

Змиевский Павел Викторович

аспирант

ФГБОУ ВО «Юго-Западный государственный университет»

г. Курск, Курская область

СУБКУЛЬТУРА ГЕЙМЕРОВ, ИСТОКИ ЗАРОЖДЕНИЯ И ПОВСЕДНЕВНОСТЬ ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ МЕТОДОЛОГИЧЕСКИХ АСПЕКТОВ НАУЧНОГО ПОЗНАНИЯ

***Аннотация:** автором изучается структура геймеров, историческое и современное понятие «геймеры». Проводится анализ проблем геймеров и их решение. Исследуется субкультура геймеров в контексте использования методологических подходов: интегративный, феноменологический, диалектический, системный и др.*

***Ключевые слова:** виртуальность, геймер, игроман, методы, субкультура, стратификация.*

Изначально термин «субкультура» был введен в научный оборот американским социологом Т. Роззаком в 30-х гг. XX века. В отношении данного термина даются два вида понятия, которые достаточно давно уже сложились, благодаря трудам ученых.

Первое определяет, что большая часть ученых употребляет в понимание его как относительно самостоятельного и целостного образования внутри доминирующих в социуме культурных традиций, выделяющихся своими нормами, ценностями, институтами и определяющими типы жизни и мышления.

Второе согласовывает применение с молодежной проблематикой и тем местом, которое занимает молодежь в процессе интеграции в пространство культуры, сохранении и преобразовании культурных оснований развития общества [4]. В условиях явных процессов глобализации, характеризующихся возникновением большого многообразия моделей поведения и стилей жизни, изучение феномена субкультуры геймеров становится актуальным. Со второй половины XX в. вновь появившиеся субкультуры оказывали свое воздействие на образ

жизни и культурные приоритеты больших социальных групп. Именно поэтому изучение субкультуры геймеров является одной из методологических задач культурологии, решив которую, у исследователя появится возможность спрогнозировать дальнейшее культурное развитие страны. Отсюда и формируется научный интерес к природе, структуре, функциям и динамике субкультуры геймеров.

Если рассматривать на примере России, то геймеры появились в середине 90-х годов XX века. Изначально, в Москве и Санкт-Петербурге формировались компьютерные клубы. Имена многих первых российских чемпионов виртуальных игр уже забыты. Исходя из статистики прошлых игровых чемпионатов, отличились Роман Тарасенко, который одним из первых российских геймеров начал самостоятельно ездить на международные чемпионаты, а также игрок под ником Chekatilo, входившим в первые строчки мировых рейтингов, публикуемых в Сети и несколько др. [9]. Сейчас очень мало осталось подростков, которые ни разу в жизни не садились за компьютерную игру. Но есть такая молодежь, которая буквально уходит из реальной и бытовой жизни в большой мир игр.

Вообще это особая субкультура со своим непонятным языком, многие слова – производные от английских. Геймеры скрывают свои имена под прозвищами, так называемые – ник. Возраст геймеров может быть от 10 до 40 и более лет. Кстати, средний возраст геймера постоянно растет, и те, кто начинал играть в компьютерные игры в 90-е годы XX века, то они до сих пор успешно продолжают этим заниматься. Опознать геймера или игромана по внешнему виду не просто – мода в виртуальном пространстве не играет роли [9]. Основным занятием у таких людей как «игроманы» является игра на компьютере, сфера общественных контактов у них очень узка, большая часть своей деятельности направлена на удовлетворение плотских потребностей, а главное – на удовлетворение потребности в игре на компьютере. В данном направлении геймерства у многих психологов, медиков и общественности имеются опасения за их здравомыслие, необоснованную агрессивность. Ведь основным смыслом жизни такого человека

становится – пройти новый уровень игры. Ученые интересуются с чем это связано? С социальной, экономической или психологической неудовлетворенностью?

Поэтому, чтобы детально разобраться с субкультурой геймеров, необходимо провести комплексное исследование проблем геймеров, с позиций ряда общественных наук. На первое место определим использование интегративного подхода. Применение данного подхода дало возможность выстроить ряд используемых подходов и методов в определенную организацию, которая улавливает сущность субкультуры геймеров во всем разнообразии ее проявлений.

