

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Изотов А. Н. Япония: концепция выхода в лидеры. – М.: Экономика, 1991. – 218 с.
2. Спивак В. А. Корпоративная культура / В. А. Спивак. - СПб.: Питер, 2001. - 352с.
3. Соціологія: короткий енциклопедичний словник. Уклад.: В. І. Волович, В. І. Тарасенко, М. В. Захарченко та ін.; під заг. Ед. В. І. Воловича. – К.: Укр. Центр духовн. Культури, 1998. – 736 с.
4. Красовский Ю.Д. Организационное поведение.- М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2004.-511 с.
5. Оучи В. Теория “Z”. Методы организации производства. Японский и американский подходы: Пер. с англ.- М.: Экономика, 1984. - 183 с
6. Гончаров В. В. В поисках совершенства управления: Руководство для высшего управленческого персонала: Опыт лучших промышленных фирм США, Японии и стран Западной Европы М.: МНИИПУ, 1996.- 752 с.
7. Управление персоналом: Учебник для вузов / Под ред. Т. Ю. Базарова, Б. Л. Еремина. - М.: Банки и биржи, ЮНИТИ, 1998.- 423с.
8. Великий тлумачний словник сучасної української мови/ Уклад. і голов. ред. В. Г. Бусел. – К.: Ірпінь: ВТ “Перун”, 2001. – 1440 с.
9. Маркарян Э. С. Локальные особенности культуры и экологическая адаптация – Вестник АН СССР.- 1981.- №1.- 230 с.
10. Головка Б. А. Філософська антропологія: Навч. Посібник – К.: ІЗМН, 1997, 240с.
11. Мильнер Б. З. Теория организации / Б. З. Мильнер.- М.: ИНФРА-М, 2001. - 475 с.
12. Hampton, David R. "Organizational behavior and the practice of management" Copyright 1987 Harper Collins Publishers Inc. Printed in the United States of America. 1020 с.
13. Harris P.R., Moran R.T. Managing cultural differences. - Houston: Gulf Pubhshing Co., 1991, 556 с.
14. Грошев И.В. Организационная культура: Учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 061100 «Менеджмент организации» - М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2004. – 187 с.

Щербина Вікторія Леонардівна – кандидат соціологічних наук, науковий співробітник факультету психології Київський національний університет імені Тараса Шевченка

УДК 316.77

СОЦІАЛІЗАЦІЯ ОСОБИСТОСТІ У СУБКУЛЬТУРІ ГЕЙМЕРСЬКИХ ОНЛАЙН-СПІЛЬНОТ

Автор розглядає проблему розвитку досліджень субкультури онлайн-спільнот. Аналізується роль онлайн-спільнот у процесі соціалізації особистості. У статті робиться висновок, що ігрові онлайн-спільноти мають ознаки власної субкультури та механізми згуртованості.

Ключові слова: соціологічне дослідження, ціннісні орієнтації, ігрові онлайн-спільноти.

СОЦИАЛИЗАЦИЯ ЛИЧНОСТИ В СУБКУЛЬТУРЕ ГЕЙМЕРСКИХ ОНЛАЙН-СООБЩЕСТВА

Автор рассматривает проблемы исследованию субкультуры онлайн сообществ. Анализируется роль онлайн-сообществ в социализации личности. В статье делается вывод о том, что игровые онлайн-сообщества обладают признаками собственной субкультуры и

механізмами групової сплоченості.

Ключевые слова: соціологічні дослідження ціннісні орієнтації, ігрові онлайн спільноти.

SOCIALIZATION IN THE SUBCULTURE OF ONLINE GAMING COMMUNITIES

The author considers the problem of research of subculture online communities. The article examines the role of online communities in socialization. The article concludes that the online gaming community have symptom its own subculture and mechanisms of group cohesion.

Keywords: sociological studies of value orientations, online gaming community.

Актуальність. Інформаційна революція зумовила не тільки формування глобального інформаційного середовища, але й породила новий сегмент соціальної реальності – «віртуальну реальність», яка знаходить своє реальне відображення, зокрема, в комп'ютерних іграх, що впливають на індивідуальну та масову поведінку все більшої кількості людей. Кількість осіб, охоплених онлайн-іграми у світі, за даними компанії Інтел, ще в 2008 році досягла більше 300 мільйонів осіб, 15 мільйонів з яких вважали комп'ютерні ігри не тільки своїм хобі, а головним сенсом життя. Світовий ринок онлайн-ігор у 2011 р. виріс на 23% до 20 млрд. доларів США, порівняно з 2010 р., а у 2013р. він досягне рівня 26,7 млрд. дол. Загальна кількість онлайн-гравців у світі складала у 2011 р. 534 млн. осіб, а у 2013 р. цей показник може досягнути 734 млн. учасників [1]. Вже зараз відбувається зростання сегменту соціальних ігор, оскільки вони мають масовий характер та, окрім того, відбувається зростання популярності соціальних мереж. Не стоїть осторонь комп'ютерних ігор і молодь України, у якій налічується вже більше двох мільйонів гравців. Серед країн СНД Україна була лідером з розробки онлайн-ігор до 2008р., тобто до кризи, після чого більшість компаній або закрилися, або «пішли у тінь» [2]. Відповідно до оцінок опитування, проведеного на початку 2011р. вітчизняним виданням «Коментарі», учасників мережевого ігрового ринку, українські «ігромани» витратили на свої захоплення в 2010 році більше 20 млн. дол. США [3].

