

УДК 316.346.32-053.6

С.А. Реброва

Трансформация молодежных субкультур в интернет-сообществе: геймеры

Аннотация:

В статье анализируется специфика субкультуры геймеров и прослеживается ее трансформация от возникновения до становления в онлайн пространстве. Раскрываются особенности существования виртуального мира геймеров и причины его максимально комфортных (по сравнению с реальным) условий существования. Выделяются причины популярности субкультуры среди молодежи, ее положительное и отрицательное влияние.

Ключевые слова: молодежь, субкультура, геймеры, интернетизация, Интернет-сообщество, Интернет-коммуникация.

Об авторе: Реброва София Александровна, Московский государственный технический университет им. Н. Э. Баумана, студент факультета социальных и гуманитарных наук; эл. почта: rebsonya@gmail.com

Научный руководитель: Чернышева Анна Владимировна, Московский государственный технический университет им. Н. Э. Баумана, кандидат философских наук, доцент кафедры социологии и культурологии; эл. почта: irida64@bk.ru

Молодежные субкультуры выступают неотъемлемой составляющей культуры любого общества, оказывающей определенное влияние на все его сферы. Они способны отражать множество характеристик молодого поколения, по которым можно судить и о степени развития всего общества.

С развитием технологий состояние молодежных субкультур выходит на новый этап – теперь идеи различных субкультур распространяются значительно быстрее, возрастает их актуальность и востребованность, а коммуникация осуществляется гораздо проще и быстрее. К субкультурам, претерпевающим существенные изменения в онлайн-пространстве, можно отнести и геймеров. С развитием сети Интернет появляется

возможность онлайн коммуникаций и совместного времяпрепровождения в игре, находясь в разных точках планеты; возможность находить единомышленников в онлайн-пространстве. В связи с этим возникает новая проблема: изучение состояния и трансформации процессов указанной субкультуры на новом этапе ее развития. В том числе возникает противоречие между теоретической и практической значимостью анализа субкультуры геймеров, с одной стороны, и недостаточной разработанностью этой проблематики в современном социологическом знании – с другой.

Исследование ВЦИОМ «Жизнь в интернете и без него», хотя напрямую и не говорит о геймерах, однако выделяет ежедневные формы использования Интернета потребителями, а также характеризует такие феномены, как сознательный отказ от Интернета, Интернет-отдых, Интернет-зависимость. Опираясь на анализ полученного эмпирического материала, авторы утверждают, что процесс интернетизации в России перманентен и развивается крайне быстро, что влечет за собой в том числе и новые проблемы коммуникаций, формирование кругов общения и новых субкультур [2].

Д. В. Руденкин подчеркивает, что условия вступления в жизнь современного поколения молодежи приходятся на период стремительной интернетизации российского общества. Опираясь на данные вторичного анализа данных и результаты собственного социологического опроса, автор анализирует специфику коммуникативной культуры этого поколения российской молодежи. В результате исследователь приходит к выводу, что нынешнее поколение российской молодежи, вступающее в жизнь в условиях стремительной интернетизации общества, действительно отличает очевидная специфика коммуникативной культуры. Актуальные социологические исследования демонстрируют, что нынешние молодые россияне гораздо более активны в использовании Интернета, чем представители прежних поколений, а практики использования Интернета у представителей молодежи более разнообразны и многогранны [1].

А. А. Петровой анализируются особенности субкультуры геймеров в процессе онлайн-игры, раскрываются причины появления движения геймеров, прослеживается развитие их субкультуры по мере усовершенствования и распространения компьютерных игр. Автор подробно характеризует структуру субкультуры, иерархию ее представителей, особенности сленга и поведения в сети [4]. Тема взаимодействия между представителями субкультуры подробно раскрывается Е. В. Чернышевой и Д. О. Прокиным. Авторы акцентируют внимание на особенностях общения геймеров, выявляют положительные и

отрицательные особенности влияния игровой среды. Одним из основных выводов работы становится утверждение о том, что главное достоинство игровой коммуникации состоит в нахождении друзей со схожими интересами и веселом времяпрепровождении, однако в процессе коммуникации геймеров часто возникает и агрессия, что относится к негативному влиянию коммуникационной среды [5].

