

УДК 008+374.(470.343)

**ТРАДИЦИОННАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ
В СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖНОЙ КУЛЬТУРЕ МАРИЙ ЭЛ
(НА МАТЕРИАЛЕ ПОПУЛЯРНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР)**

Н.И. Васильева, Т.А. Золотова

Марийский государственный университет, Йошкар-Ола

В центре внимания статьи – влияние традиционной культуры на социальный и знаковый уровни современных молодежных субкультур. Традиционная составляющая выявляется на примере геймерского сообщества (сообщества любителей компьютерных игр). К традиционным элементам отнесен оригинальный фольклоризм самих игр в определенном жанре (на уровне хронотопа, персонажей), геймерский фольклор (анекдот, байка). Тяготение к полю традиционного угадывается также и в стремлении геймеров подражать условностям традиционных обществ в ходе игры.

The article focuses on the role of traditional culture in modern youth subcultures. A number of traditional constituents are found in gamers' communities (fans of computer games). Among them there is original folklorism (mythological setting, characters, etc.) of a certain game genre, fans' folklore (anecdotes, special narratives – bayka), gamers' desire to emulate laws of traditional community in game life (living in guilds).

Неотъемлемая часть современной молодежной культуры сегодня – общение, опосредованное Интернет-технологиями. Посещение чатов и форумов, создание блогов, переписка в ICQ являются постоянным атрибутом культуры повседневности практически всех молодых людей, имеющих финансовую и техническую возможность для подобного рода досуга, в том числе и в Марий Эл. Тематика общения отражает, среди прочего, субкультурную принадлежность членов виртуального сообщества, а с ней и соответствующие поведенческие нормы, традиции, наконец, тексты. В этой связи, на наш взгляд, нельзя оставить без внимания такой своеобразный пласт молодежной виртуальной культуры, как «геймерство» – феномен увлечения компьютерными играми.

По справедливому замечанию Д.В. Галкина, «исследования компьютерных игр в современных социальных и гуманитарных науках – еще сравнительно новое направление», причем большая часть работ публиковалась и публикуется за рубежом [1]. В России благодаря знакомству академических исследователей с материалами так называемой «игровой журналистики» (журналы «Игромания», Game-Exe, PC-gamer) наблюдается определенный интерес к истории развития игровой индустрии. Подобная информация в большинстве случаев играет роль преамбулы к другим аспектам исследования феномена компьютерной игры. К ним следует отнести, во-первых, рассмотрение проблемы игромании, этической состоятельности / несостоятельности игровых продуктов и шире, изучение психологии человека, играющего в

компьютерные игры и являющегося членом Интернет-сообщества. Эта проблематика сегодня широко обсуждается во всех видах СМИ, в свет выходит немало научно-популярных и просто популярных материалов. Во-вторых, в Интернете публикуется большое количество маркетинговых исследований, представляющих в основном узко специализированный интерес [2].

Нетривиальный подход к исследованию феномена компьютерной игры представлен в работе М. Каманкиной (анализ игрового опыта показан в жанре «автобиографического искусствоведения»). Конкретные пути изучения компьютерной игры в рамках междисциплинарного исследования названы Д.В. Галкиным (влияние на игру популярной культуры, драматургическая природа игрового нарратива, установление роли в нем схемы мономифа, эстетические категории в компьютерной игре и др.), В.А. Ладова рассматривает компьютерную игру в контексте философии виртуальной реальности. Положено начало исследованию картины мира геймера, объективных и субъективных ценностей этого сообщества.

Сообщество геймеров, как и любое другое, включает социальный и знаковый уровни. Знаковый уровень своеобразен: поклонники той или иной культурной игры образуют так называемый фандом (Интернет-сообщество), который располагает собственной символикой, ритуалами, фольклором, специфическими видами фан-арта. Просматривая материалы фандома, анализируя живое общение геймеров, исследователь наверняка обнаружит ряд традицион-

ных фольклорных, а также постфольклорных явлений. Однако связь компьютерной игры с традиционной культурой начинается еще до формирования фандома, а именно – с момента ее создания.