Обсяг світового ринку комп'ютерних ігор, включаючи супутнє встаткування, становить, за різними оцінками, біля \$74 млрд і постійно продовжує рости. За даними дослідницько-консалтингової компанії Gartner, що спеціалізується на ринку інформаційних технологій, до 2015 року обсяг світового ринку комп'ютерних ігор зросте до \$112 млрд. Варто відзначити, що більшу частину засобів користувачі витрачають на самі ігри - \$44,7 млрд. Ще \$17,7 млрд іде на ігрові платформи, а \$11,8 млрд - на онлайн-розваги. Експерти також виділяють величезний ріст частки ігор для мобільних платформ. Зараз вона становить 15%, через чотири роки досягне 20% [4].

Становлення субкультур геймерів відбувається доволі складно, оскільки віртуальний простір допоки не вимагає соціальної організації його членів. За останнє десятиліття кіберкомунікативному континуумі сформувалося специфічне комунікативне соціальне середовище з особливою субкультурою, у якому відбуваються процеси, що виходять за рамки традиційних соціальних інститутів. Мережеві ігрові спільноти всі більше впливають на економічну, політичну та соціальну (насамперед освіта й виховання) сфери суспільного життя, у межах яких здійснюється інформаційний вплив на свідомість і поведінкові стратегії населення України. Це істотно актуалізує потребу вивчення ціннісних орієнтацій учасників віртуальних мережевих спільнот, їх специфічної субкультури в цілому.

Наукова проблема, розгляду якої присвячено статтю, полягає у тому, що без дослідження ціннісних орієнтацій учасників мережаних ігрових-спільнот, неможливо зрозуміти процеси формування й розвитку інформаційного суспільства в Україні, розробляти нормативно-законодавчі акти, що регулюють питання функціонування телекомунікаційних мереж та мережевих спільнот, які відіграють надалі більшу роль у житті різних країн світу, у тому числі й України, являючись одночасно ключовим ресурсом, так і важливим чинником національної безпеки.

Стан дослідженості проблеми. У науковій та публіцистичній літературі в останній час ми спостерігаємо зростання інтересу до вивчення феномену віртуальних субкультур взагалі та субкультур соціальних груп, пов'язаних з комп'ютерними технологіями, зокрема. Ця тематика знаходить своє відбиття в ряді соціологічних, культурологічних, соціально-філософських, психологічних і педагогічних досліджень. З позицій теорії інформаційного суспільства здійснено спроби осмислення нової соціальної реальності в роботах Д. Белла, Дж. Гелбрейта, М. Кастельса, М. Маклюєна, У. Мартіна, Й. Масуди, М. Постера, Д. Тапскотта, Є. Тоффлера, А. Турена, Ф. Уєбстера та ін. Серед українських та російських вчених, які досліджували формування й розвиток інформаційного суспільства, варто згадати Р. Абдєєва, Л. Бєвзенко, С. Бондаренка, М. Вершиніна, Є. Войскунського, О. Голобуцького, С. Дятлова, С. Дацюка, А. Жичкіну, Д. Іванова, В. Іноземцева, А. Колодюка, С. Коноплицького, Н. Костенко, О. Лобовікову, О. Личковську, А. Петренко-Лисак, А. Ручку, О. Рунова, Є. Швеця, О. Шевчука, В. Щербину та інших.

Аналіз показує, що в наявних на даний момент наукових працях не представлений цілісної концепції ігрових спільнот, яка б відображала їх специфіку, структуру, функції, сутнісні ознаки, ціннісні орієнтації, а також механізми формування, відтворення й розвитку. Українська держава й суспільство потребують вивчення механізмів функціонування мережеских ігрових спільнот, оскільки останні суттєво впливають на процеси формування національної ідентичності та соціалізацію нових поколінь. Метою статті є розгляд субкультурних характеристик ігрових онлайн-спільнот в Україні.

Основний зміст. Геймери - люди, захопленням яких на тривалий час стали комп'ютерні ігри. Рух геймерів в Україні розпочався в 90-ті роки, коли компанія ID Software випустила на ринок гру Doom, а потім Doom II, де гравець міг від першої особи винищувати монстрів і собі подібних. Слідом за поколінням Doom пішло покоління Quake, в останнє десятиліття ареал комп'ютерних ігор, у які грають геймери, розрісся до неймовірних масштабів, однак серед них можна виділити кілька основних напрямків: шутери (стрілялки, FPS); рольові ігри (RPG), перегони й ККІ (колекційні карткові ігри). Всі різновиди ігор граються як оффлайн, на персональному комп'ютері або консолі, так і онлайн, в Інтернеті. Українські геймери відіграють у цих процесах помітну роль – наприклад, українська команда NaVi, «обійшовши» команду Китаю, одержала перемогу у першості світу з гри Dota 2, який відбувся 2011 р. у Кельні [5]. Окрім гравців, наша країна є потужним продуцентом як «звичайних», так і онлайн-ігор, в Україні є студії, які спеціалізуються на розробці невеликих казуальних ігор для різних ігрових платформ (студії Absolutist, Arkadium), ігри й студії, що займаються розробкою ігор для соціальних мереж (команда Mystery). Серед країн СНД Україна була лідером з розробки онлайн-ігор до 2008р., тобто до кризи, після чого більшість компаній або закрилися, або «пішли у тінь» [6].

