

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАНИ

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«КИЄВО-МОГИЛЯНСЬКА АКАДЕМІЯ»**

Факультет соціальних наук і соціальних технологій

Кафедра соціології

**Соціальна ідентичність у субкультурі
комп'ютерних геймерів**

Кваліфікаційна робота
на здобуття академічного звання
бакалавра соціології

Білослудцева Сергія Олександровича

Науковий керівник –
кандидат соціологічних наук,
старший викладач кафедри соціології НаУКМА

Осипчук Анна Дмитрівна

Київ – 2011

Зміст.

1. <i>Вступ</i>	3
2. <i>Розділ 1. Визначення основних понять та питань дослідження</i>	6
1.1. Поняття соціальної ідентичності.....	6
1.2. Поняття субкультури геймерів.....	11
1.3. Пояснення деяких жанрових відмінностей ігор.....	13
1.4. Схема дослідження.....	17
3. <i>Розділ 2. Аналіз результатів інтерв'ю</i>	18
2.1. Розгорнутий аналіз.....	18
2.2. Підсумки аналізу.....	39
2.3. Графічні схеми отриманих відповідей.....	45
4. <i>Висновки</i>	47
5. <i>Список використаної літератури</i>	51
6. <i>Додатки</i>	53
Додаток А: «Гайд інтерв'ю з коментарями».....	53
Додаток Б: «Остаточний варіант гайду інтерв'ю».....	59
Додаток В. «Список респондентів».....	62
Додаток Г. «Транскрипт 1».....	64
Додаток Д. «Транскрипт 2».....	79

Вступ.

У сучасному світі не можна заперечувати роль інформаційних технологій. Усе більше людей пов'язують свою роботу та дозвілля з комп'ютером. Комп'ютерні ігри становлять величезний сегмент індустрії розваг. Наприклад, кількість користувачів гри World of Warcraft вже перевищила 12млн.[1], і це не рахуючи власників нелегальних копій. Сайти-соціальні мережі, на зразок vkontakte.ru, аудиторія якого становить близько 150 млн. користувачів, поширюють на своїх сторінках прості, але теж ігри. Можна впевнено стверджувати, що кількість гравців вже зараз є величезною, і далі буде тільки зростати. Звичайно, усі гравці є дуже різноманітними, але у них, принаймні, вже є спільний інтерес, критерій, за яким їх можна об'єднати. Чи існує специфічна субкультура геймерів, комп'ютерних гравців, і де її межі? Чи можна об'єднати у субкультуру людину, яка грає по 10 хв. на день у симулятор пасьянсу та члена кількох команд з різних ігор і чемпіона міжнародних змагань? Як із іншими субкультурами, вичерпну відповідь на це питання дати досить важко. Ми не будемо намагатись це зробити.

Цікавим є також інше питання. Яке значення має для людей їх захоплення іграми? Чи відчують вони якусь спільність з іншими гравцями, наскільки це для них важливо? Іншими словами, нас цікавить соціальна ідентичність геймерів, хоча і поняття «соціальна ідентичність» не може тлумачитись однозначно. Останнім часом, на тлі зростання уваги до комп'ютерних ігор, вивчаючи ЗМІ, можна зустріти припущення, що соціальна ідентичність геймерів може переходити у віртуальний простір, що вони все менше контактують з оточуючим суспільством, і більше асоціюють себе з вигаданими, ігровими організаціями, а у особливо занедбаних випадках, з ігровими персонажами. Так само, лунали закиди на адресу комп'ютерних ігор, що вони впливають на поведінку людей у реальному житті, штовхають їх до девіантної поведінки[2]. Ці повідомлення доповнюються роботами про те, що комп'ютерні

ігри можуть викликати звикання.[3] Але ігрова залежність – здебільшого царина психології. Не будемо казати нічого з цього приводу, а просто вивчимо значення статусу геймера для нього самого, чи це позитивне явище, чи негативне. Звичайно, охопити навіть кількома великими дослідженнями геймерів хоча б однієї країни неможливо, тому ми будемо досліджувати лише окремий сегмент, який хоча б гарантує взаємодію між своїми представниками: гравці у багатокористувацькі ігри через Інтернет. Звичайно, популярна гра для одного користувача, наприклад, з цікавим сюжетом може викликати в громадськості не менший інтерес, а аудиторія простих ігор на зразок симулятора пасьянсу може перевищувати аудиторію величезних онлайн-ігор, урахувати специфіку кожного окремого жанру, об'єднати усе це у одному дослідженні майже неможлива задача.

Особливістю даної роботи є саме те, що у ній буде розглянутим саме ігровий жанр, його вплив на ідентичність гравців. Для цього буде узятو найбільш легко відокремлювані соціальні групи – команди з певних ігор. Буде досліджено вплив жанрових відмінностей на критерії соціальної ідентичності гравців. Знову ж таки, не буде охоплено усі ігрові жанри, тільки два, за кількістю опитаних команд. Ця робота - скоріше лише один приклад, що має на меті показати різноманіття субкультури, побудованої навколо таких продуктів, як комп'ютерні ігри, і, відповідно, різноманіття поглядів на власну належність до субкультури. Охопити в одному дослідженні представників гри одного жанру, особливо якщо це популярна онлайн гра- також важко, але вже можливо. Але це повинно бути радше масштабне кількісне дослідження, яке потребує великої кількості ресурсів(наприклад, лише один неофіційний сервер з World of Warcraft може відвідувати понад 500 осіб) До того, ж значення статусів, ставлення до них, критерії оцінки краще досліджувати вже з детально розробленою анкетною. Саме для цього і створена ця робота, щоб виокремити тенденції, надати інформацію для підготовки майбутнього дослідження за

допомогою великої кількості стандартизованих анкет, якщо у такому дослідженні виникне потреба. Але, окрім ігор, маємо надію, деяка отримана інформація буде корисною для дослідників таких груп, як страйкбольні команди, клуби історичної реконструкції, зібрання прихильників рольових ігор – для дослідження субкультурних організацій, побудованих навколо гри та фантазії.

Отже, **об'єктом** цієї роботи є: представники субкультури комп'ютерних геймерів. **Предметом** - соціальна ідентичність геймерів.

Мета роботи: вивчити соціальну ідентичність геймерів, виокремити її особливості. Відповідно до поставленої мети було сформульовано наступні **завдання**:

- А) Вивчити існуючі літературні джерела,
- Б) Обґрунтувати, яке визначення соціальної ідентичності є найбільш продуктивним для дослідження субкультурних ідентичностей та їх рис.
- В) З'ясувати особливості соціальної ідентичності представників субкультури геймерів і вплив на неї ігрового жанру.

Метод збору інформації: напівструктуроване інтерв'ю.

Розділ 1. Визначення основних понять та питань дослідження.

1.1 Поняття соціальної ідентичності

Перш, ніж почати досліджувати соціальну ідентичність, необхідно докладніше розглянути це поняття. Воно є важливим не тільки для соціології, але й для соціальної антропології, соціальної психології та інших суспільних наук. Тому не дивно, що велика кількість науковців приділяла увагу ідентичності. Однією зі спроб узагальнити їхній досвід є праця британського соціолога Річарда Дженкінса «Social Identity». В ній розглядається багато точок зору на соціальну ідентичність та її складові.

Перш за все, для визначення терміну «ідентичність» Дженкінс звертається до словника *The Oxford English Dictionary*, в якому ідентичність характеризують, як:

1. Подібність об'єктів, наприклад, коли А1 подібний до А2, але відрізняється від Б1.
2. Основа для визначення подібностей і відмінностей чогось.

Дженкінс так визначає дієслово «ідентифікувати»:

1. Класифікувати речі і особи.
2. Асоціювати себе, або поєднувати себе із чимось іншим (наприклад, друзями, або спортивною командою)[4](ст. 17).

На думку Р. Дженкінса, будь-яку ідентичність, носієм якої є людина, можна назвати «соціальною». Аргументом для цього слугує, перше, що будь-яка ідентичність має сенс, а сенс завжди включає взаємодію з іншими. Другим є те, що «соціальне» завжди поєднане із «культурним» у реальному житті. Розглянувши всі ці тези, Дженкінс остаточно формулює такі базові визначення:

Ідентичність – виражає, як індивіди та колективи розділені у відносинах із іншими індивідами та колективами.

Ідентифікація – систематичні відносини відмінності і подібності між індивідами та колективами. Разом, відмінність і подібність є динамічними принципами ідентифікації і є в основі людського світу[4](ст. 18).

Російський психолог В. Агеєв , із посиланням на Теджфела та Тернера, пише, що соціальна ідентичність складається із тих аспектів образу «Я», які впливають зі сприйняттям індивідом себе, як члена певних соціальних груп, або категорій[5](ст. 201-211). Разом із індивідуальною ідентичністю соціальна ідентичність формує цілісне «Я». Ми ще повернемося до важливості розрізнення груп та категорій.

У визначенні Агеєва увага приділяється саме почуттю належності, спільності. Але деякі дослідники притримуються іншої точки зору, що соціальна ідентичність формується в основному не завдяки почуттю спільності із представниками якогось соціального об'єкту, а завдяки почуттю відмінності від представників інших соціальних об'єктів. Це почуття і спонукає індивіда ідентифікувати себе, як представника найменш відмінного об'єкту. Наприклад, Стюарт Холл робить наступний висновок: «Ідентичності більшою мірою є продуктом маркування відмінностей та виключень, ніж продуктом <...> природної єдності<...> ідентичності можуть функціонувати, як точки ідентифікації тільки завдяки їхньої здатності до виключення.»[6](ст.4-5)

Р.Дженкінс критикує як підходи, які ставлять на перший план відмінності, так і надання виключного значення спільностям. Його аргументом є те, що усвідомлення спільності є неможливим без усвідомлення відмінностей, але обернене твердження є також вірним[4] (ст.21). Таким чином, обидва усвідомлення є однаково важливими, знехтування одним не дозволить нам зрозуміти сутність поняття «соціальна ідентичність». Оскільки наразі не існує чіткої відповіді на питання про важливість спільностей, або відмінностей, слід погодитися із Дженкінсом. Тому при розгляді об'єкту цієї роботи, субкультури

геймерів, потрібно дати відповідь на два питання: чим геймери відрізняються від інших людей, і чим вони подібні між собою.

Другим важливим питанням є: соціальна ідентичність є явищем індивідуальним чи соціальним? Що більше впливає на віднесення себе до певних соціальних об'єктів, психологічні особливості індивіда, чи тиск оточуючого суспільства? Знову ж таки, Дженкінс стверджує, що ці два впливи перебувають у постійному діалектичному зв'язку, неможливі одне без одного. Для цього дослідник вводить два поняття, «номінальна ідентифікація» та «віртуальна ідентифікація»[4](ст. 99).

Номінальна ідентифікація – це колективні очікування від певного об'єкту, поширені в суспільстві, де існує цей об'єкт. Наприклад, це може бути норма права, або сформульований ЗМІ образ якоїсь соціальної групи. Іншими словами, номінальний аспект – це інституційований ярлик, що відтворюється з часом. Віртуальна ідентифікація – значення номінальної ідентифікації для її носія, її практичні наслідки, що проявляються з часом.

Відокремлення номінального та віртуального потрібне тому, що ці дві сфери часто не збігаються, або навіть конфліктують одна з одною. Таким чином, для розуміння ідентичності потрібно розглядати як суспільний ярлик об'єкту, так і сенс, що об'єкт вкладає в своє перебування під ярликом. Це твердження також підкріплюється концепцією Р.Мертон про явні та латентні функції суспільних інститутів[7]. Під час вивчення субкультури геймерів необхідно з'ясувати, як членство в ній впливає на ставлення оточуючих, які з цим пов'язані очікування, з якими стереотипами стикаються геймери.

Членство індивідів в таких об'єктах, як категорії, групи, організації призводить до необхідності визначення цих понять. Енциклопедія за редакцією Майкла Манна так характеризує категорію: «Клас, природа та устрій якого визначається тим, хто визначає категорію.<...> Таким чином, категорія

відрізняється від групи, визначеною природою відносин між її представниками»[8](ст. 34). Як бачимо, представники певної соціальної категорії можуть перебувати в слабкій взаємодії один з одним, або взагалі не мати взаємодії. Категорія створена класифікатором, це об'єкти, підібрані за якоюсь ознакою, котрі не завжди навіть знають, про те, що їх віднесли до категорії. Що важливо, існування категорії може бути важливішим для класифікатора, ніж для представників категорії. Прикладами категорії є люди, підібрані за рівнем доходів, або за віком.

На противагу категорії, група – люди, що активно взаємодіють між собою, виконують спільну діяльність, усвідомлюють свою належність до групи. Яскравим прикладом перетворення категорії на велику соціальну групу є, за Карлом Марксом, «клас в собі», який стає «класом для себе», коли робітничий клас усвідомлює свій головний інтерес: ліквідувати несправедливий розподіл досвіду до засобів виробництва. Одного усвідомлення своєї подібності до інших представників категорії недостатньо. Іноді знання про спільні риси має обернений до об'єднання в групу ефект, наприклад, абітурієнти усвідомлюють обмеженість місць у ВНЗ, тому конкурують між собою. Наявність спільного інтересу, підтримка цінностей та норм є необхідними для створення та існування соціальної групи. Відповідь на питання щодо змісту групової діяльності та групового інтересу, норм, цінностей, під час цього дослідження можна отримати за допомогою питань про ціль існування групи, її ієрархію, правила поведінки.

Тут потрібно зазначити, що соціальна ідентичність буває для свого носія, як позитивною, так і негативною. За Агєєвим, оцінка членства в певній соціальній групі має соціальне походження, пов'язана з устроєм суспільства в конкретний історичний період. Індивід постійно порівнює соціальні об'єкти між собою за соціально визначеними критеріями, і, відповідно, робить висновки про переваги та недоліки членства в тих, чи інших об'єднаннях. Якщо група, в якій перебуває

індивід, не дає таких переваг, які надає інша група, індивід ідентифікує себе негативно і прагне або змінити групу, або покращити становище своєї групи. Питання про позитивну та негативну ідентичність під час дослідження можна прояснити, якщо дізнатися думку респондентів про членство у власній групі, чи хотів би його припинити.

Нарешті, розглянемо поняття соціальної організації. Якщо користуватися наведеними вище ознаками соціальної групи (спільна діяльність, взаємодія, інтереси та цінності), то організація є одним із видів групи. Р.Дженкінс стверджує, що організація має наступні риси[4](ст.166-168):

1. В організації завжди є члени (це відрізняє її від частини соціальних інституцій, що побудовані навколо діяльності, яка не вимагає постійного членства)
2. Члени об'єднуються для досягнення чітко поставлених цілей, що слугують ідентифікаторами організації
3. Для ідентифікації членів існують критерії, а також наявні методи набору нових членів.
4. В організації існує розподіл специфічних завдань та функцій між членами
5. Існує чітка закономірність в прийнятті рішень і виборі напрямків розв'язання задач.

Потребує пояснення визначення ігрових команд саме, як соціальних організацій. Хоча у багатокористувацьких іграх частіше за все обов'язково змагаються між собою кілька команд, цілісність яких закріплена розробниками гри, ці утворення можуть бути не постійними, зібраннями випадкових людей, що діють разом тільки на час окремої партії, завдання, раунду. Тому члени команд, про які йдеться у цій роботі, повинні обов'язково мати між собою соціальні зв'язки, знати один одного неформально. Найбільш очевидною ціллю існування ігрової команди є перемога у грі, тобто, певною мірою кожна команда, як соціальна організація, має хоча б одну чітко визначену мету

існування. Оскільки команди мають постійний склад, в них існують критерії набору нових членів (чи відмови від цього набору, наприклад, небажання грати з незнайомими людьми). Про розподіл завдань і обов'язків всередині організації можна впевнено сказати, що у кожній ігровій команді він існує хоча б як спеціалізація ігрових персонажів, володіння специфічною зброєю у грі тощо. Навіть у іграх, де персонажі не мають спеціалізації, команди створюються, щоб краще виконувати функції, які може виконувати і окремий гравець. При цьому представникам команди делегуються специфічні функції. Але окрім розподілу функцій, що визначений розробниками гри, може ще існувати розподіл, ієрархія, побудована на соціальних зв'язках всередині команди, наприклад, якась людина має більший авторитет і є лідером команди. Постійний склад команди дозволяє співпрацювати та розробляти схеми ефективних дій у грі для перемоги над іншими. Отже, як бачимо, ігрові команди підпадають під критерії соціальної організації.

Отже, при дослідженні соціальної ідентичності в цій роботі буде розглянуто:

1. Що спільного в носіїв ідентичності, і чим вони відрізняються від оточуючих
2. Якими є очікування оточуючих від носіїв ідентичності та власні очікування носіїв.
3. Внутрішній устрій організацій, створених носіями ідентичності, їх оцінка власної організації
4. Оскільки ідентифікація є безперервним та динамічним процесом, слід також розглянути трансформації ідентичностей індивідів з часом.

1.2. Поняття субкультури геймерів.

Тепер перейдемо до об'єкту цієї роботи, представників субкультури комп'ютерних геймерів. Дати чітке визначення цій субкультури досить важко. Спочатку розглянемо, що таке просто «субкультура». У електроній

«Энциклопедии социологии» під цим визначенням розуміється система норм та цінностей, що відрізняє групу від решти суспільства[9]. З точки зору культуролога Кравченко головною ознакою субкультури є специфічна мова, жаргон, діалект поширеної у суспільстві мови. Кравченко також розрізняє субкультуру та контркультуру, перша співіснує з домінантною культурою, друга – ворогує з нею.[10] У словнику «Современная западная социология» субкультуру визначають наступним чином: « Трансформована професійним мисленням система цінностей традиційної культури, що отримала своєрідне світоглядне забарвлення».[11](ст.336) Розглянувши останнє визначення, можна сказати, що володіння навичками роботи та гри на комп'ютері, як професійна риса гравців, впливає на їх світогляд. У цій роботі передбачається, що носії субкультури мають **власні альтернативні та унікальні, цінності, жаргон, зовнішні знаки розрізнення**. Елемент конфлікту субкультури з домінантною культурою, який можна очікувати за певними визначеннями[12](ст.350),[13](ст.401) не вважатиметься у цій роботі обов'язковим, оскільки, як вже згадано вище, слід розрізняти поняття субкультури та контркультури. В інтерв'ю буде поставлене питання про визначення субкультури геймерів самими гравцями, згідно з якими можна буде стверджувати, чи воно з наданим нами визначенням.

Домінуючою цінністю субкультури геймерів видається проведення часу за грою в комп'ютерні ігри. Але сучасна індустрія комп'ютерних ігор є дуже різноманітною, ігри розрізняють за жанрами, люди по-різному ставляться до гри. Чи можна вважати геймером людину, яка грає виключно в симулятор карткового пасьянсу протягом п'яти хвилин на день на обідній перерві? Чи повинен кожен геймер знати жаргонні терміни, наприклад, скорочені назви ігрових жанрів? Чи тільки той геймер, хто відстежує розвиток ігрової індустрії, намагається грати в усі популярні ігри, читає спеціалізовані журнали?

