймера имеют общий элемент, например, любители корейских онлайн-игр интересуются и самой корейской культурой; но иногда общий элемент отсутствует и за пределами игры человек предпочитает отечественный спорт или музыку, которые никак не связаны с игрой. Важно иметь в виду, что субкультура геймеров не противопоставляется никакой другой субкультуре и национальной и мировой культуре в целом; они сосуществуют и находятся в состоянии большего или меньшего взаимодействия.

Примечание

¹ Статья выполнена при поддержке гранта РГНФ, проект № 15-04-00381.

Список источников

Кик на боссе: тема // Perfect World: форум. [Электронный ресурс]. URL: <https://pw.mail.ru/forums/showthread.php?t=195945> (дата обращения: 30.10.2015).

Конкурс хокку «Идеальное соединение»: тема // Perfect World: форум. [Электронный ресурс]. URL: <https://pw.mail.ru/forums/showthread.php?t=178803&page=13&p=9628470&viewfull=1#post9628470> (дата обращения: 30.10.2015).

Новости: Конкурсы // Perfect World: форум. [Электронный ресурс]. URL: <https://pw.mail.ru/news.php?archive=news&type=competition&page=1> (дата обращения: 30.10.2015).

Официальный форум клана Мурт. [Электронный ресурс]. URL: <https://murtclan.ru> (дата обращения: 30.10.2015).

Резюме жителя Идеального мира: тема // Perfect World: форум. [Электронный ресурс]. URL: <https://pw.mail.ru/forums/showthread.php?t=153035&p=8223554&viewfull=1#post8223554> (дата обращения: 30.10.2015).

Список литературы

Гаранович М.В., Ерофеева Е.В., Ерофеева Т.И. Словари сленга субкультур г. Перми // Наука и бизнес: пути развития. 2013. № 4(22). С. 95–98.

Гаранович М.В., Ерофеева Т.И. Словари городских субкультурных образований // Глобальный научный потенциал. 2012а. № 18(18). С. 139–142.

Гаранович М.В., Ерофеева Т.И. Языковая составляющая субкультур г. Перми // Перспективы науки. 2012б. № 32. С. 383–386.

Кропачева М.А., Литвинова Е.С. Субкультура геймеров, единая и делимая // Социо- и психолингвистические исследования. 2013. Вып. 1. С. 74–77.

Кропачева М.А., Литвинова Е.С. Интерференция русско- и англоязычной игровых терминосистем в речи русскоязычных игроков Perfect World на англоязычном сервере // Социо- и психолингвистические исследования. 2014. Вып. 2. С. 177–185.

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

Щепанская Т.Б. Традиции городских субкультур // Современный городской фольклор / отв. ред. С.Ю. Неклюдов. М.: РГГУ, 2003. С. 23–27.

GAMERS AS SUBCULTURAL AND CULTURAL PHENOMENON

Marina A. Kropacheva

Senior Lecturer of Foreign Languages and Methods of Teaching Department
Glazov State Pedagogical Institute named after V.G. Korolenko

Ekaterina S. Litvinova

Senior Lecturer of Foreign Languages and Methods of Teaching Department
Glazov State Pedagogical Institute named after V.G. Korolenko

The article deals with the description of the subculture of multiplayer online computer games in the city space. The main subculture peculiarities are described and its place among other computer and internet connected subcultures is defined. The conclusion about the coexistence and interaction of this subculture with the national culture and other subcultures is made. Particular attention is paid to gamers' speech and its communication forms in game and outside of it. In-game chat system is being described as a unique form of communication characteristic of gamers.

Key words: culture; subculture; gamers; computer game; chat; forum; speech.