

### Список использованных источников

1. Днепров, В. Проблемы реализма / В. Днепров. – Л., 1961. – С. 45.
2. Газета «Правда». – 1940. – 11 июня.
3. Чурко, Ю. М. Линия, уходящая в бесконечность : субъективные заметки о современной хореографии / Ю. М. Чурко. – Минск: Полымя, 1999. – 224 с.
4. Чурко, Ю. М. Белорусский балетный театр / Ю. М. Чурко. – Минск: Беларусь, 1983. – 183 с.

*О. М. Кунцевич, аспирант БГУКИ  
Научный руководитель – Т. В. Карнажицкая,  
кандидат культурологии, доцент*

## СУБКУЛЬТУРА ГЕЙМЕРА КАК ЭФФЕКТ ТРАНСФОРМАЦИИ КУЛЬТУРЫ

Человек при рождении обладает биологическими признаками рода, но социальные и культурные признаки он приобретает в процессе жизни. При этом важно понимать, что каждая историческая эпоха создает свою матрицу типичного образа человека времени. Появление культурологии связано с возникновением новой парадигмы: мир начинает рассматриваться не только с позиций человека и его проблем, но и с позиций результатов его деятельности. Объектом исследования становится культура. Человеческое существование связано с разными сферами культуры. Происходит смена культурной среды, которая сегодня обозначена как техносфера. Интересную точку зрения высказывает М. Н. Эпштейн, утверждающий, что сегодня происходит смена самой природы человека, которая заключается в выходе за пределы своей биосоматической природы в область техносферы [5]. При этом структура техносферы включает в себя такие формы деятельности, которые были присущи человеку до появления техносферы. Примером тому является феномен игры.

Распространение игровой индустрии как части техносферы и увлеченность игрой большой массы людей привели к появлению новой субкультуры игровых сообществ. В связи с этим стал широко распространен термин «геймер» (от англ. *gamer* – постоянно играющий в компьютерные игры). В среде геймеров у каждого найдется свое определение, с помощью которого они так или иначе проводят классификацию. С появлением компьютер-

ных игр, а позже и Интернета молодежь стала активно общаться в сети. Компьютерные сетевые игры для них – это возможность общаться в действии: вместе с другими, зачастую иностранными, сверстниками проходить задания и побеждать виртуальных врагов. Попадая в виртуальный мир компьютерных игр, человек получает новое имя, что символизирует начало его «виртуальной жизни». Трансформируя образ своего «Я», геймер соединяет в своем сознании две разные жизни – виртуальную и реальную, а также два разных образа – образ реального человека и, например, компьютерного героя (аватара). Основным идентификатор игроков в различных сообществах – соотнесение себя с тем или иным образом. Использование картинок пользователей является самым распространенным в онлайн-играх и среди киберспортсменов. К имени пользователя также может добавляться название клана, которое показывает другим принадлежность игрока к определенному сообществу. Так он заново социализируется, постигает нормы и ценности другого мира. Это способствует сохранению как самой картины мира геймеров, так и воспроизводству всей субкультуры геймеров в целом [4].

Сообщество геймеров характеризуется наличием специфического языка и своей символики. Сленг геймеров, как и другие виды молодежного жаргона, вобрал в себя части других сленговых систем (например, программистов, общемолодежный сленг), нецензурную брань, термины разных наук, слова из иностранных языков и т. д. [4]. Символика геймеров постоянно модифицируется, способна впитывать в себя символы разных субкультур и зависит от личных предпочтений самого игрока.

Таким образом, сообщество геймеров основывается на системе следующих компонентов: специфические нормы и ценности, традиции, язык и терминология, символика, которые в совокупности образуют специфическую картину мира геймеров и влияют на их поведение и отношение к жизни. При этом важной характеристикой является жанр игр, который определяет членство в том или ином клане, мировоззрение, внешний вид геймера и т. д. [4].