Серед комп'ютерних гравців дуже важко виділити, через різноманітність ігор, так зване «субкультурне ядро», яке є носієм та джерелом субкультурної

ідеології. Існує величезна кількість критеріїв, за якими людей можна віднести до субкультури комп'ютерних гравців. В залежності від того, які критерії ми оберемо, ми отримаємо дуже різні визначення субкультури. В цій роботі буде проведений аналіз лише субкультурного фрагменту, людей, що грають у командні ігри через Інтернет. Причиною такого вибору є те, що ці люди активно використовують соціальний аспект свого захоплення іграми: за допомогою гри вони взаємодіють з іншими людьми. Можна сказати, що гра слугує для них каналом комунікації. Цікавість до командних ігор через Інтернет пояснюється тим, що саме в цих іграх люди отримують можливість створити, і створюють, соціальні організації. Ці організації мають різні назви, на зразок «команд», «кланів», «гільдій» тощо. Основною метою створення таких організацій є конкурентна боротьба з іншими організаціями, а також об'єктами віртуальної реальності. Часто такі організації мають розподіл функцій, ієрархію, хоча така нерівність може сприйматися, як елемент гри. Що також важливо, ігрові організації можуть слугувати вираженню соціальних зв'язків між членами, або сприяти виникненню цих зв'язків. Отже, саме гравці через Інтернет є найбільш цікавими для соціологічного дослідження, але не слід поширювати отримані результати на всіх людей, що грають в комп'ютерні ігри.

1.3. Пояснення деяких жанрових відмінностей ігор.

З усіх жанрів багатокористувацьких командних ігор найбільшої уваги, на думку автора, заслуговують он-лайн рольові ігри (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games, надалі - MMORPG). Жанр рольових ігор, RPG, має кілька особливостей. По-перше, персонаж, яким грає людина, її представник у віртуальній реальності, за передбачені розробниками гри дії, як перемогу над ворогами або виконання завдань, отримує нагороду у вигляді так званих «одиниць досвіду». Коли кількість цих одиниць досягає потрібного рівня, гравець отримує можливість обрати вдосконалення для свого персонажу, наприклад, зробити його більш фізично сильним, або розумним. Частіше за все

кількість можливих удосконалень обмежена, тому не можна створити персонажа, який би був однаково вправним в усіх передбачених розробниками гри діяльностях. Так, наприклад, фізично сильний персонаж не може переконувати керованих комп'ютером співбесідників дипломатичним шляхом, а розумний персонаж не може воювати тощо. Таким чином, гравець у рольову гру отримує можливість відігравати роль професіонала в якійсь діяльності, який при цьому є некомпетентним в інших діяльностях, яку повинен уникати. Така ситуація в RPG нагадує розподіл праці, що є в сучасному соціальному світі. Також ситуація із накопиченням досвіду нагадує ідеальну модель освіти і дорослішання, яка у грі завжди діє за чітко прописаними правилами.

Що важливо, в рольових іграх частіше за все існує також аналог ресурсів, (персонаж накопичує віртуальні гроші), і засобів праці (знаряддя, використання яких підвищує характеристики персонажу). Окрім обов'язкових ворожих персонажу істот, яких часто називають «монстрами», комп'ютер керує «мирними» персонажами, з якими не можна, або не обов'язково, битися (Non-Playable Characters, надалі - NPC) , які дають завдання, торгують тощо. Часто, взаємодіяти з цими персонажами можна кількома засобами, що породжує передбачені сценаристами моральні дилеми. Гра навіть пропонує NPC, які супроводжують та допомагають персонажу, компенсують його слабкі сторони. Так, розумного персонажа може захищати фізично сильний NPC. Можливість вибору шляху взаємодії дає гравцю можливість краще вжитися у обрану ним роль.

Як бачимо, жанр рольових ігор досить успішно намагається відтворити картину соціальної реальності. Головною відмінністю MMORPG від RPG є те, що під час гри в останню людина взаємодіє не тільки із NPC та монстрами, але й із іншими людьми, які також мають своїх віртуальних персонажів. Здається, мета гри лишається тією самою: розвиток свого персонажу, підвищення його «професійної компетенції» задля кращого входження в роль. Але тепер доводиться брати до уваги, що деяка кількість ігрових об'єктів є керованою

живими людьми, рішення яких не визначаються комп'ютерною програмою. Відповідно, кількість можливих чинників на розвиток їхньої взаємодії із персонажем гравця є суттєво більшою. Наприклад, особисте знайомство в реальному житті може стати підставою до взаємної допомоги під час перебування у віртуальній реальності, а відправлене людині повідомлення образливого змісту - спровокувати напад на комп'ютерного персонажа. Саме завдяки людському фактору в MMORPG існує велика кількість можливостей створювати різні організації, що копіюють реально існуючі аналоги. Наприклад, в деяких онлайн-рольових іграх практикуються ігрові шлюби.

Ще однією особливістю, що привертає увагу до MMORPG є їхня візуальна та звукова складові. Сучасні рольові ігри досить впевнено моделюють складні пейзажі, цілі світи із складною географією. Найважливішим з усього цього видається можливість індивідуалізувати зовнішній вигляд персонажа за своїм вподобанням. Цікавим видається вплив зовнішнього вигляду, атрибутів персонажів на соціальну ідентичність гравців. Тому під час дослідження слід спитати, як гравці ідентифікують себе та інших, в першу чергу, як реальних людей, або як персонажів. Також таке виокремлення не дозволяє віднести до цікавлячи нас ігор MMORPG без тривимірної графіки, (3-D) такі, як Ragnarok Online, Ultima Online, браузерні ігри, MUD, оскільки можливості візуальної індивідуалізації персонажа там обмежені.

Останньою важливою особливістю MMORPG є так звана «неперервність віртуальної реальності». Введене автором для зручності, це поняття означає, що при кожному запуску гри людина одразу потрапляє безпосередньо у віртуальний світ. В той же час, в інших іграх через Інтернет - як правило, сама гра триває обмежений за часом раунд, якому передують пошук напарників та опонентів тощо. Кінець раунду означає кінець цієї конкретної гри, а потім знову починається пошук опонентів та напарників. У MMORPG, при виході з гри, персонаж зберігається, при наступному запуску він опиняється там, де його лишили, або у передбаченій точці віртуального простору. При цьому, за

відсутності одного з гравців, інші продовжували діяти, змінюючи віртуальний світ. Таким чином, гра у звичайні ігри через Інтернет нагадує серію спортивних матчів на аренах. Гра у MMORPG нагадує життя у динамічному світі.

Хоча із розвитком ігрової індустрії жанри перетворилися на свого роду «ідеальні типи», перенесення елементів одного жанру у гру іншого стало поширеною практикою, все ж таки саме за наведеними вище ознаками можна сказати, чи є конкретно взята гра MMORPG.

Надалі буде проведене кілька напівструктурованих інтерв'ю із представниками двох організацій. Одна - організація, створена навколо гри у MMORPG. Друга організація – створена навколо командної Інтернет - гри іншого жанру, наприклад, стратегії. Метою емпіричного етапу є отримання інформації про соціальну ідентичність геймерів, як членів субкультури загалом та членів організації, порівняння отриманих відповідей між собою. На основі порівняння можна буде сказати, чи питання впливу особливостей ігрового жанру на соціальну ідентичність гравців заслуговує уваги і подальшого дослідження.

1.4. Схема дослідження.

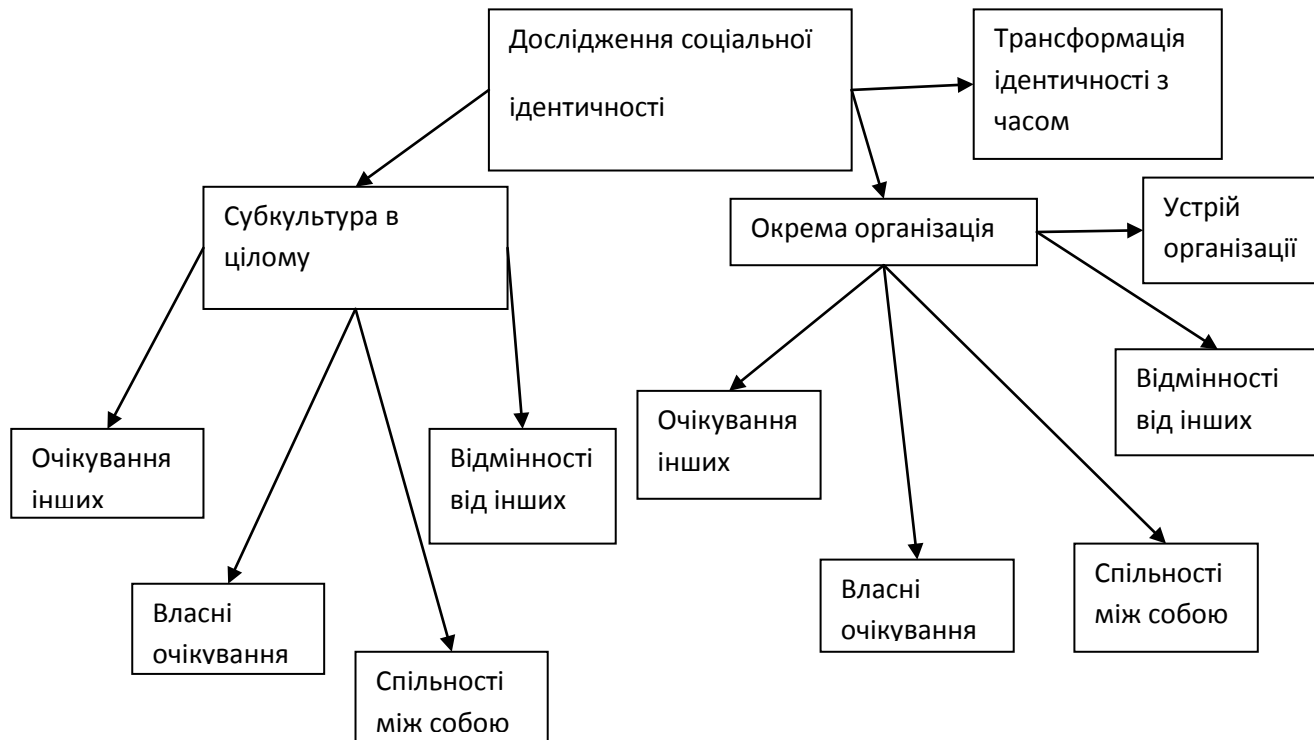


Рис.1.1 Схема дослідження.

На рис. 1 зображені компоненти, які, на думку автора, потрібно для вивчення поняття соціальної ідентичності у команді комп'ютерних гравців. Це поєднані між собою поняття спільності між собою та відмінності від оточуючих, а також очікування оточуючих від субкультури («номінальна» ідентифікація), і власні очікування («віртуальна» ідентифікація). Ці чотири компоненти є спільними для двох типів соціальної ідентичності: для ідентичності, як члена субкультури та для ідентичності, як представника ігрової організації-команди. При розгляді команди додано компонент організаційної структури, щоб детальніше розглянути взаємини гравців, вплив командної ієрархії на реальне життя. Окремо постає компонент зміни ідентичності з часом.

Розділ 2. Аналіз результатів інтерв'ю.

2.1. Розгорнутий аналіз.

Для проведення напівструктурованого інтерв'ю був розроблений гайд, що складається з 30 питань. Ці питання можна розділити на вісім блоків.¹

Під час дослідження було проведено шість інтерв'ю. Три інтерв'ю було проведено з представниками команди у грі “World of Warcraft”, WoW (за жанром це MMORPG, рольова гра з великим віртуальним світом, що живе у реальному часі [14]), далі у тексті ця команда фігуруватиме під номером один. Три інші інтерв'ю дали респонденти з команди з гри “Warcraft 3: Frozen Throne. Defense of The Ancients all stars”, DoTA, «дота» (за жанром це стратегічна гра з рольовими елементами, партії у цій грі тривають близько 1 години[15]), далі ця команда фігуруватиме під номером два. Кількість інтерв'ю пояснюється тим, що три людини – мінімальний розмір команди для участі у деяких турнірах з “DoTA” . У WoW одна людина може створити свою команду і деякий час бути єдиним її членом. Команда 2 мала постійний склад у три особи, членство у ній інших людей мало тимчасовий характер. Команда 1 була значно більша за обсягом, але більш-менш стабільно у ній перебувало близько десяти осіб. З першої команди були опитані наступні респонденти (імена респондентів змінені з метою збереження анонімності): Іван, 23 роки, економіст-аналітик ; Василь, 20р., студент; Петро, 18р., студент. З другої команди були опитані: Дмитро, 20р., студент; Олексій, 19 р., студент; Павло, 20р., студент.

Усі респонденти віднесли себе до активних гравців. Причому усі робили це за критерієм проведеного за грою часу: *«Судя по тому времени, что я провожу в онлайн- играх, то можно²»* (Дмитро). *«Играю три-четыре часа в день. Или,*

¹ Детальнішу інформацію про гайд можна подивитись у додатках А та Б до цієї роботи.

² (назвать активным игроком) – тут і далі у дужках прим. автора

если выходной, могу полдня просидеть» (Василь) . «Последние лет шесть я трачу довольно много личного времени, играя в компьютерные игры»(Павло).

Респонденти вважали себе активними гравцями незалежно від того, у скільки ігор вони грають, чи у одну гру, чи у ігри одного жанру, чи взагалі у всі доступні: *«Сейчас качественная игра¹ – это все равно, что почитать хорошую книгу или посмотреть хороший фильм»(Павло).* *«В основном, предпочитаю² стратегии» (Олексій).* *«Не, искусственный интеллект³ - это совсем не то, что живые люди. Если с ним играешь, можешь приловчиться, знать наперед его ходы» (Иван).*

З переваг комп'ютерних ігор перед іншим видами дозвілля респонденти виокремили кілька:

1. Доступність, можливість грати без докладання фізичних зусиль, у своїй оселі тощо: *«Если нет возможности сходить погулять или заболел, или после пар, ты же не пойдешь в восемь часов вечера в клуб» (Олексій).* *«Работа... домой прихожу уставший, так, чтоб расслабиться, сижу, играюсь» (Иван).* *«А когда темно на улице, ты в футбол особо не поиграешь, плюс – устал. Ты садишься и шпилишь весь вечер за компом» (Дмитро).*

2. Відчуття перемоги, можливість змагатися з іншими людьми та з комп'ютером: *«В некоторые моменты ты играешь больше не для удовольствия, а для достижения каких-то конкретных целей»(Петро).* *«Есть много вариантов, продумываешь наперед хода, развиваешь свои мысли» (Олексій).* *«Это как командная игра в шахматы, где у каждого игрока есть своя роль, каждый должен ее идеально сыграть, конкуренция идет как между командами, так и между игроками одной команды» (Павло).*

¹ (не многопользовательская)

² (жанр)

³ (в не многопользовательских играх)

3. Інтерактивність, можливість здійснити вчинки, неможливі у реальному житті: *«Можно немножко пофантазировать, реализовать свои фантазии»* (Іван). *«Кино же ты просто смотришь, книжку же ты просто читаешь, тут ты участвуешь в процессе – оно тебя затягивает, заставляет думать»* (Олексій).

4. Можливість спілкуватися з іншими людьми: *«С живыми людьми общаешься, можно параллельно в скайпе¹ сидеть»* (Олексій). *«Это общение с людьми, спортивный интерес.<...>. WoW – это мультимедийная аська²»* (Іван). *«В этой игре очень умело созданы все аспекты социальной жизни, можно общаться»* (Петро).

5. Цікавий сюжет, пророблений ігровий світ, візуальна привабливість, музика тощо. *«Очень люблю сюжет, смотреть ролики, находит секреты, тайны»* (Василь). *«Мне нравятся декорации, как выглядит мой герой»* (Петро).

Під час відповіді на питання про вплив захоплення іграми на повсякденне життя усі респонденти навели приклади негативного впливу ігор. Можна сказати, ідентичність кожного з них, як геймера, конфліктує з іншими ідентичностями, як член сім'ї, студент тощо. В основному, це конфлікт навколо часу, що йде на ігри, а не на інші справи. Саме у цьому питанні деякі респонденти, особливо Петро та Дмитро, чітко вказали, що ідентичність гравця має для них негативний характер: *«Все-таки игры рано или поздно себя исчерпывают. Я этого все жду, но никак не дождусь, потому, что я походу одержим<...>Часто я забываю об элементарных вещах, вроде почистить зубы, поест. О том, что я мало общаюсь с родителями.<...> Довольно часто я пренебрегаю учебой в университете»* (Петро). *«Я не хотел бы, что б меня называли активным игроком мои родители и мое окружение<...> хочу, что б об этом поменьше говорили<...> допустим, нужно какую-нибудь домашнюю*

¹ (Skype, программа для обміну голосовими, текстовими та відео повідомленнями)

² (ICQ, програма для обміну миттєвими повідомленнями)

роботу сделать, а я: «Мама, подожди, через час сделаю, когда доиграю<...> отношение портится, становлюсь безответственным <...> я в этом ¹ уверен» (Дмитро). «Я бы мог сделать больше в работе, или больше в учебе, или, там, нарисовать картину<...> раньше игры были, как способ интеллектуального развития, но теперь они деградируют, превращаются в <...> «убийц времени», убийц моральности<...> смотря во что играть<...> есть игры, которые действительно заставляют развиваться<...> Да, есть, ²но иногда хочется не напрягаться, просто расслабиться» (Олексій).

Навіть респонденти, що заперечували негативний вплив ігор на власне життя, все одно визнавали реальність цього явища: «Все важные дела я делаю в первую очередь<...> да, не конфликтует» (Іван). «Я проверял, если мне лень учиться, я найду любое другое занятие, игры – лишь один из вариантов» (Павло). «Я просто играю в свободное время, что бы убить время<...>. Когда я только начинал играть, еще в школе, меня игры затягивали. Сейчас попроще» (Василь).

Усі респонденти спілкуються з іншими гравцями. При цьому знання про те, що співбесідник цікавиться іграми має як нейтральний вплив на ставлення до нього: «Они просто люди, вот и все<...> я не стараюсь перетащить игровой мир в реальный мир» (Василь), так і позитивний: «Нас объединяло то, что мы начали играть, и когда мы встречались в реале, часть нашего общения проходила вокруг игр, кто чего достиг. Тем не менее, это не мешало общаться на другие темы» (Іван). «Да, оно создает какую-то солидарность, эмпатию с казалось бы вообще не знакомыми людьми<...> есть, стабильно, хоть одна общая тема для разговора» (Павло). «Тематика разговоров уже появляется, начинаешь больше его понимать, что-то общее появляется» (Олексій). В той же час, відсутність в людини цікавості до ігор не впливає на ставлення

¹ (негативном влиянии)

² (негативное влияние),

респондентів до них, або навіть, у випадку Дмитра, впливає позитивно: *« Я ему завидую, если он вообще не играет, я не понимаю, как он этого<...> избежал»* (Дмитро). Такі відповіді дозволяють стверджувати, що субкультурна ідентичність респондентів не ставить їх у активну опозицію до домінантної культури.