На наш взгляд, говорить сегодня о фольклоризме компьютерной игры столь же правомерно, сколь и о фольклоризме современной литературы. Разработчики компьютерных игр демонстрируют тенденцию к активной интерпретации наследия традиционной культуры – от универсальных фольклорных архетипов до отдельных образов и даже текстов. Так, зарубежный геймдизайнер Американ Макги анонсировал проект American McGee's Grimm, в котором намерен воссоздать оригинальную мрачность сказок братьев Гримм, основываясь на первоначальном, свободном от обработки и намеренной эстетизации тексте. Любопытно, что задача игрока в этом проекте – вернуть волшебной истории первоначальный вид.

Необходимо отметить, что существует особый жанр компьютерных игр, косвенно связанный с интерпретацией и трансформацией сказочно-мифологических универсалий – MMORPG (massive multiplayer on-line role-playing game): игра проходит в реальном времени, игроки под маской выбранного персонажа взаимодействуют не только с персонажами, прописанными в сценарии и предусмотренными программой, но и друг с другом. Этот жанр бесконечно популярен – лишь одна игра World of Warcraft насчитывает около десяти миллионов поклонников. Мир игр MMORPG построен по законам жанра фэнтези, в котором тенденция ремифологизации проявляется особенно ярко. Автор фэнтези (в нашем случае – разработчик игры) вынужден интерпретировать в рамках одного произведения (проекта) большой по объему и разнообразию материал, поставляемый традиционной культурой, не ограничиваясь схемой мономифа. Произведения фэнтези активно эксплуатируют и другой пласт традиционного наследия – мифы, легенды, предания, народные верования и суеверия. Квест – основа сюжета в литературе фэнтези, процесс «ликвидации беды» и решения «трудных задач» (термины В.Я. Проппа) – стал также и основой игровых миссий в MMORPG.

Особый интерес вызывает игровая интерпретация сказочно-мифологических и легендарных персонажей. Так, создатели игры World of Warcraft (на сегодняшний день – самый популярный проект MMORPG, в том числе, и среди геймерской аудитории Марий Эл), ввели в свой мир людей, эльфов, гномов, дварфов, орков, троллей, нежить (так называемых undead'ов); среди представителей вышеуказанных рас фигурируют маги, шаманы, присты, паладины, друиды и др. Находкой разработчиков считается раса тауренов – антропоморфных быков, прототипом послужил, по видимому, минотавр. Таким образом, мир Warcraft

невероятно эклектичен. Но подобное решение проблемы универсального и национального открывает «вселенную» Warcraft многим культурам. Геймер, черпающий представления о сказочно-мифологических универсалиях в произведениях массовой культуры, лояльно относится к эклектичным «мирам», соседство мифологических и легендарных реалий разных культур воспринимается им как нечто естественное и, что самое интересное, наталкивает на мысль о креативной интерпретации. В этот момент заканчивается мифотворчество разработчиков игры и начинается мифотворчество геймеров.

Так, в начале игры Warcraft геймер должен выбрать расу и специализацию персонажа. Что руководит его выбором? В первую очередь необходимо принять решение, на темной стороне окажется персонаж («играть за Орду») или на светлой («играть за Альянс»). Любопытно, что геймеры Марий Эл, и шире, России, по наблюдениям самих играющих, предпочитают расы «темных», в то время как европейцы предпочитают «светлых», в основном эльфов. При выборе расы большую роль играют, конечно, стереотипные представления о ней, полученные из произведений фэнтези, реже – из литературной сказки, фольклорной волшебной сказки. Игрока также интересуют внешний вид и возможности развития героя. В процессе игры представления о собственном персонаже и о других развиваются или даже меняются, часто имеет место и трансформация архетипов, заложенных разработчиками.