По всему миру существует множество игровых сообществ, которые могут принимать формы различных веб-колец, форумов и других виртуальных сообществ или сетевых сообществ. Геймеров можно более или менее произвольно разделить на «профессиональные группы» в соответствии с предпочтениями

тех или иных классов и жанров компьютерных игр. Кроме того, существует казуальная категоризация геймеров по степени их профессионализма (низшая ступень – нубы; высшая – отцы) и по манере игры (ламеры, читеры, манчкины и пр.). Эти категории могут различаться по степени владения сленгом, принятым в «профессиональной группе» [1].

Во многих «профессиональных группах» геймеров (прогеймеров) существует своя классификация:

- простые игроки (жарг. – казуалы, от англ. *casual*) – играют в несложные игры и не часто меняют свои предпочтения в играх;

- хардкор-геймеры (жарг. – хардкорщики, от англ. *hardcore*) – игроки, предпочитающие острую соревновательность, сложность геймплея;

- прогеймеры (от англ. *pro gamers*) – профессиональные игроки, играющие за деньги (соревнования по киберспорту). В странах Азии прогеймеры спонсируются крупными компаниями;

- нубы (от англ. *newbies*) – новички;

- ретрогеймер (от англ. *retrogamer*) – игрок, предпочитающий играть в старые компьютерные, консольные или аркадные игры;

- IRL («*In Real Life*») – собирательный образ геймера в общем;

- девушка-геймер – это любая женщина, играющая в видеоигры. В настоящее время процент играющих девушек достаточно внушителен [1].

Кроме того, можно говорить о таких подвидах, как игрок-общественник (рассматривает игру как средство коммуникации, общения с друзьями или досуг); увлеченный игрок (игра является сильным увлечением); продвинутый игрок (владеет сложными или новейшими технологиями игры, интересуется играми почти профессионально).

Социально-демографические характеристики «портрета» геймера отражают половозрастную структуру, занятость и социальный статус: примерно 56 % мужчин и 44 % женщины; наиболее активный возраст – 17–22 года, более половины всей совокупности – студенты и учащиеся [2].

Из выше сказанного можно сделать следующие выводы. Психологический портрет геймеров определяется фактором отстраненности от общества. Они проявляют специфику не только на уровне социализации, но и как носители культуры. Компьютерные клубы – это то место, которое объединяет большое количество людей, различного сословия. При длительном

погружении в пространство виртуального мира, который нередко жесток и беспощаден, настроен враждебно к виртуальному герою, игрок (геймер) может переносить его законы на реальный мир. Поэтому процессы инкультурации в данном варианте имеют обратную технологию: человек сначала осваивает мир виртуальный, а потом переносит свой опыт в реальность.

Геймер – это человек, любящий играть в компьютерные игры, который входит в игровые сообщества и испытывает некоторую зависимость от состояний игрового характера. Положительное влияние компьютерных игр позволяет развить быстроту реакции, скорость мысли, ловкость, настойчивость и целеустремленность; разрабатывать тактику и стратегию действий. Начиная заново социализироваться, постигая нормы и ценности другого мира, геймер сохраняет саму картину своего виртуального мира, но при этом и воспроизводит всю субкультуру геймеров в целом. Все это говорит о том, что субкультура геймеров – сложное явление, которое требует пристального внимания и изучения.

#### Список использованных источников

1. Геймер. Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/геймер>. – Дата доступа: 10.11.2013.
2. Проколова, А. Кто такие «геймеры». / А. Проколова // Психологический центр Макарова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.makarova.net/index.php?option=com\\_content&task=view&id=109](http://www.makarova.net/index.php?option=com_content&task=view&id=109). – Дата доступа: 10.01.2014.
3. Степанцева, О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества : автореф. дис. канд. культ. наук : 24.00.01 / О. А. Степанцева. – М., 2010. – 27 с.
4. Тур, А. Интернет субкультура Хаоса – Глава I [Электронный ресурс] / Технология альтруизма. – Режим доступа: <http://altruism.ru/sengine.cgi/13/66/2/2>. – Дата доступа: 11.11.2013.
5. Эпштейн, М. Н. Информационный взрыв и травма постмодерна [Электронный ресурс] / Философский портал. – Режим доступа: <http://www.philosophy.ru/library/epstein/epsht.html>. – Дата доступа: 10.02.2014.