Щодо субкультури геймерів, усі респонденти визнали її існування і визнали себе належними до неї, але Василь та Петро при цьому зауважили, що ігрова аудиторія та самі ігри дуже різняться між собою, тому популярна гра може створювати навколо себе свою власну, окрему субкультуру. Серед рис субкультури геймерів були названі такі:

1. Специфічний жаргон, гумор. Єдина риса, щодо якої погодились усі респонденти: *«Сленг там сто процентов есть, отличный»* (Дмитро). *«Там уже свои определенные аббревиатуры появились, которые люди переносят в реальную жизнь, говорят с сокращениями<...> намекают друг на друга, обзывают»* (Олексій). *«У геймеров есть огромный пласт своего игрового жаргона, и понятия, используемые для обозначения всяких игровых ситуаций, часто используются геймерами для описания всяких жизненных ситуаций»* (Павло). *«Самая характерная особенность- сленг, то есть люди, которые не играют, они часто слышат, как мы общаемся, и не понимают»* (Іван). *« ... определенный сленг, который понятен только нам, и посторонние люди в определенных моментах не понимают и смотрят на нас, как на дурачков»* (Петро). *«Есть¹, но я стараюсь в реале им не пользоваться. В Интернете- да, но переносят его в реальный мир...»* (Василь).

2. Взаємодія з іншими гравцями, зустрічі: *«Что объединяет игроков – это игра и прохождение игры дома за компьютером. Но я не считаю это субкультурой, потому, что каждый это делает у себя дома, и их никак не*

¹ (жаргон)

связывает» (Дмитро). *«Именно в геймерской субкультуре я не считаю личные встречи обязательными, потому, что есть другие возможности связаться, через Интернет<...>обсудить что-то. А если хочется при встрече, команды собираются<...> Или понравился мне человек, давай еще раз встретимся, будем друзьями...я считаю это важным»* (Олексій).

3. Риски спортивної дисципліни, наявність професійних команд, спонсорів. Що цікаво, цю рису назвали всі респонденти з команди 2, і ніхто-з команди 1: *«Постоянно организываются турниры, причем как на региональном, так и на международном, на которые приезжают представители всех стран мира»* (Павло). *«В дисциплине DoTA есть куча команд профессиональных, любительских, городских, междугородных, проводятся постоянно чемпионаты, о которых я все знаю»* (Дмитро). *«Ездят на эти чемпионаты, болеют<...> как ездят за своими командами по футболу<...> такие, спортивные интересы»* (Олексій).

4. Серйозне ставлення до гри, надання їй великого значення, гра, як цінність: *«Люди, которые долго играют, у них уже есть свои законы, свои понятия, они кого-то ставят выше»* (Василь).

5. Вивчення періодики на ігрову тематику, перегляд спеціалізованих телепередач, відстеження тенденцій тощо: *«Журналы, очень серьезное количество периодики. Телепередачи геймерские выходят»* (Павло).

У той же час, усі респонденти зазначили, що їхній статус, як геймера, для них не грає великої ролі і не може конкурувати з іншими важливими статусами, такими, як член сім'ї, друг чи студент. Це певною мірою протирічить відповідям, що дали раніше Дмитро та Петро, про їхню ігрову залежність, але лише підтверджує, що ідентичність геймера носить для частини респондентів негативний характер. Дмитро також додав, що для нього статус геймера не становить цінності у повсякденному житті, але саме у процесі гри він набуває

більшого значення: *«Но, когда я уже непосредственно играю, то там уже важно, что обо мне думают, как ко мне относятся другие игроки. Поэтому я пытаюсь общаться, играть лучше других»* (Дмитро).

З приводу спільностей між гравцями, усі респонденти казали, що аудиторія гравців дуже різноманітна, окрім елементарних навичок у роботі з комп'ютером, спільних рис майже не спостерігається. Тільки Дмитро та Павло зазначили, що гравці частіше молоді за віком та мають технічну освіту: *«Не, ну понятно, что играют преимущественно технари, преимущественно студенты, школьники, но всех объединить в этот критерий нельзя»* (Дмитро). *«Специальности, связанные с компьютерами. Я конечно, исключение<...> Но их увлечение компьютерами, как правило, начинается с увлечения играми в детстве<...> Ну, и это, как правило, люди молодого возраста, до двадцати пяти лет»*(Павло). Олексій висловив думку, що більшості гравців бракує відчуття перемоги у реальному житті, що вони намагаються компенсувати грою: *«Не хватает какого-то чувства победы<...> если чего-то не хватает, это нужно заместить»* (Олексій) Питання про відмінності гравців від інших видалося незрозумілим респондентам, довелося його доповнювати прикладами і уточненнями: *«Например, если видишь человека на улице, по каким признакам тебе легче определить, играет ли он?»*. Після уточнення одразу кілька респондентів знову назвали жаргон та гумор: *«Если едешь в метро, то геймеров легко определить, если они между собой общаются на игровые темы, слышится поток специфической лексики<...> они говорят о какой-то игре, ты это понимаешь, даже если в нее не играл и не знаешь ее терминологию»* (Павло). *«Разве что юмор у этих людей своеобразный, могут в разговорах употреблять особые фразы, пошутить, что будет понятно только ему и еще кому-то, а обычные люди не поймут»* (Петро). *«Я на встрече выпускников внезапно узнал, что мой бывший одноклассник тоже играет в доту<...> Мы не общались про игры, мы общались, по-моему, про отдых, про работу. Но вот*

он употреблял слова, которые очень часто встречаются в онлайн, в варкрафте» (Дмитро). «Есть, конечно, некоторые субъекты, которые стараются выделиться за счет игры, носят нашивки, рюкзаки, футболки<...> которые подчеркивают то, во что они играют<...> Ну, если услышу что-то, мы уже говорили» (Иван). «А кстати, сленг, многие переносят игровые термины в реальную жизнь<...> или обмолвился не про сленг, а про всякие игровые вещи» (Василь).

Про вплив захоплення іграми на відносини з людьми, що не грають, респонденти або заперечували існування цього впливу, або називали його негативним: «В общении с другими, если я вижу, что человеку далека эта тема, я пытаюсь не акцентировать на этом внимание, что я играю в компьютерные игры, играю часто<...> очень часто бывают эти негативные эмоции со стороны родителей. Сейчас я немного перерос этот игровой период, а вот раньше<...> в девятом классе я закрывался дома<...> если кто-то брал телефон, то меня выкидывало из онлайн игры.<...> я на всех кричал, что б они не брали телефон. Тогда отношения с родителями были очень тяжелые. Но потом вырос» (Дмитро) . « Да, влияет. Ну, это вполне очевидно. И родители мне делали тонны замечаний сначала, со временем они уже к этому привыкли<...> им уже все равно<...> или там, поехали к другу на дачу, моя девушка и его девушка. Он мне решил показать бойца. Открывает ноут, мы начинаем что-то клацать, она подходит сзади, говорит: « Выключите!» Понятная штука, ей с ним не в прикол, когда мы там долго в игру<...> нейтрально или негативно, но нейтрально в меньшинстве» (Петро). «Я уже четвертый год в общежитии<...> когда приезжаю домой, к родителям, стараюсь не играть» (Василь). «Родители, конечно, против, говорят : «Чем ты занимаешься? Это бесполезно» Негативное отношение. Некоторым все равно» (Олексій). «Родители пытались немного ограничивать в школе<...> до того, как я занял второе место на чемпионате Украины по «Линэйдж»,

выиграл 250 долларов. Тогда они мне сказали: « Делай, что хочешь, учись, как хочешь, и вообще, в университет можешь даже не поступать» (Павло)

Про вплив ігор на інші сфери життя, респонденти знову або заперечували його існування, або характеризували негативно: *«Я уже говорил, это может принести только негатив. Я не говорю, что оно его приносит, но может принести<...> поэтому, прежде , чем начать играть в WoW, подумайте трижды» (Петро).* *« Даже сейчас влияет. Вчера я делал задание, мне стало его очень лень его делать<...> это как альтернатива бессмысленным, скучным делам дома. То есть, например, вместо того, что бы читать младшей сестре «Читанку», или учить вместе с младшей сестрой английский, я лучше сыграю одну игру в «доту»<...> Так это и есть зависимость»(Дмитро).* Лише Олексій зазначив можливість отримати досвід, який можна застосувати у реальному житті, як позитивний вплив: *«Смотря, с кем играть. Есть просто моменты, в самой «доте», которые позволяют потом переносить на реальную жизнь, и как-то лучше прокручивать ситуацию<...> Если в самой игре ты делишься своими жизненными обстоятельствами, это помогает иногда.<...> Именно в общении<...> командная сторона<...> ответственность<...> когда ты потом в жизни разрабатываешь проекты, то понимаешь, что это от тебя зависит» (Олексій).*

Щодо стереотипного уявлення про типового геймера, усі респонденти намалювали образ соціально неадаптованої людини, для якої успіх у грі становить єдину цінність, має слабке фізичне здоров'я, занедбаний зовнішній вигляд, має математичні здібності, спілкується лише з іншими гравцями: *«Это худой, тощавый мальчуган, такого возраста, от 16 до 21 года. Учится на математическом направлении...матан...у него мало друзей...он очень много времени проводит в Интернете. У него не очень выдающиеся успехи в личной жизни» (Дмитро).*

Ніхто з респондентів не асоціював себе з образом стереотипного геймера. Про джерело стереотипів було висунуто кілька версій:

1. Найбільш радикальні представники субкультури, які суттєво відрізняються від інших людей: *«Этот стереотип- это определенная категория геймеров, которая действительно тратит из-за врожденной лени много времени на игры, и намного меньше, что б развивать самих себя. То есть, определенная часть геймеров попадает под эти стереотипы, но среди них есть и очень успешные люди»* (Павло). *«Те, которые сильно загрузли в этом деле, которые действительно подходят под эти стереотипы, они действительно<...> у них действительно только все разговоры об этом. Вот у меня друг<...> он перестал выходить, сначала были отмазки, дела, но это очевидно<...> невозможность нормально общаться»* (Іван).

2. Брак знань про геймерів: *«Многие люди не понимают, зачем, там, некоторые мужчины и женщины проводят 3-4 часа в день а игрой<...> я сижу дома, на пляж не хожу. Они не понимают этого. Так стереотипы и рождались»* (Петро). *«Потому, что многие, кто в этом не участвуют, не играют<...> игры сначала кто создавал? Программисты для себя. А кто такой программист в народе? Бездельник, который сидит за компьютером, он нажал кнопочку- все готово. На самом деле, для этого нужно потрудиться. И я считаю, такой стереотип существует просто из-за того, что люди не совсем понимают, о чем они говорят иногда, они говорят, о чем не знали и во что не вникали»* (Олексій).

3. Реальна можливість втратити соціальні зв'язки та погіршити стан здоров'я внаслідок захоплення іграми: *«Много парней, которых я знаю, которые играют,<...> они так и выглядят.<...> В другие стороны ты не развиваешься. Да, ты углубляешься в компьютерную инженерию<...> Но ты не читаешь книги<...> не занимаешься спортом<...> не остается времени, экономишь на многом полезном»* (Дмитро)

У другій частині інтерв'ю мова йшла вже про окремі ігрові команди. На питання про ціль існування команди усі респонденти назвали дві основні цілі: досягнення успіху у грі та спілкування між собою та з іншими людьми. Але тут можна спостерігати певні відмінності між двома командами. Представники команди 1 (WoW) познайомилися у процесі гри, а представники команди 2 (DoTA) знали один одного до утворення команди. Як вже було зазначено, команда 1 є більшою з обсягом, її склад постійно змінюється, а команда 2 – невелика стала група. Тому можна стверджувати, що представники першої команди активніше спілкуються з іншими геймерами під час гри. Спілкування відіграє головну роль у існуванні команди 1, що підтвердили усі її представники: *«По ходу игры встречались разные люди и ... они решили объединиться, что бы быть вместе, потому, что сплотились, нашли общие интересы, черты характера<...> Общаемся, и помимо общения, получаем дополнительный фан от того, что там, вместе что-то делаем, кого-то убиваем, рейды»* (Іван). *«Когда-то была гильдия походов<...> для общения, для сражений<...> а сейчас это более общение, чат»* (Василь). *«Поскольку это игра социальная, некоторых достижений очень нелегко достичь в одиночку, и люди организуются <...> и все силы тратят на прохождение подземелий, там, общение<...> я могу пойти в гильдию, где более молодые игроки, не опытные, но мои друзья, или не друзья, люди, с которыми мне приятно общаться. Или могу пойти в гильдию, где какие-то злые <...> некоторые люди настолько зацикливаются на игре, что относятся предвзято, если ты достиг в игре меньше, чем они, они на тебя смотрят... с такими реально неприятно общаться»* (Петро). В той же час друга команда приділяла велике значення успіху у грі, хоча і вони приділяли увагу спілкуванню : *«Три человека, один – бывший одноклассник со школы, и один – студент<...> Цель наша, она очень проста и ясная: удовлетворить свою потребность в игрании . Мы не участвуем в чемпионатах, ради денег, ради славы в компьютерном мире, мы просто приходим домой, развлекаемся<...> преимущество, мне интересней*

играть со знакомыми, чем с незнакомцами» (Дмитро). «Победа, конечно, <...> люди, которые просто заходят, они порой не согласовывают свои действия, действуют поодиночке. Из-за ошибки одного проигрывает вся команда» (Олексій). «Совместное времяпровождение, получение удовольствия от игры . Команда из людей, которых ты знаешь, с которыми ты играл существенно увеличивает шанс победы<...> кроме радости победы это еще и радость общения» (Павло).

Респонденти з обох команд обрали саме ці організації через позитивні взаємини з іншими членами команд, а не високі ігрові навички, репутацію тощо. Члени першої команди познайомились через ігровий чат та зустрічі гравців WoW, респонденти другої – через навчання в одній школі та в університеті. У всіх опитаних виправдались очікування від вступу до команди. Але коли респонденти пояснювали ці очікування, перша команда більше говорила про товариськість: *«Да, вполне оправдались, в гильдии было много народу, которого я не знал, но со временем мы раззнакомились<...> конфликты бывают, но они быстро забываются» (Іван). «Да, да, абсолютно нормальные, адекватные люди, гильдия небольшая<...> когда играло вечером семь-восемь людей, немного, все друг друга хорошо знают, мне нравилось общаться в этом маленьком коллективе» (Петро).*

Друга команда вказала на підвищення ефективності у самій грі: *«Мы можем по скайпу кооперироваться, делать какие-то свои тактики, в этом смысле, конечно, оправдываются» (Дмитро). «Да, потому, что мы стали чаще выигрывать, у нас появилась какая-то своя тактика, свои понимания, мы не действуем, как одиночки, координируем, свои действия, и стараемся... здесь уже не идет принцип: «Я- главный», а общая победа» (Олексій).*

У відповідях про зміст діяльності команди простежувалися жанрові особливості ігор WoW і DoTA. Якщо діяльність першої команди носили спонтанний характер, через великий ігровий світ, наявність кількох варіантів

проведення ігрового часу, одночасну присутність у грі лише частини членів команди: *«Не, спонтанно, я просто захожу в гильдію, хто-то пропонує, ідемо туди-то»* (Василь). *«Помимо общения, допустим, кто-то недостаточно могущественный, ему, значит, кто-то мешает из соседних фракций<...> кто свободен, кто не занят, кто в игре, он идет на помощь<...> совместные походы в подземелье, совместное убивание всяких монстров»* (Іван). Команда 2, через її невеликий обсяг та раундові структуру гри, повинна бути в повному складі. Тому для початку раунду потрібно домовитись через інші засоби зв'язку: *«Вечером в «контакте» внезапно появляется объявление «go skype». Я захожу в скайп, они там уже вдвоем, общаются в конференции. Я захожу, мы общаемся, спрашиваем друг друга: «Как провел день?» <...> Потом заходим в клиент “Garena”¹ заходим в одну комнату, играем в игру втроем...ну, не втроем, десять человек <...> играем, общаемся. Во время игры, я больше скажу, мы общаемся не про игру<...> всякие анекдоты, про жизнь<...> потом, либо играем вторую-третью игру, либо прощаемся, уходим»* (Дмитро)

Можна стверджувати, що на відповіді про можливість індивідуалізації впливав жанр гри. Представники команди 1, гра яких має широкі можливості по індивідуалізації, ставились до неї позитивно, але не надавали їй занадто великого значення. Цікава відповідь Василя, який сказав, що переносить свої особисті психологічні якості у гру: *«Не как все? Я не люблю так делать. Не люблю выделяться<...> в игре тоже <...> ну, не скажу, что не люблю выделяться, но я – средний человек»* (Василь). *«Вообще, каждая игра индивидуальна<...> Ну, мне нравится, как выглядит мой герой(...) неприятно же, когда все ходят в одинаковых пиджаках, штанах»* (Петро). *«Я просто не так углубляюсь в WoW...но когда ты создаешь персонажа, ты вкладываешь в него частичку себя, его там, поведение соответствует твоему поведению<...> но некоторые, например, заказывают футболки со своими*

¹ (програма для імітації локальних мереж для ігор між віддаленими комп'ютерами, що має риси соціальної мережі)

персонажами, всякие аксессуары, я бы так не делал» (Іван). DoTA не дає можливостей індивідуалізувати свого персонажа, і гравців другої команди такий стан речей задовольняє. Тільки Олексій сказав, що було б непогано збільшити можливості для індивідуалізації, але це викличе додаткове навантаження на комп'ютер: « Ну, было бы даже неплохо такое сделать, но это требует значительных затрат...ресурсов компьютера. Я, как программист, могу это все оценить. Есть пару героев, компьютеры не выдерживают такую графику<...> меня больше интересует возможность нормально поиграть<...> есть какие-то виды татуировок, прически...вряд ли ты в игре рассматриваешь это все, там только в упор все можно увидеть, и то на паузе<...> поэтому это, скорее всего, для личного удовлетворения» (Олексій). «DoTA- это не как в РПГ, то есть, в РПГ ты тратишь все время, что бы «прокачать» своего героя, полчаса партия каждый раз начинается с нуля, новый персонаж» (Дмитро). «Во-первых, средства индивидуализации персонажа всегда требовали каких-то нереальных денег, а во-вторых, я всегда предпочитал улучшать... тактико-технические характеристики персонажа , а не его внешний вид» (Павло)

З приводу дій, що імітують реальне життя у грі і не мають ефекту на досягнення ігрових цілей(шлюби, демонстрації), думки респондентів з обох команд розділилися. Частина респондентів охарактеризували такі дії позитивно, як внесення різноманіття та гумору у ігровий процес: *«Положительно, на самом деле, потому, что когда происходят такие действия, люди общаются. Например, встречались, там, девочка с мальчиком, и решили в варкрафте поженится. Вот, они приходят, назначают время, приходят друзья, кому интересно, они, там посидели, поговорили.<...> немножко ближе стали. В итоге, все сводится к общению» (Іван). «Я скажу, что это очень позитивная штука, потому, что жестким игровым маньякам этого как раз не хватает...Опять же, юмор, посмеяться. Даже в доте такое есть, ты не*