Так, по мнению игроков в Warcraft, курьезным персонажем является «паладин». Благородный герой европейского рыцарского романа, с одной стороны, считается в ней «однокнопочным» персонажем, то есть, игра предписывает ему ограниченный набор повторяющихся действий и довольно однообразную (линейную) тактику боя. С другой – недалекий, исполнительный паладин, заслуживший презрительную кличку «Палыч», – один из любимых героев анекдотов в фандоме Warcraft:

- *Настоящий паладин должен сделать в жизни три вещи: застанить, закрыться щитом и вдохнуть.*
- *Приходит орк в магазин. Смотрит – мозги альянсеров продаются!*
Прист – 40 gold/kg
Воин – 60 gold/kg
Паладин – 850 gold/kg
*Он и спрашивает – а что это пальские такие до-
 рогие?*
*– Так их сколько нужно порубать, чтобы хоть
 кило набралось!*
- *Паладин должен быть чуть умнее своего ме-
 ча, иначе меч возьмет над ним контроль*

Лишь в одном тексте паладин проявляет изобретательность, но в конечном итоге он все равно наказан:

Собрался хуман-паладин жениться на эльфийке. А отец ее, перворожденный, был строгий: не позволю, говорит, пока не докажешь свою храбрость, не победишь Ониксию и не принесешь мне ожерелье из зубов дракона в доказательство. Пригорюнился паладин, пошел прочь лесом. Вдруг слышит – храп из-за кустов богатырский. Смотрит – а там Ониксия спит, пригрелся на солнышке. Паладин, не будь дураком, взял клещи, да зубы у спящего и повывергал. Нанизал ожерелье, принес – и сыграл свадьбу. Снят они ночью, вдруг стук в дверь. Хуман спрашивает: «Кто там?» – А ему отвечают: «Фефяф увнаеф...»

Трансформируются и другие персонажи: изящные эльфы становятся гиперсексуальными (в сети, например, бытуют варианты анекдотов, в которых традиционных комических персонажей – медсестер и студенток – заменили эльфийки), отважные гномы – объект насмешек более рослых рас:

– Сколько гномов нужно, чтобы сварить котел похлебки?

– Что спрашиваешь – открой крышку да посмотри.

Интересен в этом плане и персонаж со специализацией «шаман». За ним традиционно закрепилась репутация практически непобедимого героя. Хотя разработчики позднее и «ослабили» его, именно прежний образ прочно обосновался в фольклоре фандома:

Исправлен баг, когда Шаманы умирали во время битвы...

Ряд текстов, посвященных расам Орды, являет собой воплощение «черного юмора», в них заложена разработчиками концепция «темных» существ акцентируется, подается очень натуралистично:

Сидит в андедской семье ребенок без рук и ног.

– Мама, мама, дай еды!

– Что кричишь? Подойди и возьми сам!

– Как же я подойду – у меня ни ручек, ни ножек.

– Нет ножек – нет еды!

В анекдотах можно проследить не только трансформацию представлений о расах и специализациях персонажей. В них отражены реалии, связанные с прохождением игры, с характером миссий героев. Зачастую они понятны только тем, кто разделяет ценности фандома:

Происходит совет директоров Blizzard по вопросу развития фирмы.

Директор американского направления: У нас пройдено 10 тысяч квестов, 200 000 человек участвуют в битвах на PVP серверах. Прошу увеличить количество PVP серверов.

Директор европейского направления: У нас пройдено 100 000 квестов, 50 000 человек участвуют в

битвах на PVP серверах. Прошу увеличить линейку квестов.

Директор китайского направления: У нас выполнено 0 квестов и никто не дерется на PVP серверах, но собрано 2 000 000 единиц травы и шерсти. Так что расширяем линейку травы и шерсти.

(Blizzard – компания-создатель игры «World of Warcraft». В игре три основных вида деятельности для развития персонажа: выполнение квестов, битва игроков друг с другом (PVP, person versus person) и сбор и продажа трав, шерсти и пр., это наименее результативный вид деятельности. В фандоме считают, что китайские геймеры действительно широко используют последнее).