Использование феноменологического метода дало возможность разобрать субкультуру геймеров как характерное социокультурное явление в рамках современного российского социума, а также определить особенности, роль и место субкультуры геймеров в контексте общественного развития.

Благодаря диалектическому методу анализировалась зависимость формирования и функционирования молодежных субкультур от исторических изменений, происходящих в культуре общества в целом, и индивидуального социокультурного обстоятельства.

Исторический метод применялся при разборе понимания сути субкультуры геймеров в условиях существования в разные периоды культур в сравнении с современной эпохой.

Системный подход молодежных субкультур рассматривался как сумма нескольких видов культур современного российского социума. Системно-динамический подход дает представление о субкультуре как многослойной системы, претерпевающей фазовые переустройства.

Синергетический метод показывает взаимодействия субкультур как хаотически раскручивающийся процесс.

Информационный подход выступает как соединение социальных феноменов с информационными. В данном случае общественное понимание формируется в процессе получения информации от индивида к индивиду, а СМИ активно влияет на все это.

Генетический подход содержится в отождествлении системы духовных ценностей с набором генов.

Трофический подход создан на принципе, когда верхний уровень формируется за счет низшего. Уровни выстраиваются в цепочку, где имеет место быть преобразование мира человеческих чувств в мыслительные образы.

Когнитивный подход заключается в представлении о субкультуре геймеров как системе познавательных теоретических конструктов, благодаря которым воспринимается окружающая реальность.

Исходя из методологических подходов, можно прийти к выводу, что геймеры это «разношерстная» социальная группа людей, которая постепенно развивает свою собственную субкультуру, в частности, создает свой жаргонный язык, нравственный климат [10]. Ее особенностью является, с одной стороны – избыток жизненной энергии, богатство воображения у игроков, а с другой – отсутствием у большинства экономической и социальной самостоятельности [1].

Далее отметим, что формирование сообщества геймеров условно можно различать в зависимости от появления иерархии статусов:

1) трехступенчатая иерархия – ламер, геймер, читор, в ней соответствует три уровня игровых навыков – юзер, программист, хакер;

2) кланового деления – геймеры объединяются в кланы по системному признаку – пристрастие к любимой игре или жанру игр, например, поклонников «раке» называют «квакеры» [8];

3) разных способов игры (одиночные игры или онлайн-проекты);

4) наличия специфических мест собраний (компьютерных клубов) и развитой сети тиражирования информации (компьютерные технологии, наличие специализированных изданий, но в большей степени Интернет).

Соответственно, концепция целостного подхода к оценке социальных последствий возникновения и распространения игровой компьютерной культуры противостоит ныне существующим в научной и публицистической литературе односторонним подходам. Распознавание субкультуры геймеров отыскивается

на пересечении нескольких направлений развития нынешнего социального знания:

- теории субкультурной стратификации социума;
- теории информационно-техногенного общества;
- игровой концепции культуры.

Все эти теории взаимосвязаны между собой, каждая из них имеет свое значение. Изменение стратификации общества повлияет на объективное развитие культуры геймеров. Владение техникой и знанием информации дает для геймера свободу действия в игровой деятельности. Сумма данных двух теорий формирует третью теорию – игровой концепции культуры.

Следовательно, одна из специфик вида мира геймеров характеризуется наличием собственных ценностей, норм, традиций, языка, символики, искусства. Так, среди характерных ценностей наибольшее значение для геймеров имеют ценность нахождения в игровом пространстве и получение признания в сообществе геймеров, приобретения информации без ограничения, прохождение новых компьютерных техник и др. К игровым нормам геймеров причислим, например, условия в отношении возраста участника, условия игры, которые необходимо выполнять всем игрокам и др. Традиции связаны с видом игры. Можно выделить:

- *логические игры* – игры, образованные на аналитических задачах (например *шахматы, головоломки* и др.);
- *обучающие игры* – игры, обращённые на выполнение условий для ускорения обучения или повышения его качества;
- *квесты* – игры-приключения, имеющие сложные сюжеты;
- *стратегии* – игры, которые дают возможность создавать империи, основывать города, начинать и развивать *бизнес* и т. п.