настолько стараешься выиграть, сколько поприкалываться» (Дмитро). Інша частина поставилася до таких дій негативно: «Я считаю, это полный бред. Зачем таким заниматься, не понимаю. Хочешь таким заниматься, играй в SimCity<...> Это показуха ... « О, чуваки, у меня есть девочка, мы с ней вместе играем, женимся»...А еще хуже, когда эта девочка оказывается парнем... Знаешь, есть такой юмор, правило 33: в Интернете все девочки- мужчины, а все дети – агенты ФБР. Я так к этому отношусь. Мне это просто смешно, поэтому я ,вот, шучу» (Петро). «Это чересчур... кому-то нравится, но, как по мне, я этого не люблю<...> это излишнее вливание в игровую реальность» (Василь)

На питання про спільності між собою та відмінності від інших подібних команд представники команди 1 відповідали, що їхня команда відрізняється рівнем культури її членів, пріоритетом спілкування над досягненням ігрових цілей. Як порівняння, Іван згадав конкуруючу команду, де нецензурна лексика і взаємні образи тільки віталися: *«Есть гильдии, которые набирают кого попало, или матерятся,<...> наш общий знакомый<...> мат у нас не приветствуется. Он не запрещается, есть моменты, но вообще общаемся культурно, целенаправленно ничего такого<...> скорее важнее адекватность, чем уровень<...> все сводится на общении» (Іван). «Ну, не знаю, как нас можно объединить...музыку одинаковую слушаем. Возможно, предпочтения в одежде, литературе, интересы<...> у нас гильдия была довольно-таки интернациональная. Все по Украине, много чуваков из России, я их в глаза даже не видел<...> разве что общие интересы» (Петро). «Хорошая, дружная команда <...> ну, некоторым нравятся шутки, там, с матами, слова интересные... у нас не так, у нас спокойно<...> общение, параллельно мы участвуем во всяких интересных событиях<...> сходится, сделать что-то, в костюмах особых<...> интерес» (Василь).*

У подібну картину (дружні відносини між членами та відсутність орієнтації на професійні досягнення) складаються відповіді команди 2, але є важлива відмінність: команда з WoW навела кілька прикладів можливих команд (команди для дружнього спілкування; команди для досягнення успіху у грі, вдосконалення навичок; команди для участі у гумористичних подіях; команди – провокатори конфліктів), в той час, як команда з DoTA назвала лише два варіанта: професійна і любительська команди: *«Объединяет нас понятно, что – это дружеские отношения, интересы в «доте» , а отличает от других команд...не знаю, есть куча других команд, которые профессионально занимаются, участвуют в ...есть много онлайн лиг по «доте», есть множество команд которые в них участвуют , мы - нет. Есть куча таких же, как мы »* (Дмитро). *«Я считаю, что все команды такого...есть же профессиональные команды, которые создаются для получения прибыли, для продвижения на публике...то особо отличий нет. Мы-друзья, которые хотят провести свободное время за компом<...> у нас есть и другие интересы <...> сходить в бильярд, на каток, в кафе<...>это, я думаю, у всех команд такое»* (Олексій).

Усі респонденти контактують зі своїми товаришами за допомогою телефону, Інтернету, особистих зустрічей. Тематика їх спілкування є широкою та не обмежується лише грою.

Щодо можливої зміни команди, усі респонденти погодились, що могли б за необхідності або тимчасово вступити до іншої команди, але постійна зміна команди є для них небажаною через дружні стосунки з членами існуючих організацій: *«Команду, конечно , мог бы поменять... но не хотел бы, потому, что<...> потому, что с этими людьми приятней, а на профессиональный уровень я выходить не хочу»* (Павло).

Щодо прийому нових членів до організації, у першій команді, тут знову ж таки, новачки повинні відповідати критерію «адекватності», здатності

спілкуватися та мати певний досвід у грі, розвинутого ігрового персонажа. Критерій «адекватності» має більше значення за досвід: *«Основной для нас критерий – это собеседование. Мы вызываем персонажа, ну, не персонажа, человека, персонаж-это что-то абстрактное. То, что у человека в голове, то, что у него на душе – это очень важно. Помимо этого критерия, персонаж должен соответствовать определенному уровню. Если его никто не знает, он должен иметь уровень, если есть люди, которые готовы за него поручиться, с этим проблем нет, его возьмут»* (Іван). *«Человек должен быть адекватным, общительным, открытым – это основные критерии. В остальном, в игровых моментах, если, там, надо одежду добыть, если человек вменяемый, то всегда поможем»* (Петро).

У другій команді є тільки троє постійних представників, коли є потреба взяти ще одного або двох гравців(максимальна кількість людей у команді з DoTA – 5 осіб), це роблять або випадково, або за критерієм майстерності у грі, рейтингом у списку гравців: *«Видим, что кто-то выпадает, то есть, он друг, знакомый, хороший человек, но для того, что б играть в «доту», он просто не подходит<...> из знакомых выбирать, как бы, не из кого, а из незнакомых как ты в игре узнаешь? Только по стилю, по манере»* (Дмитро). *«А остальные два-случайные. Причем, если их уровень игры не соответствует, эти двое становятся объектом наших насмешек и оскорблений»* (Павло). *«Ну, если мы этого игрока знаем, стыковались в чате, в играх, видим, что он неплохо ведет себя в команде, неплохо играет, можем взять, заменить кого-то отсутствующего <...> зависит от уровня<...> мы с ним дружим, а он играет две недели- в команде он не готов играть<...> команда создается для победы»* (Олексій).

Структура команди 1 виявилась досить складною. Ролі у команді різнилися не тільки залежно від класу ігрового персонажа, деякі члени виконували функції поза межами гри, такі, як проведення співбесіди для новачків: *«Да,*

есть определенная иерархия. Есть главный человек в гильдии<...> с него все начинается, он приглашает новых людей, говорит с ними<...> есть его помощники, которые решают дела... если главарь занят или его нету. Есть определенные люди, которые отвечают за организацию событий, игровых и неигровых, организацию походов, праздников и так далее. Есть люди, которые помогают новичкам, помогают «прокачаться»<...> На запросы о помощи реагирует вся гильдия, все, кто есть» (Іван). У команді 2, за словами респондентів, «панує демократія», у ній майже нема ніякої структури, є лише індивідуальні вподобання щодо класів ігрових персонажів, але у кожному раунді доводиться обирати нового персонажа. Також Павло зазначив, що часто розробляє тактику команди, але його вказівки не обов'язково виконуються іншими: *«Я, как правило, всегда придумываю тактики, всегда смотрю, какая комбинация героев есть у нас, какие у нее слабые и сильные стороны(...) часто бывает, что все мои стратегические планы нарушаются командой, и каждый играет, как хочет. И в конце игры, или когда нас разносят, я говорю: « Я говорил, что так и будет» (Павло), «Есть просто предпочтения игроков. Мне больше нравится играть за героев атакующего плана, мой друг играет героев такого, более ... его называет «суппорт»<...> мы играем больше в свое удовольствие, а не что б построить тактику... у нас нет постоянных...капитанов...у нас нету... у нас демократия» (Олексій)*

Усі респонденти, окрім Василя, заперечили вплив посади людини в команді на відносини з нею у реальному житті, і усіх влаштовувала їхня теперішня посада: *«Нет, не влияют никак. Вне игры все люди...мы встречаемся просто, потому, что нам интересно общаться. А вопросы гильдии- это просто формальность, что бы обеспечить какую-то ... дисциплину в самой игре<...>игра остается игрой» (Іван).* *«В моем понимании вообще нету какого-то командира в команде<...> большие собрания, как в WoW, там да, там должен быть командир, что б кого то слушать, а здесь маленькое*

количество<...> на профессиональном уровне да, там есть разделение, а в таких командах, как у нас, ради развлечения...» (Олексій). Василь пояснив вплив місця людини у структурі команди на ставлення до неї своїм переконанням, що поведінка людини у грі є відображенням її особистості.

Про взаємини з іншими командами, репутацію, представники команди WoW охарактеризували ці взаємини позитивно, якщо конфлікти і виникали, здебільшого вони носили ігровий характер. Команда мала репутацію, як сильна у плані досягнення ігрових цілей, так і як дружний, толерантний колектив: *«Да, у нас репутация «старой гвардии», даже противоположная фракция¹ признает, оценивает очень хорошо. Много старых, опытных игроков, набираем адекватных игроков, ведем себя адекватно на форумах, с противоположной фракцией, насчет этого...репутация очень хорошая, в свое время мы проходили самые сложные подземелья, достигали все цели своей гильдией<...> конечно, бывают какие-то конфликты с определенными персонажами, но что б бывали какие-то разборки, такого нет. Обычно, если конфликт сильно запущен, это решается на уровне диалога глав гильдий. Тогда принимаются решения, что б всем было хорошо, не было «поливания грязью» (Иван). Слід звернути увагу, що у деяких команд, за словами респондентів, буваю більш специфічна репутація. Під час спілкування з представниками різних команд WoW були наведені приклади команд з репутацією прихильників немотивованих образ та провокацій, команди з гендерною дискримінацією, команди з войовничою гомофобією, команди прихильників аніме та інш. В той же час, команда 2 оцінила свою репутацію невисоко, тільки за критерієм професійного визнання: *«Ну, как правило, с другими командами относимся хорошо, потому, что если ты играешь действительно с командой, в этом есть какой-то определенный ... вызов, потому, что если против нас играет пять случайных людей, то это может быть даже скучновато,**

¹ (конкуруюча команда, представники якої перебували неподалік під час проведення інтерв'ю)

потому, что случайные люди взаимодействуют намного менее эффективно, чем команда<...> нет ¹потому, что мы же не профессиональная команда, мы играем ради удовольствия<...> это как любительский спорт»(Павло). «Ну, рейтинга у нас нет. Но другие команды...да, уважаем команды, которые работают, которые на чемпионаты выезжают, мы иногда просматриваем ролики, берем что-то для себя, что бы совершенствоваться. Уважение к противнику всегда должно быть» (Олексій).

На питання про ставлення людей, що не цікавляться іграми до належності саме до команди реальних людей, для чотирьох респондентів це ставлення було ідентичним до ставлення до захоплення іграми взагалі. Для Павла, тільки одна родичка бачила у членстві у команді позитив: *«Бабушка считает, что игра с живыми людьми – это всегда интересней, чем прохождение одной игры, где ты играешь с компьютером. Я даже не пытался ей объяснить, что это абсолютно разные вещи»* (Павло). Родичі Дмитра ставилися до його команди позитивно, через особисте знайомство з її членами: *«Пример моей мамы. Она заходит, я играю. Она говорит: «Вырубай, как ты можешь в такой играть», я ей говорю: «Мам, я с Владом играю», а Влада знает уже 15 лет<...> это смягчает мою вину перед мамой, что я с другом играю. Некоторые считают, что если у нас есть стабильная команда по «доте», то мы более маньяки, а некоторые, наоборот, считают, что менее, поскольку мы собрались с живыми людьми, побеседовать»* (Дмитро).

Щодо стереотипів про ігрові команди, з першої команди тільки Іван підтвердив їх існування, як стереотипи стосовно кожної окремої команди: *«Есть стереотип, ну, это больше к авторитету, что если человек вступил в определенную гильдию, то он уже соответствует ее репутации, такой, как гильдия себя зарекомендовали.<...> В том же World of Warcraft есть такое явления, как «поколения», то есть, игроки приходят и уходят. И на*

¹ (репутации)

определенных этапах они создают репутацию гильдии» (Іван). З другої команди лише Павло назвав один стереотип, але це, скоріше, елемент гумору: «Среди самих же геймеров ходит такой стереотип про особо успешные команды, насчет ихней сексуальной ориентации. Конечно, он носит скорее оскорбительный характер, и вовсе не претендует на соответствие реальности» (Дмитро).

З приводу змін у ставленні до комп'ютерних ігор, усі респонденти зазначили, що зараз або грають менше, або намагаються грати менше, через зменшення вільного часу. Основним фактором, що позитивно впливав на відношення до ігор було збільшення обізнаності про субкультуру. У Дмитра і Павла ставлення до ігор покращилось після перегляду репортажів про професіональних гравців, що отримують гроші за перемоги у чемпіонатах: *«Я думал, это детская забава, а сейчас я вижу огромное влияние денег, того же Intel<...> это вливание денег, командам оплачивается перелет, на день чемпионата снимается огромный зал» (Дмитро). «Где-то до первого курса университета я считал, что люди, которые тратят много времени на компьютерные игры, это, как правило, какие-то удачники по жизни, и в некоторой мере тоже себя таким считал... но потом я прочитал ряд интервью в игровых и неигровых журналах о людях, которые активно играли в компьютерные игры, и при этом добивались весомых успехов в жизни. Если раньше у меня было негативно-нейтральное, теперь оно просто нейтральное» (Павло). Іван позитивніше почав ставитися до субкультури після особистого спілкування з іншими гравцями у WoW: «Я стал лучше относиться, когда встретился с людьми, с которыми я до этого играл онлайн. Тогда я действительно понял, что это люди хорошие, и все стереотипы, которые есть, они не соответствуют действительности» (Іван). Негативними факторами, що вплинули на ставлення до комп'ютерних ігор та субкультури геймерів респонденти назвали дорослішання, зменшення кількості вільного часу внаслідок вступу до ВУЗу та змін у особистому житті:*

«Где-то в 16-15 лет, когда девушка появилась...это многое меняет.<...> понимаешь, что хватит просто убивать время, пора начинать развиваться, работать, настраивать реальную жизнь» (Олексій). «В университете девушка появилась<...> в общежитии друзья более притягивали, университет, постоянно друзья вытягивали, пойти туда, пойти пива попить» (Василь). Ще одним негативним фактором назвали настання негативних наслідків від захоплення іграми: «У меня десятый и одиннадцатый класс полностью выпали <...> Оглянулся, назад, посмотрел, время потрачено зря» (Дмитро). «Если я одену очки когда-нибудь, то я перестану и буду минимально уделять время компьютеру<...> я не тот, кто учится на чужих ошибках» (Петро).

2.2. Підсумки аналізу

Якщо підбивати підсумки, всі респонденти вважають себе активними гравцями, тому, що проводять багато часу за грою. Своє захоплення іграми вони пояснили такими чинниками: 1.Доступність, можливість грати без докладання фізичних зусиль, у своїй оселі тощо .2. Відчуття перемоги, можливість змагатися з іншими людьми та з комп'ютером. 3 Інтерактивність, можливість здійснити вчинки, неможливі у реальному житті 4. Можливість спілкуватися з іншими людьми 5. Цікавий сюжет, пророблений ігровий світ, візуальна привабливість, музика тощо. Разом з тим, кожен респондент назвав брак часу, як негативний наслідок захоплення іграми, це захоплення постійно конкурує з іншими, важливішими видами діяльності

Респонденти регулярно спілкуються з іншими гравцями. За словами респондентів, захоплення людини іграми або не впливає на ставлення до неї, або має незначний позитивний вплив, бо створює додаткову тематику для спілкування. Жоден респондент не вказав, що відсутність інтересу до ігор впливатиме негативно на ставлення до людини. Це є одним з підтвердженням того,що респонденти не приділяють своєму хобі великого значення, не вважають його чимось елітним.

Усі респонденти є носіями субкультурної ідентичності комп'ютерних геймерів, віднесли себе до субкультури. За відповідями респондентів, ознаками цієї субкультури є, окрім активної гри у комп'ютерні ігри, є: 1. Володіння специфічним жаргоном, гумором (ознаку назвали усі респонденти). 2. Взаємодія з іншими гравцями, зустрічі. 3. Професійне заняття іграми, як спортом. 4. Серйозне ставлення до гри, надання їй великого значення. 5. Вивчення періодики на ігрову тематику, перегляд спеціалізованих телепередач, відстеження тенденцій тощо. Слід зазначити, що володіння жаргоном, як рису субкультури, назвали усі респонденти. Жоден з респондентів не вказав на захоплення багатьма іграми, як необхідну умову належності до субкультури. Тобто, геймер може активно грати як лише в одну гру, так і в декілька. При цьому усі без винятку респонденти погодились, що їхній статус, як геймера, не має для них істотного значення і не може конкурувати зі статусами члена родини, студента, працівника тощо.

З приводу якихось спільностей між усіма гравцями, респонденти заперечували наявність якихось універсальних критеріїв. Частина респондентів казали, що серед гравців більше молодих за віком людей та технічних фахівців, але це не є універсальною рисою усіх гравців. Також не існує зовнішніх ознак, за якими легко виділити гравців. На думку респондентів, єдиною ознакою гравця, якщо немає інформації про його інтерес до комп'ютерних ігор є вживання слів з ігрового жаргону. За словами респондентів, субкультура геймерів не має таких атрибутів, як деякі інші субкультури, наприклад, металісти, тому її індикатором є лише жаргон.

Вплив захоплення іграми на відношення з не граючими людьми та на інші сфери життя був або нейтральним, або негативним. Усі респонденти стикалися з негативними стереотипами щодо геймерів, як соціально неадаптованих людей з єдиною цінністю – успіхом у грі. При цьому приклади негативних стереотипів, наведені респондентами майже повністю збігалися.

Але джерело стереотипів геймери бачили по різному, були озвучені наступні варіанти: 1. Найбільш радикальні представники субкультури, які суттєво відрізняються від інших людей. 2. Брак знань про геймерів. 3. Реальна можливість втратити соціальні зв'язки та погіршити стан здоров'я внаслідок захоплення іграми.

Усі респонденти визнавали існування у субкультурі людей, що відповідають негативним стереотипам. В той же час, було озвучено принаймні дві точки зору на «правильне» членство у субкультурі: професійні успіхи у грі, але при цьому баланс з іншими сферами життя; активне спілкування з іншими гравцями, пошук знайомих за інтересами. Таким чином, опитані не мали єдиного позитивного еталону члена субкультури, але при цьому мали єдиний образ негативного еталону, якого потрібно уникати. Цей негативний еталон, а також конфлікт ігор з іншими сферами життя за час, можливо, стали причиною негативного ставлення до ігор частини респондентів. Наприклад, Іван, респондент, що найбільш позитивно оцінював ігри, за власними словами, ніколи не мав конфліктів через ігри з оточуючими, й ігри ніколи не заважали йому займатися іншими справами.

Якщо по відповідям щодо субкультури в цілому не можна було спостерігати вплив належності до однієї з двох команд на відповіді, то у відповідях про саму команду чітко простежувався вплив жанрових особливостей гри. Команда з DoTA була невеликою за обсягом, лише три людини, які перебувають у дружніх стосунках і знали один одного ще до створення команди. Саме на дружні стосунки забезпечують постійний склад команди. Команда не має ієрархії, усі її члени рівні між собою. Члени команди активно спілкуються між собою у час поза грою, на різні теми. Комп'ютерна гра для них – один з засобів проведення дозвілля, наряду з такими наведеними одним респондентом прикладами, як більярд та каток.