В следующем анекдоте отразилась одна из наиболее трудных миссий героя – убийство дракона:

Идет партия 5 человек по Ашаре, вор как всегда на разведке.

Появляется неожиданно рядом с партией из хайда:

– (вор) Ребята, у нас большая проблема.

– (все) Какая?

– (вор) Метров 15-20.

– (все) Длина, высота, ширина?

– (вор) Размах крыльев.

Неординарный ход игры, необычные события обычно запечатлеваются в фандоме в жанре байки. Подобные произведения подчас оказывают влияние на игровой процесс и отражаются в последующих модификациях игры, предпринятых фирмой-издателем. Среди игроков в «World of Warcraft» распространена байка о Лерое (Лирое) Дженкинсе. Этот персонаж предпринял одиозную попытку в одиночку сразиться с опасным противником-драконом, убить которого планировал отряд геймеров. В результате его неумелых действий игровую смерть претерпели все игроки, включая и Дженкинса. На форуме эта байка представлена в интерпретации некоего fetisa: *Имя паладина Лирой Дженкинс в мире World of Warcraft стало уже нарицательным. А дело было так. Собралась как-то гильдия PALS FOR LIFE устроить рейд. Собрались вместе, глава гильдии рассказывает план действий, прикидывают свои шансы выжить, выходит негусто 32%. В это время Лирой, который все это время был AFK (т.е. не за клавиатурой) вскакивает и с криком LEEEEEEEEEEEEEEEEEROYYYYYYYYYYYYYYYYYYYY JENNNNNNNNNNNKINSSSSSSSSSS! вбегают в подземелье. Гильдия в ступоре, бросаются его спасать, естественно весь план летит к чертям. В результате из-за одного *** полегла вся гильдия.*

В то же время нелепое поведение Дженкинса создало комичную ситуацию, которую до сих пор вспоминают участники. В результате при входе в эту игровую локацию игроки повторяют боевой клич Дженкинса, что стало своего рода ритуалом. В фан-

доме существуют анекдоты про Лероя, а фирма-издатель распространила сувенирную карту с его изображением.

В единичных случаях в фандомах игр жанра MMORPG можно встретить нарративы, по структуре и содержанию сходные с притчей. Так, создатель игры Ultima Online рассказывает истории о рыбаке и воине, о женщине и воре.

Таким образом, байки, представляющие собой пересказы игровых событий, и анекдоты – наиболее распространенные жанры геймерских фандомов.

Реже встречаются загадки:

Мана по усам бежит,

Файербол в руках горит,

Фраг за фразом, ещё фраг,

это нюкает всех ... (Разгадка – маг).

Этот текст наглядно иллюстрирует еще одну особенность знакового уровня субкультуры геймеров – специфический жаргон. Игроки в Warcraft создали свой глоссарий: ВоВ (сама игра World of Warcraft), гильда (гильдия), голда (игровые деньги), нюкать (быстро наносить повреждения), танковать (отводить агрессию противника на себя), экспа (игровой опыт), нюоб (новичок в игре), моб (игровой монстр) и др. Изучение специфики языка геймеров может быть отнесено к перспективам исследования геймерского общества.

В связи с поиском традиционной составляющей в геймерской субкультуре хотелось бы поделиться следующим наблюдением. Оно касается в основном социального уровня геймерского сообщества. В играх жанра MMORPG играющие часто делятся на так называемые гильдии. Во «вселенной» Warcraft созданы две враждующие группы – Альянс и Орда. Игроки, выбрав одну из сторон, имеют право создать в ее рамках гильдию – некую корпорацию, внутри которой существуют законы взаимопомощи, сотрудничества, ненападения и др. Члены гильдий должны помогать друг другу, в том числе и безвозмездно (так называемая «помощь согильдейцу»), делиться артефактами. По мнению известного геймдизайнера Ричарда Роуза, основным мотивом человека, играющего в MMORPG, является стремление к социализации [3], поиску адекватного места в группе, где игрок чувствовал бы себя полезным, признанным и защищенным. На наш взгляд, социализация здесь действительно ощутима, хотя и в рамках корпоративной модели средневекового общества. Любопытно, что компьютерная игра дает современному человеку-индивидуалисту, очевидно, желанную возможность ощутить себя членом традиционного общества!