В зависимости от пристрастия к определенному жанру игр можно выявить специфичные психологические и, даже, национальные особенности геймеров. Так, эмоциональные итальянцы в большей степени отдают предпочтение красоч-

ным и стратегическим по сюжету «стрелялкам» или симуляторы гонок, а, например, педантичные немцы планомерно занимаются захватом территории противника, разрабатывая тактику и стратегию [10].

Кроме того, компьютерные игры имеют двойственный характер, влияющий на характер геймера – позитивный и негативный. С одной стороны, геймеры в большинстве своем отмечают релаксирующее воздействие игры на психику человека (игра отвлекает от проблем), компьютерные игровые программы тренируют реакцию (например, симуляторы гонок), вырабатывают стратегическое мышление (например, строительство городов, замков, подготовка и проведения войны) и т. д. С другой стороны, в своих крайних проявлениях, происходит изменения психики человека под воздействием игры (потеря ориентации во времени и пространстве, отказ от реального мира и уход в мир виртуальный, формирование агрессивных наклонностей и т. д.).

Конечно же имеются и допинги против «суперигромании», для этого нужно увлекать игроков в процессы, не связанные с компьютерными занятиями, путем агитации здорового образа жизни, вырабатывания «антизависимых» указаний и воспитания их личной ответственности за свое поведение. При этом, для правильного развития мировоззрения геймеров-игроманов, их системы взглядов на реальность, самого себя и окружающий мир очень важна общая работа семьи и общественных организаций.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что субкультура геймеров – это сложный изменяющийся во времени и пространстве феномен современного информационного общества. Соответственно, субкультура геймеров, как и другие субкультуры, однозначно влияет на развитие культуры в России. Если не выявлять проблемы и их не решать, то можно получить некое «нагноение» в общественной российской субкультуре. Благодаря комплексному подходу и анализу методов, можно выявить, что социальные страты при назначенных условиях способны образовывать субкультуры, имеющие специфическую картину мира, которая обуславливает нормативно-ценностные соображения о человеке и устанавливает его стиль жизни.

Список литературы

1. Бобахо В.А. Социально-политические аспекты молодежной субкультуры / В.А. Бобахо, С.И. Левикова // Вестник Московского университета. Сер. 12. Политические науки. – 2013. – №2. – С. 35–45.
2. Гогерчак С.Ю. Молодежь как феномен культуры: Автореф. дис. ... канд. филос. наук. – Ростов н/Д, 2004. – 26 с.
3. Гончарова Н.Г. Трансформация досуговой деятельности современной российской студенческой молодежи: Автореф. дис. ... канд. социол. наук. – Ростов н/Д, 2009. – 29 с.
4. Гришин В. А. Субкультура и ее проявления в молодежной среде // Общественные, самодеятельные движения. – М., 1990. – 280 с.
5. Игровые компьютерные технологии в образовательном процессе // Личность. Общество. Образование в современной социокультурной ситуации. Межвузовский сборник научных трудов. – СПб.: ЛОИРО, 2007. – С. 521–524.
6. Информационно-коммуникационные технологии: современное состояние и перспективы развития (на примере субкультуры геймеров) // Информационно-коммуникационные технологии: современные особенности и тенденции развития. – СПб., 2006. – С. 89–90.
7. Карпиленя С.С. Молодежная субкультура как способ социализации молодежи в условиях модернизации российского общества: Автореф. дис. ... канд. социол. наук. – Ростов н/Д, 2009. – 34 с.
8. Компьютерные игры, как социокультурный феномен. «За» и «против» // Герценовские чтения 2004. Современное общество. Социологическое измерение повседневности. – СПб., 2004. – С. 311–313.
9. Левикова С.И. Молодежная культура. – М.: Вузовская книга, 2002. – 395 с.
10. Лисовский В.Т. Духовный мир и ценностные ориентации молодежи России. – СПб., 2000. – 608 с.