На противагу команді з DoTA, команда з WoW є досить великою організацією, більше десяти осіб, з власною процедурою рекрутування нових членів через співбесіду, іноді через ігрові випробування або наявність відповідного персонажа. У команди є ієрархія, є формальний лідер, який іноді навіть виступає дипломатичним представником у відносинах з іншими командами, є його помічники, організатори ігрових подій, а також зустрічей членів команди у реальному житті. Тим не менш, ця ієрархія є явищем виключно внутрішньо ігровим, що не має ефекту на відносинах чи авторитеті у реальному житті. Єдиний вплив ігрової ієрархії на ідентичність респондентів – можливість жартувати один над одним. Команда також об'єднана неформальними зв'язками, але вона є інтернаціональною, кілька її членів мешкають у різних містах України.

Можна помітити різницю між командами з DoTA та з WoW: для перших гра - один з можливих засобів спільного проведення дозвілля, причому під час гри доводиться концентруватись на досягненні перемоги, а не на спілкуванні, хоча воно також можливе; для деяких членів другої команди гра – єдина можливість спілкуватися з іншими членами організації, бо територіально вони перебувають далеко один від одного. Що цікаво, можливість індивідуалізації персонажа, надання йому унікального вигляду, а також соціальні дії(шлюби, демонстрації) у грі не викликали однозначної реакції у респондентів, вони не надали їм великого значення, оцінювали лише, як елемент гумору. Жоден з респондентів не ідентифікував себе з ігровим персонажем, можливість зробити унікальним його зовнішній вигляд - скоріш приємне доповнення до інших можливостей гри. Цікаво порівняти такі відповіді з результатами дослідження субкультури прихильників рольових ігор у м.Новосибірськ. «Рольовики» значно більше значення надавали своєму персонажу, сильніше ідентифікували себе з ним.[16]

За отриманими відповідями ми виокремили два основні критерії, за якими респонденти відносили себе до команд та оцінювали інших гравців, перший

критерій, це успіхи у грі, майстерність, можна сказати, технічний аспект, а другий критерій – наявність спільних інтересів поза грою, комунікабельність – соціальний аспект. Для команди DoTA технічний аспект мав більше значення за соціальний, хоча ця перевага не була абсолютною. Хоча DoTA багатокористувацька гра, її обмежені партії та відсутність постійного представника людини у ігровому світі не дають великих можливостей для спілкування. Респонденти, пов'язані з цією грою засвідчили свою орієнтацію на перемогу, у них викликали повагу професійні гравці, що заробляють грою гроші, подібно до спортсменів. Репутацію команди гравці вимірювали виключно у досягненнях, місце у рейтингах. Себе респонденти порівнювали з любительською командою спортсменів.

На противагу DoTA, гравці у WoW значно більше уваги приділяли соціальному аспекту гри, наскільки з людиною приємно спілкуватися на різні теми. За цим критерієм вони набирали людей до себе у команду. Команда мала репутацію гільдії як сильної у ігровому плані, так і сильної у соціальному аспекті, з високим рівнем культури. Репутація команди WoW, за словами респондентів, була явищем досить тривалим у часі, що може зберігатися у ігровому середовищі і після фактичного зникнення команди, і після кардинальних змін у її складі. Ще одна особливість, соціальні аспекти команди з WoW можуть бути дуже різноманітними. Це не тільки рівень культури, а й інтереси, ідеологічні погляди учасників. Наприклад, існують команди специфічно любителів аніме, феміністичні команди та інш. Ця репутація команди серед геймерів поширюється на усіх її членів. Таким чином, команда з WoW мала риси не спортивної команди, а клубу, критеріями прийому в який були «адекватність», ввічливість, спільні інтереси, іноді, як формальна вимога, досягнення у грі. Відбір нових членів здійснювався за допомогою рекомендацій вже дійсних представників команди.[17]

Для оточуючих не гравців ігрові команди не являли цікавості, вони здебільшого не відокремлювали їх від решти гравців. Тому, можна сказати, команди – організації скоріше внутрішньо субкультурні, створені з метою відокремити себе від інших гравців і об'єднати гравців з дружніми зв'язками та спільними інтересами.

Нарешті, ставлення до субкультури геймерів, оцінка її змінювалася з часом. Позитивніше респонденти починали оцінювати своє членство у субкультурі після збільшення рівня обізнаності про субкультуру, спростування негативних стереотипів, появи професійних гравців, що заробляють гроші на грі. Негативно впливало на ставлення до субкультури вікові зміни, зміни у особистому та професійному житті, зменшення кількості вільного часу, негативні наслідки ігор для здоров'я, навчання, спілкування з близькими. Респонденти зазначали, що період найбільш активного захоплення іграми припав на шкільні роки, а після закінчення школи активність почала знижуватись під тиском змін у образі життя.

Команда з *WoW* багато у чому була подібна до команди «рольовиків»[16], що може свідчити про спорідненість субкультур прихильників *рольових* ігор та геймерів-прихильників *комп'ютерних* ігор жанру MMORPG. Подібність отриманих результатів свідчить, про те, що використаний в цій роботі план дослідження субкультури може бути з деякими змінами застосований для дослідження інших субкультур з ігровою тематикою.

Можна стверджувати, що чим більш складною є багатокористувацька гра, чим більше можливостей вона надає гравцям, тим різноманітніші за функціями будуть її команди, і тим більше вони будуть мати ефект для інших сфер життя гравців. Підтвердженням цього слугує наступна відмінність між двома командами: люди, що деякий час (один або кілька ігрових раундів) перебували у опитаній команді з *DoTA*, а потім її лишили, не мають більше соціальних зв'язків з опитаними респондентами. В той же час, люди, які були у команді з

WoW, а потім лишили її через втрату інтересу до гри, або переходу, до іншої команди, хоча більше не ідентифікують себе з опитаною командою, продовжують спілкуватися з її членами через Інтернет та особисті зустрічі.

2.3. Графічні схеми отриманих відповідей

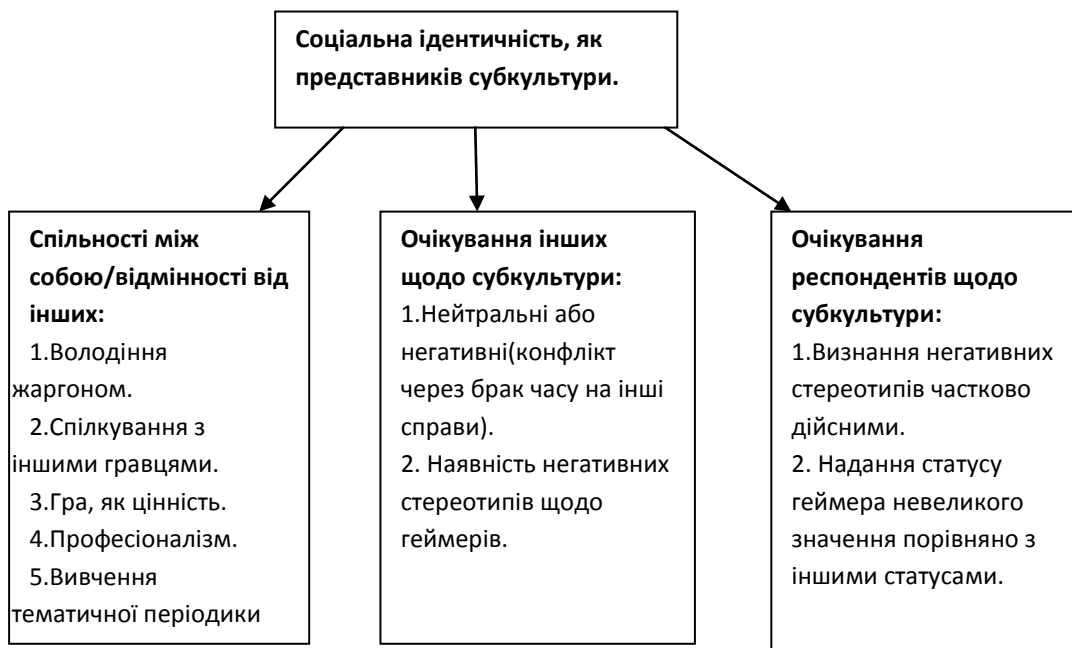


Рис 2.1 Отриманні відповіді щодо всієї субкультури.



Рис 2.2 Отриманні відповіді щодо команди з WoW.



Рис 2.3. Отриманні відповіді щодо команди з WoW.

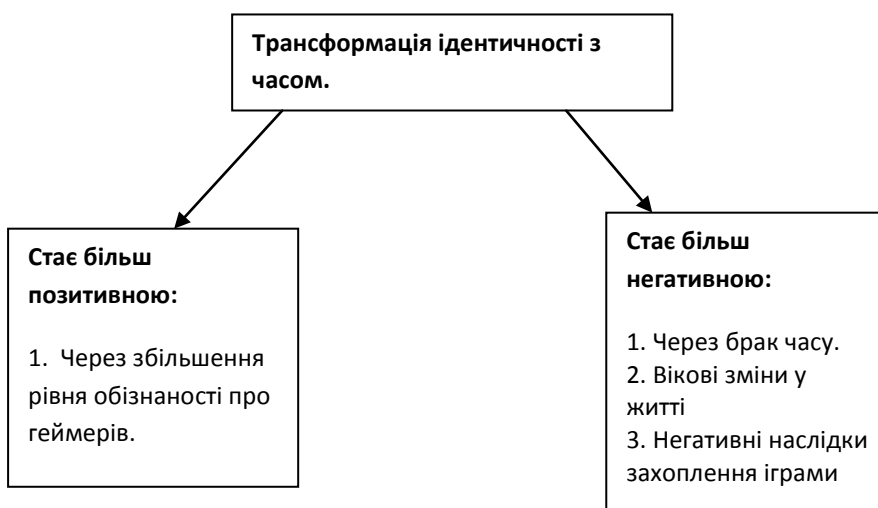


Рис 2.4. Отриманні відповіді щодо трансформації ідентичності з часом.

Висновки.

Спираючись на праці Р. Дженкінса та В.Агеева можна стверджувати, що соціальна ідентичність, це вираження того, як індивіди розділені у відносинах між собою, яке може набувати як негативного, так і позитивного значення для своїх носіїв. Компонентами соціальної ідентичності індивідів слугує усвідомлення 1. Спільностей між собою за певним критерієм. 2. Відмінності від інших за певним критерієм. 3. Очікування оточуючого суспільства щодо носія ідентичності, «номінальна ідентифікація». 4. Власні очікування носія ідентичності, «віртуальна ідентифікація».

У разі розгляду ідентичності представників якоїсь організації слід приділяти увагу її устрою, досліджувати наступні елементи: 1. Склад організації. 2. Мету існування організації. 3. Засоби розпізнання представниками організації один одного. 4. Розподіл функцій в організації. 5. Схеми дій організації

Якщо застосовувати таку схему поняття соціальної ідентичності до дослідження субкультури комп'ютерних геймерів, можливим є таке формулювання необхідних для розгляду компонентів: 1. Спільність геймерів між собою та відмінність від інших. 2. Ставлення та очікування оточуючих щодо субкультури геймерів. 3. Ставлення геймерів до власної субкультури. При розгляді субкультурної організації, команди з багатокористувацької гри, до вже перелічених компонентів додається поняття устрою організації: 1. Спільність членів команди між собою та відмінність від інших. 2. Устрій команди. 3. Ставлення та очікування оточуючих щодо команди. 4. Ставлення геймерів до власної команди. Також окремої уваги заслуговує трансформація ідентичності геймерів з часом.

Проведення інтерв'ювання представників двох ігрових команд, перша з гри, партії у якій непов'язані між собою, віртуальна реальність відтворює реальний світ лише схематично, а друга - побудована навколо гри з реалістичною

графікою, складним віртуальним світом, симуляцією життя (ігровими шляхами, демонстраціями тощо), дало наступні результати:

1. Усіх геймерів, окрім приділення великої кількості часу іграм, об'єднує активне спілкування з іншими гравцями та володіння специфічним жаргоном. Саме за цим жаргоном геймери відрізняють себе від інших.
2. Ставлення оточуючих до субкультури є або нейтральним, або негативним. Поширеним є конфлікт між захопленням іграми та іншими сферами життя, через брак часу.
3. Респонденти також частково розділяють негативне уявлення про комп'ютерні ігри. Підтвердженням цього слугує те, що кожен респондент визнавав існування соціально ізольованих людей, які приділяють забагато часу іграм, хоча ніхто не асоціював себе з такими проявами.

З приводу рівня окремих організацій, підтвердженням є факт впливу ігрового жанру на ідентичність представників команд.

1. Основними двома критеріями ідентифікації себе з командою слугують досягнення ігрових цілей, як перемога над іншими, «технічний аспект», та спільність інтересів, особисті зв'язки між членами команди, «соціальний аспект». Для команди з гри, що симулює реальне життя соціальний аспект грає значно важливішу роль за технічний, команда мала риси клубу. Навпаки, команда з гри, що має схематичне відтворення реальності, надає більше значення технічному аспекту і порівнює себе зі спортивною командою, хоча й аматорською, утвореною друзями, але для збільшення шансів на перемогу у грі.
2. Дві команди виявляються дуже відмінними за структурою. Якщо команда зі «схематичної» гри не має ніякої ієрархії та постійного розподілу функцій, то команда з гри, що симулює реальне життя, має досить

складний розподіл функцій, свою систему рекрутування нових людей, ідеологію та ієрархію. Хоча ієрархія сприймається, як елемент гри та не має жодного ефекту на стосунках гравців у реальному житті.

3. Для більшості оточуючих факт існування команд не являє цікавості, вони не відокремлюють їх від решти гравців. Тобто, команди є утвореннями всередині субкультури, щоб відокремити себе від інших гравців.
4. Обидві команди утворені за соціальним критерієм, через існування зв'язків між їх представниками. Але для команди з гри зі схематичним відтворенням реальності гра є лише одним з можливих засобів проведення дозвілля зі знайомими людьми. Для команди з гри з симуляцією життя це є, в основному, засіб спілкування, інколи з людьми, що віддалені у просторі і не можуть прийти на особисту зустріч.

Нарешті, за відповідями респондентів, з часом їх ідентичність, як геймерів, набувала для них більш негативного значення. Це ставалося через зміни у способі життя, дорослішання, необхідність розпочинати професійне життя, брак часу тощо. Але навіть при зменшенні ігрової активності, респонденти продовжували ідентифікувати себе з партнерами по команді, вже як з друзями та знайомими.

Можна зробити висновок, що субкультура геймерів є дуже різноманітним явищем, яке можна об'єднати лише за захопленням іграми, спілкуванням з подібними собі та ігровим жаргоном. Представники субкультури стикаються з негативним ставленням до комп'ютерних з блоку оточення, і самі частково поділяють це ставлення. Окрім цього, жанр гри впливає на ідентичність представників команд з цієї гри. Особливу цікавість тут являють ігри з симуляцією соціального життя, оскільки організації у цих іграх є досить різноманітними за ідеологіями та структурами, їх представники мають більше критеріїв ідентичності.

Звичайно, це дослідження мало на меті лише вказати на різноманіття досліджуваного явища, виокремити тенденції та допомогти у підготовці масштабнішої роботи з цієї тематики. Маємо надію, отриманні під час інтерв'ю відповіді допоможуть у розробці питань анкети для кількісного дослідження. Подібність отриманих результатів з результатами дослідження соціальної ідентичності представників іншої ігрової субкультури, «рольовиків» у м. Єкатеринбург доводить, що запропонована схема є доречною для використання не тільки для розгляду субкультури геймерів, але й для інших субкультур з елементом командної гри.

Список використаної літератури.

1. «Количество "жителей" *World of Warcraft* превысило 12 миллионов»
 Электронный ресурс . Режим доступа: <http://v-mire.com/games/2743-kolichestvo-podpischikov-world-of-warcraft-prevysilo-12-millionov,full.html>
 (станом на 20.05.2011)
2. *L. Glendinning* ,«Gang culture blamed as 'Manhunt' killer is sentenced to life»,
 Газета “The Guardian”(Электроний ресурс) . Режим доступа :
<http://www.guardian.co.uk/uk/2004/sep/04/ukcrime.games>
3. *М.С. Иванов*, «Формирование зависимости от ролевых компьютерных игр».Психологичний портал «Флогістон» (Электроний ресурс) . Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict>
4. *R.Jenkins*, *Social Identity/ Jenkins Richard*, - New-York: Routledge, 2008, 246р.
5. *В.С.Агеев*, Межгрупповое взаимодействие: Социально-психологические проблемы.- Москва: Изд-во Моск. ун-та, 1990, 240 ст.
6. *S. Hall and P. du Gay*, *Questions of Cultural Identity. Introduction: Who needs identity?* – London: Sage, 1996, p 1-17
7. *Р. Мертон*. Явные и латентные функции . Электронный ресурс . Режим доступа: <http://socioline.ru/pages/r-merton-yavnyie-i-latentnyie-funktsii>
8. *The Macmillan Student Encyclopedia of Sociology* [Edit. M. Mann], London, Macmillan,1983, 434 p
9. *Субкультура*, Социология: Энциклопедия / [Сост. А.А. Грицанов, В.Л. Абушенко, Г.М. Евелькин, Г.Н. Соколова, О.В. Терещенко.].
 (Электронный ресурс). Режим доступа:

<http://voluntary.ru/dictionary/568/word/%D1%D3%C1%CA%D3%CB%DC%D2%D3%D0%C0>

10. *А.И. Кравченко*, Субкультура и контркультура., Культурология:теория, школы, практика(Электроний ресурс). Режим доступа:
<http://www.countries.ru/library/typology/subcultura.htm>
11. *Современная западная социология: словарь*. [Сост. Ю. Н. Давыдов, М. С. Ковалева, А. Ф. Филиппов.] М. Издательство политической литературы. 1990г. 432 с
12. *Социологический энциклопедический словарь*. [ред Г.В. Осипов] – Москва., ИНФРА-М-НОРМА,1998г.
13. *Краткий словарь по социологии*. – Москва, Политиздат, 1981р,
14. *World of Warcraft. Begginer's Guide*, (Электроний ресурс). Режим доступа:
<http://us.battle.net/wow/en/game/guide/>
15. *Introduction, Learn DoTA* , (Электроний ресурс). Режим доступа:
<http://www.playdota.com/learn>
16. *Н. Белетская*. «Игра в идентичность: множественная идентичность у участников молодежного движения ролевых игр». Электроний ресурс. Режим доступа: http://identities.org.ru/essays/?q=e_beletskaya
17. *В. И. Ильин*. « Образ и стиль потребления. Ключевые понятия». Социология потребления (Электроний ресурс). Режим доступа:
<http://www.consumers.narod.ru/lections/constyle.html>

Додатки

Додаток А. Гайд інтерв'ю з коментарями

Блок 1. Власні очікування від належності до субкультури. Перша частина присвячена усій субкультурі геймерів загалом. У цьому блоці питання спрямовані на обговорення причин зацікавленості респондента іграми, а також про визначення субкультури.