В исследовании Mail.ru Group «Портрет российского геймера 2020» показано, что наиболее активные пользователи игровых устройств – молодые люди 25-34 лет, преобладающая часть которых использует для своих целей телефоны/планшеты. Пользователи в 60% случаев играют в одиночку, еще 20% приходится на онлайн-взаимодействие со своими друзьями из реальной жизни [6].

В рамках подобного исследования, проведенного в 2022 г. Аналитическим центром НАФИ помимо портрета российского геймера, средних временных и материальных затрат на игры авторы выделяют еще и формы коммуникаций геймеров между собой, социальные и экономические эффекты распространения субкультуры геймеров на российское общество. Благодаря тому, что исследования близки между собой по датам проведения, возникает возможность выявить особенности развития и распространения субкультуры геймеров за последние два года. Результаты исследования говорят о том, что онлайн-игры используют уже не 18% россиян, а 60%. Кроме того, 74% пользователей играют с помощью смартфонов и планшетных компьютеров. В исследовании социального вреда от онлайн-игр говорится о том, что 54% россиян думают, что видеоигры делают людей более жестокими и агрессивными в повседневной жизни, 63% россиян отмечают, что геймеры теряют навыки реального общения, становятся более замкнутыми [3].

Перед изучением трансформации субкультуры геймеров необходимо понять, что такое молодежная субкультура и, в частности, геймеры. Молодежные субкультуры – это культурные подсистемы, которые создаются молодыми людьми для себя и нацелены на интеграцию индивида в социальную жизнь. Они характеризуются эзотерической, эскапистской или урбанистической направленностью и представляют собой элитарную культуру, которая определяет стиль жизни, ценностную иерархию и менталитет ее носителей. Такие субкультуры существуют внутри системы официальной, материальной и базовой культуры общества. Геймеры, будучи одним из видов молодежных субкультур, подразумевают под собой объединения людей с общим интересом к компьютерным и

видеоиграм. Они формируют специфические образ жизни, ценности, нормы и социальные практики, связанные с игровой культурой.

Важно понимать, что в рамках одной субкультуры геймеров соединяется множество других менее масштабных образований: они различаются в зависимости от жанров игр, платформ, на которых играют и других факторов. Объединяет их также то, что они имеют свои собственные общепринятые термины, сленг, символы и знаки, которые используют внутри своих сообществ. Геймеры взаимодействуют в онлайн-сообществах, обмениваются опытом, обсуждают игры, участвуют в соревнованиях и создают собственные сообщества в социальных сетях, форумах, на стриминговых платформах и других онлайн-пространствах.

Становится понятно, что основа их коммуникации и в принципе существования – онлайн-пространство. Как же выглядела субкультура геймеров до распространения сети Интернет? Согласно А. А. Петровой, эта субкультура начала формироваться параллельно с развитием «информационного общества». Понятие «геймер» появилось еще в 1970 г. применительно к людям, тратящим свободное время на прохождение уровней в игровых автоматах, собирающихся в специальных компьютерных клубах, где можно играть в различные игры.

Главный начальный фактор формирования субкультуры геймеров в привычном для нас представлении приходится на 2000-е гг., когда популярность получили такие игры, как «Счастливый фермер» и «Змейка». Изначально субкультуру геймеров характеризовало более выраженное личное общение, основанное на обсуждении игр и игровых тематик. Это было одним из важных факторов, связывающих членов субкультуры. Из всего вышеперечисленного можно сделать вывод, что субкультура геймеров 2000-х гг. значительно отличается от современной. Она была закрытой, охватывала достаточно узкий круг людей с ограниченным доступом к Интернету и социальным медиа.