Итак, в чем же сущность традиционной составляющей культуры геймерского сообщества? В первую очередь необходимо отметить, что элементы традиционной культуры вводятся в геймерскую среду и

функционируют в ней по-разному. Сначала игрок соприкасается с фольклоризмом самой игры на различных уровнях игрового «текста» – от «сеттинга» и сюжета, до образов и игровых задач. Степень включенности универсальных мифологем зависит от жанра, наиболее продуктивными в этом плане стали игры MMORPG. Приняв заданную разработчиками модель за точку отсчета, в процессе прохождения игры и общения с другими игроками геймер переосмысляет игровые реалии в рамках норм и ценностей фандома и включается в процесс сотворчества: используются принятые в фандоме фольклорные жанры (байка, анекдот), видеоролики с записью эпизодов игры, рисунки. При обмене подобного рода информацией и при ее создании функционируют такие признаки традиционного фольклора, как коллективность, безличность, синкретизм, устность, вариативность, традиционность с учетом специфики этих критериев в виртуальной фанатской среде в целом [4]. Таким образом, постфольклорные явления просматриваются как на знаковом уровне субкультуры (в этой статье речь шла преимущественно о вербальном компоненте), так и на социальном, принимая во внимание специфику социализации по модели корпорации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Галкин, Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д.В. Галкин // Гуманитарная информатика: открытый междисциплинарный электронный журнал. Вып. 4. – Режим доступа: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>
2. См.: Губайловский, В. Жестокие игры / В. Губайловский // Новый мир. – № 8. – Режим доступа: http://magazines.russ.ru/novyi_mi/2006/8/w21-pr.html; Браславский, П.И. Игровая виртуальная реальность – новое пространство приобретения личного опыта / П.И. Браславский, В.В. Колпачников, М.Б. Дрикер // Изв. гос. Уральского ун-та. – 2005. – № 35; Гуманитарные науки. Вып. 9. Культурология. – Режим доступа: [http://proceedings.usu.ru/?base=mag/0035\(01_09-2005\)&xsl=showArticle.xslt&id=a07&doc=/content.jsp](http://proceedings.usu.ru/?base=mag/0035(01_09-2005)&xsl=showArticle.xslt&id=a07&doc=/content.jsp); Аветисова, А. Исследование компьютерных игр и психологических особенностей игроков в компьютерные и Интернет-игры (проект реализуется при кафедре психологии МГУ им. М.В. Ломоносова). – Режим доступа: <http://virtualex.ru/cgi-bin/exsurveys/survey.cgi?ac=35>; Войскунский, А.Е. Групповая игровая деятельность в Интернете / А.Е. Войскунский // Психологический журнал. – 1999. – Т. 20, № 1. – С. 126-132. – Режим доступа: <http://www.creatica.org/russian/papers/voiskyn.html>; Выгонский, С. Психологический лексикон геймера: герои и монстры. 25.01.2007. – Режим доступа: <http://www.webplanet.ru/node/14409/print>.
3. Rouse, R. Game Designer: Theory and Practice / R. Rouse. – Texas: Worldware Publishing, Inc., 2001. – P. 3-5.
4. Васильева, Н.И. Молодежь в «сетевом социуме»: новые возможности коммуникации и субкультурного бытия / Н.И. Васильева // Картина мира в молодежной культуре / Мар. гос. ун-т; А.В. Абукаева, И.М. Абрамзон, Н.И. Васильева, Т.А. Золотова, В.П. Рукомойникова. – Йошкар-Ола, 2006. – С. 7-42.