Питання 1. «Скажіть, на Вашу думку, чи є Ви активним гравцем у комп'ютерні ігри? Чому Ви так вважаєте?» - вступне питання, що має на меті почати розмову, а також з'ясувати, наскільки часто людина грає, що вона розуміє під поняттям «активний гравець»

Питання 2. «Чи граєте ви у багато ігор, чи тільки в одну?» - це питання дозволяє з'ясувати тип інтересів респондента до комп'ютерних ігор, його жанрові уподобання.

Питання 3. «Чому Ви граєте у комп'ютерні ігри? Назвіть особливості цього виду дозвілля.» За необхідності можна задати уточнююче питання щодо відмінностей комп'ютерних ігор і занять спортом.

Питання 4. «Чи впливає захоплення іграми на Ваше повсякденне життя? Як саме?» Це питання потрібно для отримання інформації про наслідки належності до субкультури. Запитання на цю тему будуть і у третьому блоці.

Питання 5. «Чи спілкуєтесь Ви з іншими гравцями,(не тільки з партнерами по команді)? Чи впливає їх захоплення іграм на Ваше ставлення до них, тематику розмов тощо?» - важливо отримати інформацію про взаємодію між членами субкультури.

Питання 6. «Чи існує, на Вашу думку, специфічна субкультура комп'ютерних гравців, геймерів. В чому її особливості?» - це питання потрібно, щоб дізнатися думку респондента про сутність субкультури, дозволити йому обґрунтувати з власної позиції та досвіду факт її існування.

Блок 2. Подібність належних до субкультури між собою та відмінність від інших. Питання з цього блоку описують одразу спільності і відмінності, оскільки у даній роботі підтримується думка, що ці дві риси є поєднаними між собою для створення ідентичності.

Питання 7. «Скажіть, чи є якісь ознаки, за якими усі гравці подібні між собою, окрім ігор?» Таким чином можна з'ясувати певні демографічні особливості, класові та інші особливості гравців, якщо вони є. Також респондент може надати інформацію про джерело своєї ідентичності, солідарності з іншими представниками субкультури.

Питання 8. «А чим гравці відрізняються від людей, що не грають, за якими ознаками Вам легше їх виокремити? (Якщо не знаєте, що вони захоплюються комп'ютерними іграми)» - доповнюючи попереднє питання, це питання дозволяє глянути на соціальну ідентичність гравців під іншим кутом зору, знайти додаткові риси, що відрізняють геймерів від інших.

Блок 3. Ставлення та очікування інших щодо субкультури. На противагу першому блоку, ці питання призначені, щоб дізнатися про відносини носіїв субкультури з оточуючими, поширений образ гравця, як його ідентифікує суспільство.

Питання 9. Чи впливає Ваше захоплення іграми на ставлення оточуючих, не гравців? Як саме?

Питання 10. «Як впливає Ваше хобі на ваше життя, навчання, роботу?» – питання доповнює попереднє, з метою отримати інформацію про вплив захоплення іграми на різні сфери життя.

Питання 11. «Назвіть найбільш поширені уявлення, стереотипи щодо комп'ютерних гравців».

Питання 12. «Як Ви гадаєте, чи є образ геймера в уяві оточуючих правдивим? З яких причин цей образ виник?» Питання, що доповнює попереднє, з метою з'ясувати докладніше причини існуючих взаємин оточення і комп'ютерних гравців.

Блок 4. Власні очікування від членства у команді. На цьому блоці починається друга частина інтерв'ю, присвячена специфічно організації, утвореної задля участі у багатокористувацьких іграх. Питання цього блоку призначені для визначення мотивів, що призвели до вступу у команду, наскільки виправдалися очікування від вступу до команди – «віртуальну» ідентичність. Також у цьому блоці присутні питання щодо віртуального персонажа, яким грає респондент.

Питання 13. «Тепер поговоримо про Вашу команду. В чому головна ціль її існування?» – вступне питання.

Питання 14. «Чому Ви вступили саме в цю команду?» – питання про мотивацію вступу до організації.

Питання 15.» Чи виправдалися Ваші очікування від вступу до команди?»- питання, що доповнює попереднє з метою з'ясувати відмінності між бажаним та фактичним станом речей.

Питання 16. «В чому зміст діяльності команди?» За необхідності можна задати уточнююче питання: « Як проходить один раунд гри?» тощо.

Питання 17. «Як Ви ставитесь до можливості індивідуалізувати образ свого персонажа, декоративних елементів?» Це питання більш актуально для гравців MMORPG, але й у інших багатокористувацьких іграх присутні певні можливості зробити персонажа відмінним від інших.

Питання 18. «Що ви думаєте про дії, що не відіграють безпосередньої ролі на успіху у грі? (наприклад, ігрові шлюби та демонстрації)» – важливе питання, що спрямоване з'ясувати, чи ідентифікує респондент себе з віртуальним світом, чи сприймає його як щось, окрім гри та середовища спілкування.

Блок 5. Спільність членів між собою та відмінності від інших. Блок подібний до другого, але спрямований з'ясувати, як ідентифікують себе члени окремої команди.

Питання 19. «Чи є щось спільне між Вами і Вашими партнерами? Що об'єднує вас та відрізняє від інших подібних організацій?»

Питання 20. «Чи контактуєте Ви з партнерами по команді, окрім спілкування під час гри?»

Питання 21. «Чи спілкуєтесь Ви з партнерами на інші теми, окрім пов'язаних з грою?» Це і передуюче йому питання спрямовані, в основному, з'ясувати, як респондент ідентифікує свою команду, чи є вона виключно для досягнення успіху у грі.

Питання 22. «Могли б ви змінити команду?» Питання дозволяє дізнатись, наскільки позитивною для респондента є членство у команді.

Блок 6. Устрій організації. Окрім отримання інформації про структуру команди, ці питання спрямовані з'ясувати характер відносин у команді

Питання 23. «Як саме ви набираєте нових людей в команду?»

Питання 24. «**Чи є у Вашій команді ієрархія, розподіл ролей та обов'язків?**» За необхідністю потрібно уточнити, що мається на увазі не тільки ігрова спеціалізація, тип ігрового персонажа, а й такі спеціальності, як відповідальний за набір нових людей, капітан тощо.

Питання 25. «**Чи впливає на ваше спілкування поза грою роль людини у команді?**» Наскільки командна ідентичність впливає на реальне життя. Наприклад, капітан має більший авторитет.

Питання 26. «**Чи хотіли б зайняти іншу посаду в команді?**» Наскільки нинішнє положення у структурі і ідентичність є позитивним для респондента.

Блок 7. Ставлення й очікування інших щодо команди. Питання не тільки про взаємини команди з оточуючим світом, а й з іншими представниками субкультури.

Питання 27. «**Розкажіть про відносини вашої команди з іншими командами, її репутацію серед геймерів.**»

Питання 28. «**А як ставляться не гравці до Вашої належності до команди?**»

Питання 29. «**Чи існують, на Вашу думку, якісь поширені уявлення щодо таких команд?**»

Блок 8. Трансформація ідентичності з часом. Власне, одне завершальне питання, що має на меті виявити тенденції трансформації ідентичності у часі.

Питання 30. «**На завершення, спробуйте пригадати, як довго формувалося ваше теперішнє ставлення до субкультури геймерів та вашої команди. Чи були якісь події, що суттєво змінювали це ставлення?**» Для отримання відповіді на це питання можна проводити окреме дослідження з різними методами, наприклад, за допомогою

досліджень автобіографій. У цій роботі момент трансформації не буде досліджуватись надто детально.

Додаток Б. Остаточний варіант гайду інтерв'ю.

Власні очікування від належності до субкультури.

1. Скажіть, на Вашу думку, чи є Ви активним гравцем у комп'ютерні ігри? Чому Ви так вважаєте?
2. Чи граєте ви у багато ігор, чи тільки в одну?
3. Чому Ви граєте у комп'ютерні ігри? Назвіть особливості цього виду дозвілля.
4. Чи впливає захоплення іграми на Ваше повсякденне життя? Як саме?
5. Чи спілкуєтесь Ви з іншими гравцями, (не тільки з партнерами по команді)? Чи впливає їх захоплення іграми на Ваше ставлення до них, тематику розмов тощо?
6. Чи існує, на Вашу думку, специфічна субкультура комп'ютерних гравців, геймерів. В чому її особливості?

Подібність належних до субкультури між собою та відмінність від інших

7. Скажіть, чи є якісь ознаки, за якими усі гравці подібні між собою? (Окрім ігор, наприклад, технічні навички, освіта, рівень доходу, володіння специфічними термінами)
8. А чим гравці відрізняються від людей, що не грають, за якими ознаками Вам легше їх виокремити? (Якщо не знаєте, що вони захоплюються комп'ютерними іграми)

Ставлення та очікування інших щодо субкультури

9. Чи впливає Ваше хобі на ставлення оточуючих, не гравців? Як саме?
10. Як впливає Ваше хобі на ваше життя, навчання, роботу?
11. Назвіть найбільш поширені уявлення, стереотипи щодо комп'ютерних гравців.

12. Як Ви гадаєте, чи є образ геймера в уяві оточуючих правдивим? З яких причин цей образ виник?

Власні очікування від членства в команді

13. Тепер поговоримо про Вашу команду. В чому головна ціль її існування?
14. Чому Ви вступили саме в цю команду?
15. Чи виправдалися Ваші очікування від вступу до команди?
16. В чому зміст діяльності команди? Чи відповідає команда своїм цілям?
17. Як Ви ставитесь до можливості індивідуалізувати образ свого персонажа, декоративних елементів?
18. Що ви думаєте про дії, що не відіграють безпосередньої ролі на успіху у грі? (наприклад, ігрові шлюбви та демонстрації)

Спільність членів між собою та відмінності від інших

19. Чи є щось спільне між Вами і Вашими партнерами? Що об'єднує вас та відрізняє від інших подібних організацій.
20. Чи контактуєте Ви з партнерами по команді, окрім спілкування під час гри?
21. Чи спілкуєтесь Ви з партнерами на інші теми, окрім пов'язаних з грою?
22. Могли б ви змінити команду?

Устрій організації

23. Як саме ви набираєте нових людей в команду?
24. Чи є у Вашій команді ієрархія, розподіл ролей та обов'язків? (Наприклад, капітан команди, розвідники тощо)
25. Чи впливає на ваше спілкування поза грою роль людини у команді? (Наприклад, капітан має більший авторитет)
26. Чи хотіли б зайняти іншу посаду в команді?

Ставлення й очікування інших щодо команди

27. Розкажіть про відносини вашої команди з іншими командами, її репутацію серед геймерів.
28. А як ставляться не гравці до Вашої належності до команди?
29. Чи існують, на Вашу думку, якісь поширені уявлення щодо таких команд?

Трансформація ідентичності з часом.

30. На завершення, спробуйте пригадати, як довго формувалося ваше теперішнє ставлення до субкультури геймерів та вашої команди. Чи були якісь події, що суттєво змінювали це ставлення?

Додаток В. Список респондентів.

1. Респондент Петро, студент, 18 р. (представник команди з “World of Warcraft”)
Дата проведення інтерв’ю: 11.02.2011
Час проведення інтерв’ю : 19:00-20:00
Місце проведення інтерв’ю: кафе.

2. Респондент Іван, економіст-аналітик, 23 р.(представник команди з “World of Warcraft”)
Дата проведення інтерв’ю: 18.02.2011
Час проведення інтерв’ю: 19:30-20:30.
Місце проведення інтерв’ю: кафе.

3. Респондент Василь, студент, 20 р. (представник команди з “World of Warcraft”)
Дата проведення інтерв’ю: 25.02.2011.
Час проведення інтерв’ю: 19:30-20:15.
Місце проведення інтерв’ю: кафе.

4. Респондент Дмитро, студент, 20 р.(представник команди з гри « DoTA all stars»)
Дата проведення інтерв’ю: 11.02.2011.
Час проведення інтерв’ю:14:00-15:00.
Місце проведення інтерв’ю: квартира.

5. Респондент Павло, студент, 20 р.(представник команди з гри « DoTA all stars»)
Дата проведення інтерв’ю: 16.02.2011.

Час проведення інтерв'ю: 13:30-14:30.

Місце проведення інтерв'ю: аудиторія КМА.

6. Респондент Олексій, студент, 19 р.(представник команди з гри « DoTA all stars»)

Дата проведення інтерв'ю: 16.02.2011.

Час проведення інтерв'ю: 12:00-13:30.

Місце проведення інтерв'ю: кафе.

Додаток Г. Транскрипт 1.

Респондент Павло, студент, 20 р.(представник команди з гри « DoTA all stars»)

Дата проведення інтерв'ю: 16.02.2011.

Час проведення інтерв'ю:13:30-14:30.

Місце проведення інтерв'ю: аудиторія КМА.

- **Скажи, по твоему мнению, можешь себя назвать активным игроком в компьютерные игры?**
- Да, я есть активный игрок в компьютерные игры, потому, что последние лет шесть я трачу довольно много личного времени, играя в компьютерные игры.
- **Примерно сколько?**
- Примерно, ну, от пяти до пятидесяти часов в неделю.
- **Полноценная рабочая неделя, по сути. Ну, а ты играешь в одну игру, типа доты...**
- Несколько.
- **Несколько. А в какие игры ты играешь?**
- Ну, как... сейчас качественная игра- это примерно то же самое, что прочитать интересную книгу или посмотреть хороший фильм. В школе, когда было больше свободного времени и меньше обязанностей, я проходил почти все новые игры, которые выходили, или хотя бы большинство. А сейчас, когда времени мало, я кроме мультиплеерной доты поигрываю разве что в продолжения тех игр, которые мне показались наиболее качественными в школьное время.
- **Почему ты играешь в компьютерные игры? В чем особенности этого вида отдыха?**
- Это форма отдыха, которая сравнима с чтением художественной литературы, и вместе с тем вводит какой-то элемент интерактивности, и при этом тренирует реакцию, часто, логику мышления... И скажем так, по

поведению других людей, которые интересуются компьютерными играми, это заметно в деятельности в других сферах, которые не связаны с компьютерными играми(...). Мне нравятся сами истории в компьютерных играх, если они созданы красиво, они хорошо продаются, в них приятно играть, поэтому.

- **Ну, а «Дота»? Там же особо сюжета нет.**
- Сюжет есть, но он все время повторяется. «Дота» - это мультиплеерная командная игра, и каждый раз, когда ты играешь на ... более высоком уровне, это, скорее, как коллективная партия в шахматы, где у каждого игрока своя роль, он должен ее идеально сыграть, и есть конкуренция как между командами, так и между игроком против всей его стальной команды. Есть определенный вызов и ... удовольствие от чувства победы над другими.
- **Как бы, спортивные ощущения?**
- Да.
- **А влияет ли твоё увлечение компьютерными играми на твою повседневную жизнь?**
- Повседневную жизнь?(...)Время, конечно, забирает. Я проверял взаимосвязь компьютерных игр с успеваемостью в университете, и, в принципе, если мне лень учиться, я найду массу других способов, куда потратить время, кроме учебы... И поэтому первый курс я не играл, по крайней мере, первую половину первого курса... Потом обратно вернулся, и на моих успехах в учебе, это, в общем, никак не отразилось
- **То есть, ты считаешь, касательно учебы, это проблема времени, с компьютерными играми?**
- Да, проблема времени. Если человеку лень учиться, заниматься саморазвитием, то он найдет много способов этим не заниматься, и компьютерные игры - лишь один из вариантов.
- **Понятно. Общаешься ли ты с другими игроками, не только с командой?**
- Да, бывает

- **Влияет ли это увлечение на твоё отношение к ним? То есть, если ты знаешь, что человек играет...**
- Прежде всего, это интересная тема, на которую можно очень долго говорить... Да, оно создает какую-то солидарность, эмпатию, с казалось бы совсем незнакомыми людьми.
- **То есть, легче с такими людьми общаться?**
- Ну, да. Потому, что это человек, у которого есть, стабильно, хоть одна общая тема для разговора.
- **Как ты думаешь, существует ли специфическая субкультура компьютерных геймеров?**
- Конечно существует.
- **В чем ее особенности?**
- Ее особенности в том, что это люди, которые объединены вокруг общих интересов, да? Очевидно. Субкультура геймеров, субкультура спортивных геймеров, у них есть своя литература, свои сообщества в интернете, дресс-кода у них нету, у них есть компьютеры, конечно, и интерес к компьютерной сфере вообще, к компьютерным новинкам.
- **«Железо»**
- Да.
- **Насчет жаргона... знаешь же, субкультуры часто определяют по жаргону...**
- Да, у геймеров есть огромный пласт своего игрового жаргона. И очень часто, некоторые понятия, которые описывают игровые моменты, они используются для описания жизненных ситуаций, что всегда вызывает дополнительный «кул»
- **Ну, а так в общем-то все? То есть, ты считаешь, что субкультура, это специфическая литература, не обязательно которая выходит, сейчас же можно и в интернете...**

- Журналы, есть огромное количество журналов, своя периодика. Появляются геймерские телепередачи. И постоянно организовываются турниры, причем как на региональном, так и на международном уровнях, где собираются представители всех стран мира(...)
- **Считаешь ли ты себя принадлежащим к субкультуре геймеров?**
- Сейчас моя идентификация с субкультурой геймеров ослабла, поскольку играю меньше, чем раньше, ну думаю, да. Я все еще интересуюсь новинками в сфере компьютерных игр, «железом», использую тот же самый игровой жаргон.
- **Насколько для тебя важен твой статус геймера? Ну, если сравнить его с другими статусами: семья, работа, студент.**
- Конечно, «Я-геймер» звучит менее пафосно, чем «Я – студент Киево-Могилянской академии». Но, в общем-то, принадлежность к геймерам, для других групп, которые не относятся к геймерам, это воспринимается скорее, как негативный, а для геймеров, скорее, никак. Так что я не делаю это ключевым объектом своей идентификации.
- **То есть, да, он для тебя не сильно важен, как ты сказал, «без пафоса»?**
- Да.
- **Есть ли, по твоему мнению, разница между просто игроками и геймерами?**
- Есть(...) Есть определенные критерии, как чтение игровой периодики, «висение» на формах, связанных с твоей игрой, увлеченность играми...ориентированность на победы на каких-то турнирах.
- **То есть, вот ты назвал, кроме побед, такие вещи, которые выходят за рамки, собственно, самой игры, как периодика, то есть ,ты считаешь, что если человек интересуется «шире» чем сам, собственно, процесс игры?**
- Да. Да-да.