В то время компьютерные и видеоигры были менее распространены и воспринимались большей частью общества как нишевое хобби. Одна из главных черт геймерской субкультуры в 2000-х гг. – стремление к оригинальности и индивидуальности. Геймеры проявляли свою уникальность через выбор игр и платформы. Например, отдельные группы геймеров могли быть заинтересованы в играх на персональных компьютерах, консолях или портативных устройствах, и их предпочтения могли

различаться в зависимости от жанров игр, таких как ролевые игры, шутеры, стратегии и т.д. Геймерская субкультура тех лет отличалась социальным измерением. Геймеры общались и взаимодействовали в ограниченных сообществах, таких как локальные игровые клубы, форумы. Они обменивались опытом, обсуждали игры, делились советами и информацией, создавали свои собственные нормы и ценности, основанные на любви к играм. В то же время геймеры сталкивались с некоторыми негативными стереотипами и предрассудками со стороны общества: с непониманием и критикой со стороны людей, которые не разделяли их интересы и считали игры несерьезным занятием, оказывающим негативное влияние на молодежь.

Сравнивая геймеров 2000-х с геймерами 2020-х гг., Д. В. Руденкин обращает внимание, что еще в 2008 г. доля активных пользователей интернета оценивалась довольно скромно и составляла менее половины: в основном эксперты оценивали ее в 30-35%. Однако уже на рубеже 2012 и 2013 гг. доля пользователей Интернета оценивалась в 50% населения и больше [1, с. 35]. Если обратиться к исследованию ВЦИОМ «Жизнь в интернете и без него», то можно увидеть, что в 2018 г. доля пользователей Интернета составляла целых 80%, а прирост ежедневного числа интернет-пользователей с 28% в 2011 г. вырос до 62% в 2018 г. [2].

Что же происходило с субкультурой геймеров в это время? В 2008 г. геймерская субкультура продолжает оставаться относительно нишевым явлением, хотя и начинает проявлять признаки расширения и диверсификации. В основном она ориентируется на компьютерные и консольные игры, с акцентом на популярные жанры, такие как шутеры, ролевые игры и стратегии. Геймеры обмениваются опытом и мнениями на форумах, блогах и сообществах, на специализированных игровых мероприятиях, выставках и турнирах.

В 2013 г. геймерская субкультура начинает претерпевать заметные изменения. Игровая индустрия становится более массовой и доступной, с расширением рынка мобильных игр и появлением новых игровых платформ, смартфонов и планшетов. Социальные медиа также начинают играть важную роль в формировании геймерской культуры, благодаря развитию видеоигрового контента на платформах, таких как YouTube и Twitch, а также в социальных сетях. С 2018 г. геймерская субкультура становится еще более разнообразной и глобальной. Игровая индустрия продолжает стремительно развиваться параллельно с развитием технологий виртуальной реальности, киберспортом

и онлайн-играми с многомиллионными аудиториями. Геймеры начинают проявлять больше активности в социальных сетях, создавая сообщества и строя свою онлайн-идентичность на основе игровых интересов. Субкультура геймеров приобретает более осознанный и артикулированный в своих стремлениях, включая вопросы социальной справедливости, представления и разнообразия в играх и игровой индустрии, вид.

Исследование указанных временных отрезков развития геймерской субкультуры позволяет оценить ее эволюцию и динамику, понять важные изменения, произошедшие внутри субкультуры. Одним из важных аспектов ее эволюции в указанные периоды становится расширение ее границ. Если в 2008 г. геймеры в основном ориентировались на компьютерные и консольные игры, то в 2013 и 2018 гг. возникли новые игровые платформы. Это сделало игры более доступными и популярными, привлекло внимание пользователей из новых групп. Важным аспектом эволюции геймерской субкультуры стала роль социальных медиа. В 2013 и 2018 гг. вышеупомянутые платформы YouTube и Twitch выступили важными источниками видеоигрового контента, позволив геймерам обмениваться опытом, мнениями и создавать сообщества вокруг своих игровых интересов. Это способствовало формированию онлайн-идентичности геймеров и расширению их социального влияния. С 2018 г. геймеры начинают более активно выступать за социальную справедливость, представления и разнообразие в играх и игровой индустрии. Они проявляют больше осознанности в отношении своих прав и интересов, и используют социальные медиа и другие платформы для выражения своих мнений и стремлений. Однако, стоит отметить, что геймерская субкультура до сих пор сталкивается с кибербуллингом, дискриминацией по национальным, расовым, половым признакам и т.д.