- **А есть какие-то признаки, которые делают похожими всех игроков? Не только интерес к играм, а, например, технические навыки, образование?**
- Я уже говорил, специальности, связанные с компьютерами, я, впрочем, исключение... компьютерные специальности, у которых интерес к компьютерам, как правило, порождается вот этим самым интересом к компьютерным играм в раннем возрасте.
- **То есть, с игр начинается профессиональная ориентация?**
- Да... Еще все геймеры, как правило, независимо от ихней специальности, они неплохо разбираются в компьютерах, устройствах.
- **А чем они отличаются от людей, которые не играют? Но, вот как тебе легче определить, что он играет?**
- Ну, когда еду в метро, геймеров легче определить, если они строят между собой общение на игровые темы, слышится поток специфической лексики для каждой из игр. Даже если они общаются о какой-то незнакомой игре, сразу делается понятным, что они говорят об игре, в которую ты не играл, не знаешь ее терминологии.
- **То есть, самый такой момент, это язык?**
- Да. И еще это, как правило, люди молодого возраста. До 25 лет.
- **А влияет ли твое хобби на отношение окружающих, которые не игроки.**
- Хм... по-моему, единственный раз, когда кто-то что-то мне говорил про игры, это когда-то, давным-давно, одна девушка, с которой я встречался. Ей не нравилось, что играю, потому, что у нее до меня был парень, который предпочел компьютер ей. Это был единственный раз.
- **С родителями нормально? Не было, там...как они к этому относятся?**
- Родители меня пытались, так, ограничивать немного в школе, класса до десятого, до того, как я занял второе место на чемпионате Украины по «Линэйдж 2» и выиграл там 250 долларов. После этого они мне сказали: «Делай что хочешь, учись, как хочешь, и вообще в университет можешь не поступать.»

- **(...) Можешь ли назвать какие-нибудь распространенные стереотипы про геймеров?**
- Это бледнокожие мальчики с длинными волосами, худосочного телосложения, которые в очках, и говорят совершенно непонятными терминами, с очень узким кругом интересов.
- **Ограниченные люди, так сказать, да?**
- Ну, да, определенным образом. Или, наоборот, жирдяи, которые почти не ходят, но в остальном все такое же.(...) Из этих стереотипов я соответствую лишь плохому зрению
- **А почему эти стереотипы возникли, есть ли основания?**
- Я думаю, есть, потому, что патологическое сидение за компьютером является причиной всех вышеописанных признаков. Сидение за компьютером приводит к падению зрения, малоподвижный образ жизни- к похудению или ожирению... Так, как в играх твоя реальная внешность особо значения не имеет...как-то так.
- **То есть, ты считаешь, эти стереотипы, это самое радикальное проявление...**
- Ну, этот стереотип, это , скажем так, определенная категория геймеров, которые действительно тратят, из-за врожденной лени, намного больше времени на игры, чем на саморазвитие. Определенная часть геймеров подпадает под эти стереотипы, но среди них есть и очень успешные люди.
- **Которые, типа профессионально этим занимаются, да?**
- Да.
- **Теперь про вашу команду. В чем главная цель ее существования?**
- Совместное времяпровождение, получение удовольствия от игры. Ну, и соответственно, команда из людей, которых ты знаешь, она существенно увеличивает шанс победы в отдельной партии.
- **То есть, вы объединяетесь, в основном, для победы?**

- Кроме радости победы, это еще и радость общения, когда у нас кроме игрового чата есть еще и скайп, по которому мы общаемся, это как-то приятней, больше интегрирует в процесс игры, увеличивает количество удовольствия.
- **То есть, через отношения?**
- Ну, да.
- **Что у тебя общего с этими людьми?**
- Я начал учиться в университете. С этими людьми я начал общаться не на игровую тематику, но потом мы обнаружили, что у нас общее увлечение было, и тогда мы решили играть вместе.
- **То есть, вы знали друг друга до того, как ваша команда образовалась?**
- Да
- **Оправдались ли твои ожидания от того, что ты вступил в эту команду?**
- Да, полностью.
- **А можешь описать вашу типичную партию? Ну, без всяких «коридоров»...**
- Типичная партия. Начало игры...
- **Может, расскажешь, что до начала?**
- А. До начала. Кто-то из нас звонит другим в скайп. Говорит, привет, пошли играть. Обычно, все другие сразу же «забывают» на все другие дела, типа учебы, общения с другими людьми, написание научных работ... идем играть. Следующие, главное попасть в одну «комнату», одну и ту же созданную игру до ее начала. Для этого часто используются всякие технологии лоббирования, вроде выклянчивания мест. В одной партии может принимать десять игроков участие. И игрок, который создает партию, у него надо просить, что бы он освободил место для всей команды.
- **В «Гарене»?**
- Да. Значит, что бы мы зашли все в одну партию. После этого происходит старт игры. В зависимости от режима игры мы либо выбираем себе героев,

договариваемся о тактике, либо, если героев раздают случайно, просто договариваемся о тактике, как играем, что решаем.

- **Через «скайп»?**

- Да, через «скайп». В общих чертах это можно делать через игровой чат, но «скайп» намного удобнее, потому, что он не занимает руки и глаза. Потом идет процесс игры, мы координируем наши действия друг с другом. Потом, собственно, игра заканчивается. То есть, идет партия от двадцати минут до сорока, заканчивается победой одной из команд, после чего идет перерыв между партиями. Все бегает в туалет, за бутербродами, обмениваются впечатлениями. После чего идет обмен впечатлениями.

- **А вы не знаете никого, кто обычно , ну, как бы, с вами играет?**

- Ну, бывает, если мы заходим в одни и те же комнаты, мы встречаем там знакомых. « О, там знакомый, он всегда собирает сильных игроков, я его знаю, он нам точно даст места, всем троим». Бывает, общаемся.

- **Ясно. Ну, это такой вопрос... больше для «линейки»(Lineage 2) и все такое... Но как ты относишься к возможности индивидуализировать образ своего персонажа?**

- Хм... в бытность свою игранья во всякие «линейки» в школе я к этому относился весьма скептически. Во-первых, всякие способы индивидуализации персонажа требовали вложения реальных денег. А во-вторых, я всегда думал, что лучше улучшать тактико-технические характеристики персонажа, а не его внешний вид.

- **А сейчас?**

- Если бы я играл в «линейки» сейчас, я бы относился так же.(...) Определяют тебя или как-то узнают в этой, «Гарене», только по опыту игры с тобой. Если ты показываешь себя, как хорошего игрока, который умеет выручать команду, тогда тебя будут приглашать на игры... если наоборот, рейтинг у тебя низкий, тебя могут «банить», или просить игрока, который создает

партию, исключить тебя из игры до ее начала. В «доте» это все зависит только от твоего умения играть.

- **Что ты думаешь относительно действий, которые не играют непосредственной роли на успехе в игре...**
- Типа оскорбления игроков?
- **Да...или, там, когда все начинают одновременно...типа флеш-моба.**
- Ну, бывает такое, чисто ради интереса. Но вот скажем, из таких моментов, которые не имеют рационального смысла в игре, это оскорбление игроков из команды противника. Или своей команды(...) Сама суть компьютерной игры весьма мизантропична. Ты бегаешь и убиваешь героев другой команды. Главное удовольствие игры- это самоутверждение. Очень действенно унижать противника, кроме игровых методов, убивая его героя, это комбинировать с психологическими, как личные оскорбления врагов, родственников врагов. Враги иногда начинают очень бурно реагировать, что приносит массу удовольствия, потому, что в реальной жизни с людьми такое делать, не то, что просто опасно, а и не прилично. Под покровом анонимности это допускается.
- **Ты вот в «линейку» играл...Как ты относишься к ...ну, игровым бракам?**
- Не знаю, я не с кем не женился. Мне было лень качаться до такого уровня (...)
- **Что объединяет тебя и твоих партнеров и отличает вас от подобных команд? Любительских.**
- Название команды.
- **Личные связи?**
- Ну, мы учимся в одном универе, но это распространенное явление среди подобных команд...Каких-то особых достижений на кибер арене нет...
- **А контактируешь...логично, ты уже сказал. Общаешься ли ты с партнерами на другие темы, не связанные с игрой?**

- Да. На тему других наших хобби, а так же на тему совместного отдыха.(...)
Даже просто во время игры, если игра идет легко и конец ее немного очевиден, мы, как правило, переключаемся на другие темы общения.
- **Мог бы ты поменять команду? Хотел бы?**
- Команду, конечно, мог бы поменять, но не хотел бы, потому, что...
- ... с этими людьми приятнее ?
- Да, с этими людьми приятнее. На профессиональный уровень я выходить не хочу, мне это не надо
- **Теперь про структуру вашей команды. Наверное, она не очень жесткая... Как вы набираете новых людей в команду? Допустим, вам нужно еще два игрока...**
- Как правило, это случайные люди(...) И очень часто эти два случайных, если у них низкий уровень игры, становятся объектом наших коллективных насмешек и оскорблений.
- **Ну, а если наоборот, если люди, там, играют хорошо, или там хорошо ответили на ваши насмешки, можете вы взять у них «скайп», или в «Гарене» их добавить?**
- Ну, если они проявляют инициативу, говорят: «О, вы классно играете, давайте объединяться», то бывало.
- **Бывало, познакомились с людьми?**
- У меня бывало даже, что я играл не в своей команде, просто со случайными людьми, и они все менялись «скайпами», пять- шесть игр подряд играли одним составом.
- **То есть, у тебя нет ничего предосудительного, что бы знакомится с людьми...**
- Нет, это не обязывает нас создавать шведскую семью.
- **Ну, я так далеко бы не заходил... просто , там, с незнакомыми...вдруг там сидит толстый, пухлый, малоподвижный, как говорили...**
- Ну и что? Вот именно, в виртуальности это не имеет значения.

- **Понятно. Есть ли в вашей команде какая-нибудь иерархия, распределение ролей?**
- В команде я, как правило, всегда придумываю тактики...Смотрю, какая комбинация героев у врага, какие у этой комбинации сильные и уязвимые места, и как мы можем им максимально эффективно противостоять. В общем, так бывает, что все мои стратегические планы нарушаются командой и каждый играет, как хочет. И потом, в конце игры или когда нас разносят, я с умным видом говорю : «Я говорил, что так и будет»
- **Есть ли у тебя предпочтения в персонажах? Ну, знаешь, в «доте» «танк», или «ловкач»?**
- Я всегда смотрю список изменений в каждой новой версии «доты», прикидываю, какие персонажи становятся самыми сильными, и в общем-то играю за них... В принципе, можно сказать, я умею одинаково хорошо играть всеми персонажами «доты». Но я не очень люблю персонажей, которые требуют...слишком много контроля.
- **А в команде вы все время меняете персонажей?**
- Это все ситуативно. Главное, подобрать такую комбинацию персонажей, которая наиболее лучше противостоять, ситуативно, противнику.
- **Влияет ли твое положение «стратега» команды на ваши отношения вне игры?**
- Инициатива?
- **Ну да, больше инициативы, например.**
- Когда мы там в последний раз общались... Наверно, на пикнике для «фрешей» в начале второго курса. Тогда да, я проявил много предусмотрительности.
- **Ну, это наверно было давно. Я так понял, вы довольно редко общаетесь вне «скайпа».**
- Вне «скайпа» мы довольно редко отдыхаем вместе. А общаемся нередко.
- **Никто не подшучивает насчет твоего стратегического таланта?**

- Насчет таланта- нет.
- **Ну, а вообще насчет того, как ты играешь?**
- Э.Нет. Претензий нет.
- **То есть, по сути, не влияет?**
- Нет
- **Не хотел бы занять другой пост в команде? Например, капитана, которого все слушают?**
- Да нет. Это, как бы, формируется само собой, естественным образом. Стратегическую инициативу я могу передать кому-то другому. Это не жесткое распределение ролей.
- **А ты бы не хотел, чтобы иерархия была жесткой, больше власти?**
- Нет. Мне вообще не нравятся жесткие иерархии.
- **Понятно. Демократия... А как ваша команда относится к другим командам? Допустим, в «Гарене», у вас есть какая-то репутация?**
- Ну, как правило, с другими командами хорошо, потому, что если мы играем с командой, это действительно, это какой-то определенный вызов, потому, что если против нас играет просто пять случайных людей, это, как правило, такие игры даже скучноваты. Потому, что пять случайных людей взаимодействуют друг с другом намного хуже, чем команда.
- **То есть, если вы видите, что люди постоянным составом играют, то вы их больше уважаете?**
- Да.
- **А насчет репутации, у вас успехов нет?**
- Нет. Ну, опять-таки мы же не профессиональная команда, мы- команда любителей, и играем в общем-то ради удовольствия, а не ориентированы на успех. Если бы мы были ориентированы на успех. Если бы мы были ориентированы на успех, нас, во-первых, было бы пятеро. Было бы множество профессиональных тренировок, совместных, всего того, что требует профессиональный спорт.

- **А у вас ситуативно?**
- Это скорее, как любительский спорт.
- **Как относятся не игроки, родители, допустим, если узнают, что ты играешь с несколькими людьми постоянно?**
- Они знают.
- **И как относятся?**
- Если они заходят в комнату, и видят, что я разговариваю с ноутбуком, который, к тому, мне еще и отвечает другими голосами, то они понимают, в общем-то, что происходит. И бывает, что слышатся родители других в «скайпе», и мы передаем привет...
- **Не, я имею ввиду отношение... Если родители видят, что ты просто проходишь игру. И если они видят, что ты играешь с живыми людьми, они по-другому относятся, нет?**
- Бабушка считает, что отношения, ну, игра с живыми людьми, это всегда обязательно интересней, чем когда ты играешь один против компьютера. Я даже не пытался ей объяснить, что это абсолютно разные вещи. Остальные родители- нейтрально абсолютно.
- **Бабушка- положительно, остальные- нейтрально. Есть, по твоему мнению, распространенные стереотипы касательно таких команд.**
- Среди самих же геймеров про особо успешные команды ходят определенные стереотипы касательно их сексуальной ориентации.
- **Да?!**
- Не, ну они конечно же носят оскорбительный характер и в принципе, не подразумевается, что этот стереотип имеет какое-то отношение к реальности. Но...
- **Типа, зависти? То есть, они возникают от зависти, а не из-за того, что есть основания?**
- Да, но эта зависть заходит довольно далеко, и иногда какая-нибудь часть «дота-тусовки» называет какую-нибудь команду ... как бы это... «геями»

- **То есть, есть какие-то негативные стереотипы насчет этих команд?**
- Насчет команд, которым завидуют, да. А, так стереотипы, что б одна команда отличалась от другой, или что б команда отличалась от группы простых людей вне игровой ситуации... вряд ли.
- **И последний вопрос. Как долго формировалось твое нынешнее отношение к субкультуре геймеров, к твоей команде? Ты говорил, что до десятого класса играл активнее, вспомни ключевые моменты.**
- Наверное, где-то, до первого курса университета я считал, что люди, которые тратят много времени на игры, это, как правило, какие-то неудачники по жизни, вот. И я в какой-то мере себя тоже таким считал. Ну, потом, в общем, читал ряд интервью в игровых и неигровых журналах, о людях, которые добивались весомых успехов в жизни. То есть, если раньше у меня было отношение нейтрально-негативное, то теперь просто нейтральное.
- **Нейтральное... Такая же деятельность, как , в принципе, другие? Не хуже, не лучше?**
- Как собирание марок, собирание монет, настольные игры, шахматы, чтение определенной литературы, компьютерные игры- это все примерно одного рода явления.
- **Это сейчас. А до первого курса...**
- До первого курса я думал, что среди геймеров попадается чуть больше неудачников, чем среди людей с другими увлечениями.
- **То-есть, немного разделял стереотипы?**
- Да.
- **Понятно. Ну, это все.**

Додаток Д. Транскрипт 2

Респондент Іван, економіст-аналітик, 23 р.(представник команди з “World of Warcraft”)

Дата проведення інтерв'ю: 18.02.2011

Час проведення інтерв'ю: 19:30-20:30.

Місце проведення інтерв'ю: кафе

- Можешь ли ты себя назвать активным игроком в компьютерные игры?

- В принципе, да. Я много времени трачу на них. Работаю, домой прихожу уставший, и так, что б расслабится, сижу-играюсь.

- Значит, считаешь себя активным игроком, потому, что много времени играешь?

- Ну, в принципе, да.

- А ты играешь в одну игру, или в несколько?

- Ну, такого плана, как «WoW», в одну, а так еще в «доту».

- То есть, многопользовательские игры?

- Да.

- А такие, с сюжетом, ну, типа «Дьябло», на прохождение?

- Ну, жду «Дьябло» третье, а так вообще нет.

- Ностальгия по « Дьябло»?

- Да. У нас бывает, если мы оба дома и типа свободное время, можем вместе во что-то поиграть...(далі бесіду ненадовго перериває знайомий респондента).

- То есть, ты иногда только с братом, а так ты вообще не интересуешься одиночными играми? Искусственным интеллектом?

- Нет. Искусственный интеллект- это совсем не то, что живые люди. Если ты играешь с искусственным интеллектом, можно приловчиться, запомнить его ходы определенные(...)

- Понятно. Почему ты вот так проводишь свободное время за компьютером? Какие особенности?

- Я не только так провожу свободное время... Просто, иногда хочется... Может, в детстве не наигрался...

- Ну, а вот можешь сравнить, например, со спортом? Знаешь, некоторые люди отдыхают с физическими нагрузками, спортзалы, там, почему ты этого не делаешь? Или делаешь, но...короче, сравни.

- Делаю...Просто это, можно сказать, тоже общение с людьми, и спортивный интерес есть...И, как бы, в самих играх ты получаешь определенную власть...

- То есть, возможность этих игровых ситуаций...игровых ситуаций, да?

- Самое интересное, да. Каждый человек любит пофантазировать. Игры помогают, свои, как бы...фантазии реализовать. Да, реализовать, как-то так.

- Влияет ли увлечение играми на твою повседневную жизнь?

- Нет. Совсем не влияет... Все важные дела я делаю сначала.

- Я так полагаю, для тебя «не влияет» значит «не конфликтует», да?

- Не конфликтует, да. Если есть какие-то важные дела, я их сначала, а игры в свободное время...

- Игры гармонично вписываются в жизнь.

- Да, не мешают.

- Общаешься ли ты с другими игроками, насколько активно, не только с партнерами по команде?

- Да, общаюсь. Часто бывает, что ты знакомишься с людьми, которые не из твоей гильдии...и вам приходится контактировать, общаться, находиться с ними общие интересы, и вы начинаете активнее общаться... И даже не по теме игры, а про жизнь.

- Ну, к этому моменту, влияет ли то, чем увлекаются люди на тему ваших разговоров, на твое отношение к ним?

- Ну, в принципе, да. Потому, что нас объединяло то, что мы играем, и когда мы встречались, определенная часть нашего общения проходит вокруг игр, кто чего достиг, кто чего добился. Но это не мешает общаться на другие темы.

- Но все-таки это создает такой... комфорт для общения, среду?

- Да-да.

- Понятно. А существует ли, по твоему мнению, специфическая субкультура компьютерных геймеров? В чем ее особенности?

- Да, существует... Я думаю, главная особенность- это сленг. У меня есть знакомые, которые не играют, и вот, если они сейчас меня увидят, что я общаюсь с кем-то про игры, они часто нас не понимают, и очень часто делают плохие выводы. На самом деле, в этом ничего страшного нет.

- То есть, ты считаешь, самое характерное, что может отличить субкультуру геймеров, это владение этим, сленгом?

- Да

- А еще что-нибудь? Какие-нибудь черты есть?

- Ну, я не думаю. Назвать какие-нибудь особенности поведения... Скорее наоборот, поведение в жизни влияет на твое поведение в игре... То есть, игры не очень влияют.(...) Хотя, конечно, есть какие-то нюансы, приколы, «позагоняться» в стиле игры.

- Юмор специфический?

- Да, специфический юмор.

- Ну, а вот ценности, например, успех в игре?

- Ну, да, конечно, успех это очень важно. Не только в игре, в любой отрасли... чем больше побед ты достигаешь, тем увереннее себя чувствуешь, тем тебе приятнее.

- Но самое характерное, это, как ты сказал, сленг?

- Да.

- Ладно. Считаешь ли ты себя принадлежащим к субкультуре геймеров? И почему?

- Да, считаю. Потому, что мы часто встречаемся с друзьями, с которыми познакомились в игре, часто общаемся, со своим специфическим сленгом, своими шутками и юмором, который посторонним людям сложно понять.

- То есть, еще и не просто владение, но и общение, это отличительная черта? Игроки просто играют, геймеры еще и активно общаются, да?

- Да, правильно.

- Понятно. Насколько для тебя важен статус геймера? Например, важнее, чем семья, хотя это, конечно, звучит...

- Не, я понимаю... На самом деле (бесіду ненадовго перериває телефоний дзвінок респондента) Это просто...факт есть факт. Я не говорю : « Я вот играю, я геймер, я выше, чем остальные люди». Это просто хобби. Людям, там, нужно заниматься рыбалкой, охотой, писать книги.

- Не, ну для некоторых, знаешь, в игре смысл жизни... Но это не твой случай?

- Нет, абсолютно, нет.(...)

- Я вот насколько понял, все с этого начиналось, ты сказал...работа...уставший. Это просто способ расслабиться, но не более того, правильно понял?

- Да, вот есть, например, ребята с моего района, которые сидят, там, жестко бухают в подворотнях(...).

- Как считаешь, есть разница между просто игроками, там, в «косынку» которые играют, и представителями субкультуры геймеров?

- Да, думаю, есть. Вот как «косынка», это одиночная игра, ты ни с кем не общаешься, как и в играх на прохождение. Ты как бы сам в своем мире, ты там бог. А в онлайне есть какая-то степень соперничества, можно доказать, что ты лучше. Если проигрываешь, то можно сделать соответствующие выводы, проанализировать свои ошибки, стать самому лучше.

- Ну, вот смотри: в одиночных играх, тех же РПГ, тоже может быть свой сленг, понятия. Но, насколько я понял, ты все-таки не считаешь это представителями субкультуры, потому, что нет активного общения...

- Да, нет общения и нет соперничества... С живыми людьми... Одно дело, когда ты воюешь с «ботами» (ігрові персонажі, керовані комп'ютером), «Вот,

смотри, ты десять ботов убил, а я – пятнадцать», совсем не то... А вот когда ты с живым человеком сражаешься...

- То есть, ты считаешь, что субкультура геймеров, явление многопользовательское?

- Да.

- Понятно. А скажи, есть ли признаки, по которым все игроки подобны между собой. Кроме того, что они играют, понятное дело. Ну, например, образование или...

- Нет, абсолютно, нет... Сейчас здесь мало народу, а вот раньше приходили... Были люди с семьями, были, которые кучу денег зарабатывают. Просто, они решили так проводить свободное время, нашлись... Я считаю, нет определенного критерия, по которым людей отбирают.

- Значит, ты считаешь, что если человек сидит за компом, это может быть любой человек?

- Любой, от ребенка из детского садика до олигарха.

- Ну да, сейчас игры, конечно, разнообразные... А чем игроки отличаются от неиграющих? Ну, вот, на улице, как тебе легче определить игроков, если не знаешь, что они играют?

- Ну, мне сложно определить... Есть, конечно, определенные субъекты, которые стараются выделиться за счет своей игры, носят, там, всякие нашивки или какие-то аксессуары, которые подчеркивают... во что они играют(...) Ну, о сленге мы уже говорили, но если по улице идет человек, мне сложно определить, играет ли он.

- Ну да, но если услышишь, например... То есть, ты считаешь, что нет каких-то характерных признаков...

- Все зависит от человека. Если он хочет выделяться, он выделится. Но в большинстве – не влияют игры.

- **Влияет ли твое хобби, игры, на отношение окружающих, не игроков?**

- Ну, вообще да, есть...совсем немного...Я помимо этой компании знаю несколько других компаний, где не играют... На самом деле, отношение никак не меняется. Ну, это тоже зависит от человека. Некоторые слишком сильно погружаются в игру, сторонятся мира неиграющих.

- **Но это не твой случай? Я так понял, что , в принципе, ты можешь найти тему для общения со всеми?**

- Да, со всеми(...) Были истории в универе, в общагах, многие слишком сильно вливаются, и это влияет на их учебу.

- **Можешь ли ты назвать наиболее распространенные стереотипы, представления об игроках?**

- Ну, когда я в первый раз пошел на сходку, до этого я общался с этими людьми в онлайн, я думал: « Блин, вот это приду, а там будут сидеть какие-то чуваки в очках, говорить только об этой игре...» Мои ожидания не оправдались. Я пришел, меня очень тепло приняли, я встретил замечательных людей(...) общались о жизни, о разном(...) Я б сказал, стереотипы достаточно распространенные, и в большей степени, они не оправданы. Это, я как бы уже понял по своему опыту. Ну, опять-таки, есть люди, которые соответствуют стереотипам.

- **А все-таки, почему они возникли?**

- Ну, скорее всего, люди, которые нормально играют, они не сильно отличаются внешне. А вот есть люди, которые жестко в этом загрузили, которые действительно соответствуют... У них все разговоры об этом. У

меня вот друг есть, он подсел на «линейку»(...) ну, мы и еще два человека встречались возле дома. Сначала он выходил, а потом погряз в этой игре и вообще перестал выходить, были отмазки, но это дело очевидное(...)

- Я так понял, ты считаешь, что вот эти радикальные проявления, они привлекают внимание своей ненормальностью, и вот поэтому...

- Да...Как бы это сказать... Вот ты общаешься с человеком, который не играл. Нормальный человек, который играет, он найдет тему для разговора. А зависимый... у зависимого все будет сводится к игре.

- То есть, невозможность нормально общаться?(...) Вот, мы говорили про всю субкультуру. А теперь поговорим про вашу команду, гильдию. В чем главная цель ее существования?

- На самом деле...просто, мы решили... Ну, вот, по ходу игры встречались разные люди. И вот, эти люди решили, что лучше, как бы быть вместе... сплотились, общались, нашли какие-то общие интересы, черты характера... это понятно. Если ты с кем-то подружишься, ты находишь что-то общее.

- То есть, вы объединились в эту команду по критерию того, что вам интересно просто общаться?

- Да. Как говорит один мой друг, «WoW»- это мультимедийная аська...Вот мы общаемся, и, по ходу общения, получаем еще кучу фана от того, что мы вот собираемся, убиваем...

- Рейды, это понятно. Значит, главная цель существования- это общение?

- Общение, да.

- Теперь вопрос...может, придется повторится немного, не знаю... почему ты вступил именно в эту команду?

- На самом деле, изначально я был в другой гильдии. Ну, там я начинал, это была моя первая гильдия, я еще никого не знал. Меня приняли, потому, что там кому-то что-то помог, они посчитали, что я хороший человек. Мы стали общаться, развиваться, играть. Потом, по ходу развития персонажа я стал общаться с другими игроками, и меня начали приглашать. Но мне было жалко бросать своих друзей, поэтому мы... в моей старой гильдии нашлись люди, которые нашли общий язык с той, другой. И мы вышли из положения объединением гильдий.

- **Вы познакомились в игре?**

- В игре, да.

- **Просто, знаешь, я дотеров спрашивал, они друг друга знали еще до игры...Оправдались ли твои ожидания от вступления в команду?**

- Да, оправдались. В другой гильдии было много народу, которых я не знал. По времени пребывания там я с ними познакомился, они мне очень понравились(бесіду ненадовго перериває телефоний дзвінок респондента)

- **То есть, не было конфликтных ситуаций...**

- Не, ну конфликты бывают, но они мелкие и быстро забываются, как у друзей.

- **Гильдия соответствует своей цели, комфортному общению?**

- Да.

- **Можешь ли немного рассказать о вашей деятельности, понятное дело, без терминов, просто, ну там, что вы вообще делаете, когда играете?**

- Помимо общения...допустим, кто-то недостаточно могущественный потихоньку собирает свое могущество, и ему кто-то мешает, он никак не может с ними справиться, пишет через чат друзьям: «мне нужна помощь», кто

свободен, кто не занят, кто в игре, те приходят на помощь. Вот, взаимопомощь. Ну, совместные походы в подземелья, убивание всяких монстров.

- Общение и достижение игровых целей?

- Да.

- И нормально справляетесь с этими целями?

- Ну, в последнее время нет, потому, что много людей уже не играют, кто ушел на другие сервера, кому надоело играть, он ушел, поэтому сейчас немножко сложно достигать игровых целей, а общение – нормально проходит. У меня есть много знакомых из других стран...стран, не городов, с которыми мы там общаемся, «аська», «скайп»

- Как ты относишься к возможности индивидуализировать образ своего персонажа? Ну, там, шмотки, голос, редактор, когда создаешь?

- Да, есть фанаты...Я просто не так углубляюсь в «WoW», но когда ты создаешь персонажа, ты в него вкладываешь частичку себя, пытаешься, что бы его поведение соответствовали с твоим поведением...

- Ассоциируешь себя с ним?

- Да, ассоциирую.

- Но ты сказал, что есть люди, которые относятся к этому гораздо серьезней, чем ты.

- Ну, вот, к примеру, футболки там делают со своими персонажами и никами, аксессуары там, соответствующие...

- Ну, ты бы на это деньги не тратил?

- Не , не тратил бы

- **Как ты относишься к действиям, в игре, которые не играют роли на успехе, такие, как браки...**

- Позитивно, на самом деле. Просто, когда происходят такие действия, опять же, собираются вместе люди, которым это интересно, например, общались девочка с мальчиком, решили просто по фану пожениться. Вот , они назначают, приходят их друзья, приходят просто те, кому это интересно, просто посидят...все это сводится к общению... немножко ближе стали.

- **Ну, не только браки, например, флешмобы, я думаю, есть же в «варкрафте».**

- Конечно, есть флешмобы, например, «Гномский забег», это когда все твои знакомые и незнакомые создают себе персонажа, гнома, и бегут из первой локации до вражеской столицы.

- **Значит, для разнообразия...**

- Просто ради удовольствия.

- **Ты к этому положительно относишься?**

- Да.

- **Понятно. Есть ли что-нибудь общее между тобой и твоими партнерами? Что объединяет вас и отличает от других подобных гильдий?**

- В принципе, такое есть... Потому, что бывают гильдии, которые набирают кого попало, всяких неадекватов, матерятся там всякие... У нас на самом деле в гильдии, перед тем, как принять...люди, которые хотели прийти, но которых еще никто не знал, и для этого у нас определенные критерии отбора. Человек должен был чего-то достичь...определенного уровня. И мы проводили собеседование...просто общались на всякие жизненные темы.

Если он отвечал нормально, адекватно, его принимали. А если не адекватно, то его отсеивали. У нас не приветствовался мат. Он не запрещался, бывают моменты...но вообще общаемся достаточно культурно(...)

- В целом, у вас общего : определенный уровень в игре, развитие персонажа, и адекватность, вежливость.

- Большой фактор- скорее, адекватность, потому, что уровень...(...) например, кто-то из наших по ходу игры встречался с человеком, у которого персонаж не подходил по критерию уровня. Но он с ним общался, и если это человек хороший, адекватный, этого вполне достаточно, что бы принять его в гильдию.

- Ну, то есть, у вас гильдия построена на том, что вам интересно между собой общаться, и не только на игровые темы?

- Ну, да.

- Контактируешь ли ты с партнерами по команде вне игры?

- Да, активно контактирую, встречаемся, помогаем друг другу. Например, с одним учились в одном университете. Я старше был, ему помогал.

- По телефону общаетесь?

- Ну, по телефону реже, скорее «аська» или «скайп».

- То есть, общаетесь...Общаешься ли ты с партнерами на другие темы, не связанные с игрой?

- Да, постоянно общаюсь, мы уже сдружились(...) даже во время игры, «скайп» врубили, достигаем каких-то игровых целей, и параллельно общаемся о жизни, как там человек сессию сдал...

- Мог бы ты поменять команду, гильдию?

- Ну, тут есть такой фактор, как второй персонаж. Если есть еще люди, с которыми тебе приятно общаться, можешь быть в их команде вторым персонажем. А так, что б полностью уйти персонажем из гильдии...нет.

- Не хотел бы...это элемент игры, ты поэтому и играешь?

- Ну, да.

- Так, а теперь снова, можешь рассказать поподробнее , как вы набираете новых людей в гильдию?

- Основной критерий для нас- собеседование. Персонаж – это так, абстрактное что-то. Что у человека в голове, вот это очень важно. Конечно, еще определенный уровень, если человека никто не знает, его персонаж должен соответствовать этому критерию, а если есть какие-то люди, готовые за него поручиться, его возьмут.

- Ну, да, да, об этом уже говорили...есть ли в вашей команде иерархия, распределение ролей, обязанностей?

- Да, есть определенная иерархия. Самый главный – создатель гильдии, с него все начинается, он набирает людей, проводит собеседования, приглашает. Есть его помощники, которые решают мирские дела, когда глава гильдии занят, или его нету. Есть люди, которые отвечают за события, игровые и не игровые, организация походов, праздников. Есть люди, которые помогают новичкам, помогают прокачаться...

- Реагируют на запросы о помощи?

- На запросы о помощи реагирует вся гильдия, все кто есть в онлайнe.

- Тут такой вопрос возник, а как у вас относятся к девушкам в гильдии?

- Нормально. Раньше их довольно много у нас было...ну, сейчас они мало играют...больше просто общаемся. Нет дискриминации

- Просто, это актуально.

- Не, я знаю, есть такие команды...

- Да не, это у меня на социологии...а влияет ли на ваши отношения вне игры положение в команде?

- Не, не влияет совершенно. Вне игры все люди...мы просто собираемся вместе, потому, что нам интересно общаться. А вопросы гильдии- это просто формальность, просто для какого-то...для достижения игровых целей.(...)
Игра остается игрой, вне гильдии нет никакой иерархии. Есть конечно шутки, типа : « Если ты не принесешь мне пива, я тебя забаню», но это просто юмор...

-Хотел бы занять другую позицию в команде?

- Нет, не хотел бы.

- А кто ты в гильдии?

- Глава гильдии.

- Глава гильдии... ну, не хотел бы, например, сосредоточить в своих руках больше власти, тебя все устраивает?

- Не. Если мое положение в команде дает мне какую-то власть, я ей не особо пользуюсь, мое положение меня вполне устраивает, я решаю нормально все гильдийские дела.

- Устраивает иерархия, структура?

- Полностью устраивает.

- Можешь рассказать о взаимоотношениях вашей гильдий с другими гильдиями? У вас есть репутация?

-Да, у нас хорошая репутация, «старой гвардии», даже противоположная фракция оценивает нас очень хорошо. У нас много опытных игроков, мы набираем, адекватных людей, которые ведут себя адекватно и на форуме с другими людьми, и с противоположной фракцией. В свое время мы проходили гильдией самые сложные участки, достигали игровых целей(...) есть определенный авторитет хороший.

- А не бывает конфликтов с другими, скажем, из-за зависти?

- Я бы сказал, нет...бывают, конечно, какие-то конфликты с определенными персонажами. С гильдиями разборки- такого нет... Если конфликт сильно запущен, он решается на уровне глав гильдий. Они общаются, обсуждают проблему, находят определенное решение, так, что б людям было хорошо.

- Как относятся твои знакомые, не игроки, к тому, что ты принадлежишь к гильдии, что ты глава гильдии?

- Ну, на самом деле, кто не играет, кто не знает, им «гильдия» мало что говорит, для них просто факт, что я играю, а в гильдии, не в гильдии- без разницы(...) нейтрально относятся, никак не влияют.

- Есть какие-то стереотипы про такие гильдии?

- Есть. Например, про нас стереотип, что мы адекватные люди(...) Есть стереотип, что если человек в гильдии, известной своей неадекватностью, то он такой же плохой, как большинство гильдии, как гильдия себя зарекомендовала.

-То есть, стереотип, это явление довольно индивидуальное?

- Ну, да. В игре есть такое понятие, «поколение», определенные игроки уходят , новые приходят. Когда поколение меняется, репутация у гильдии еще сохраняется(...) репутация постоянна, но ее можно изменить своими

действиями. Были хорошие гильдии, но там что-то случилось, адекватные люди уходили оттуда, неадекватные развелись, репутация испортилась.

- Ну, это стереотипы внутрикультурные.

- Да

- А внешнекультурные? Людям, которые не играют, им это не особо не интересно?

- Люди, которые не играют, не знают, им это без разницы. В гильдии люди объединяются по интересам. И когда ты этих людей встречаешь в реальной жизни, человек пытается вести себя так же, как когда играли.

- Знаешь, «WoW» в последнее время имеет репутацию такую, негативную, типа, затягивает... Ты не наблюдал изменение отношения, когда люди узнают, что ты не просто играешь, а играешь в «WoW»?

- Ну, люди, с которыми я общаюсь, они как правило, узнают, что я в гильдии, уже когда у них сложилось определенное впечатление обо мне, и это не влияет на него(...)

- Ну, и последний вопрос. Как долго формировалось твое отношение к субкультуре, что на него влияло?

- Ну, мое отношение к культуре, к субкультуре изменилось, когда я пришел на сходку людей, с которыми я играл в онлайн. Тогда я понял, что они люди хорошие, и что стереотипы, которые есть, не соответствуют действительности.

- То есть, ты уже начал играть, но еще были стереотипы?

- Да.

- А чего ты играл, с негативными стереотипами?

- На самом деле, раньше я об этом не задумывался. А задумался, когда собрался пойти на сходку. Очень долго собирался, думал, в гильдии неадекватны, а потом пошел.

- А когда играл до этого, игры были просто, как ты сказал, «способ расслабится»?

- Да, так все и было.

- Не, ну просто, знаешь, другие опрошенные говорили, например, что до последнего класса школы активно шпилил, а потом начал задумываться, из-за учебы, меньше играть, у тебя такого не было?

- Нет, я всегда знал, когда нужно остановится. Когда лучше не поиграть неделю или месяц, сделать дела. Если были проблемы, то не из-за того, что я играл, а из-за образа жизни.

- Понятно. Это все.