Важно знать, что одной из отличающих черт современных геймеров выступает особенность их коммуникации. В частности, Е. В. Чернышева и Д. О. Прокин отмечают, что одной из особенных черт коммуникации геймеров становится сленг. Кроме того, многие геймеры предпочитают виртуальное общение реальному [5].

Обобщая исследовательский опыт, актуальное состояние субкультуры геймеров можно описать следующими параметрами:

1. **Диверсификация:** современные геймерские сообщества становятся все более разнообразными, включают различные возрастные, этнические группы, людей с разными социально-экономическими статусами.

2. **Мобильный гейминг:** мобильные игры продолжают набирать популярность и привлекать широкую аудиторию, включая людей, которые ранее не были активными геймерами.

3. **Активное участие:** геймеры проявляют больше активности в социальных сетях, создают сообщества и конструируют онлайн-идентичность на основе игровых интересов.

Вместе с тем следует отметить и ряд тенденций геймерской субкультуры: во-первых, мобильные игры и далее продолжают привлекать новых пользователей; во-вторых, онлайн-игры могут стать еще популярнее, чем сегодня, ввиду развития индустрии киберспорта и игр с многомиллионными аудиториями; в-третьих, геймерские сообщества продолжают усложняться и включать представителей разных социальных ролей и статусов [3; 6].

За последние десятилетия молодежная субкультура геймеров претерпела существенные изменения. Наиболее важными периодами ее трансформации стали 2008, 2013 и 2018 гг., во время которых произошли рывки в технологической сфере и игровой индустрии. Однако социальный портрет геймера продолжает эволюционировать и сегодня. Дальнейшие исследования в этой области могут способствовать лучшему пониманию и анализу динамики и характеристик молодежных субкультур в интернет-сообществе, в том числе и геймерской культуры, а также способствовать развитию соответствующих теорий и практик.

Библиографический список:

1. Руденкин Д. В. Интернет в повседневной реальности современной российской молодежи / Д. В. Руденкин, А. И. Руденкина // *Juvenis scientia*. 2019. № 1. С. 43-48.

2. Жизнь в интернете и без него [Электронный ресурс] // ВЦИОМ. Режим доступа: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/zhizn-v-internete-i-bez-nego> (дата обращения: 4.04.2023).

3. Гейминг в России – 2022 [Электронный ресурс] // НАФИ. Режим доступа: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geyming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty/> (дата обращения: 21.04.2023).

4. Петрова А. А. Особенности субкультуры российских геймеров в процессе онлайн-игры // Скиф. 2020. № 4(44). С. 690-694.

5. Чернышева Е. В. Особенности коммуникации геймеров / Е. В. Чернышева, Д. О. Прокин // Психология сегодня: актуальные исследования и перспективы : материалы Всероссийского психологического форума : в 2 томах (Екатеринбург, 28–30 сентября 2022 года). Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2022. С. 885-888.

6. Портрет российского геймера 2020 [Электронный ресурс] // Mail.ru Group. Режим доступа: https://drive.google.com/file/d/1iBZZ2_0lb-yKE79LHli9Y7Onyr_vpglv/view (дата обращения: 4.04.2023).

Rebrova S.A. Transformation of youth subcultures in the Internet community: gamers

The article analyzes the specifics of the subculture of gamers and traces its transformation from its emergence to its formation in the online space. The features of the existence of the virtual world of the gamer and the reasons for its most comfortable (compared to the real) conditions of existence are revealed. The author highlights the reasons for the popularity of this subculture among young people, as well as its positive and negative impact.

Keywords: youth, subculture, gamers, internetization, Internet community, Internet communication.