У 2007р. Інформаційно-аналітичне агентство NPD Group опублікувало результати свого дослідження, що одержало назву Gamer Segmentation II. Під час його проведення було опитано 11,638 осіб [7]. Фахівці, що проводили роботу, розділили геймерів на кілька груп, і визначили їхнє процентне співвідношення: Heavy Gamers ("серйозні геймери") - 2%, Avid PC Gamers ("активні аматори комп'ютерних ігор") - 33%, Secondary Gamers ("помірні геймери") - 22%, Avid Console Gamers ("активні аматори ігор для приставок") - 20%, Mass Market Gamers ("рядові геймери") - 15%, Casual Kid Gamers ("діти, що грають в ігри час від часу") - 8%. Згідно отриманим даним, найбільш активна категорія геймерів, що в NPD позначили як Heavy gamers, становить усього 2 відсотки від числа тих, хто захоплюється іграми, але при цьому витрачає на розваги значно більше, ніж представники інших геймерських груп. Наприклад, в останньому кварталі 2007 р. "серйозні геймери" купили ігор у шість разів більше, ніж представники сегменту "активних аматорів комп'ютерних ігор". Інший цікавий факт полягає в тому, що ядро "серйозних геймерів" виявилось значно молодшим, ніж передбачалося раніше. "Ми здивуємо тих, хто вважає, що такими геймерами є люди у віці від 18 до 34 років. За нашим даними, більшість "серйозних геймерів" є дітьми й підлітками у віці від 6 до 17 років! Це також вірно для групи "активні аматори ігор для приставок". У той

же час, сегмент "активні аматори комп'ютерних ігор" старше, більше 40% з них ставляться до вікової групи від 18 до 34 років", говорить аналітик NPD Аніта Фрейзер. 2% "серйозних геймерів" - це 3.8 млн. чоловік з 191 мільйона геймерів, і саме ці, здавалося б, незначні відсотки становлять найбільший інтерес для ігрових компаній.

Проблематика субкультур ігрових спільнот традиційно розглядається в межах соціологічного аналізу впливу на процеси соціалізації людини. У соціології членів ігрових співтовариств виділяють як особливу соціальну групу, що охоплює людей, які захоплюються комп'ютерними іграми поряд з іншими видами дозвілля й розваг. Так, українська дослідниця Н. Коритнікова, вважає, що геймери відрізняються від інших людей як включеністю в комп'ютерні ігри, так і особливостями групової культури, способу життя, ієрархією комунікативних зв'язків.

Вагомою ознакою субкультури є наявність власного сленгу. В Україні існує як загальноновживаний сленг учасників онлайн ігор, так і регіональний. Прикладом першого є такі вислови, як (мовою оригіналу) «Халява - удивительная случайность, чаще всего используются в процессе игры; Папство - высокий уровень игры. Ламер (ламо, ламосос, ламобот, а также любые производные, которые приходят в голову в минуты расстройств) – слабый (никакой) игрок. Алень - инакомыслящий. Тот, кто вас не понял или кого не поняли вы. Происходит от англ. "alien" и является самым популярным обращением ... Бивис - (оскорб.) - молодой человек, ведущий себя некорректно. Ацтой - неудачное стечение обстоятельств. Задрот - мастер стандартных положений. Иначе - человек, всецело посвятивший себя игре. Решать - хорошо играть. Атаковать – проявлять активность (в чём угодно). Расчехлять - Объяснять что-либо, учить.. Прёт - хорошо идёт. Отсюда - "пропёрло" - повезло, открылись сверхъестественные возможности, "перецца" - получают удовольствие. Мораль - настроение, "+" или "-" мораль в зависимости от того как "прёт".» [8].

Прикладом регіонального геймерського сленгу можуть бути вирази, що використовуються у донецькому регіоні: «Бок - Пошли эти слова от неверных ламеров, которые видели баг и кричали тыкая пальцем «Лянь какой бок». Первый раз я услышал это в клубе 2 года назад. Теперь весь Донецк заражен словом бок, что означает что-то не правильное. ... Пороть бока - Делать что-то не так. Вася - часто употребляется в целях позвать кого-нибудь. Можно позвать кого угодно не зависимо от его реального имени. Задрот - в отличии от Киева – это человек который играет больше 5 часов в день. ... Мы не юзаем слов типа хп, хелсы и т.д. Мы просто говорим «жизни»: :) И все ходят не "в клуб", а "на клуб", т.е. "на матрицу", "на энерджи" [9].

Українська дослідниця О. Лобовікова, розглядає кіберспорт як транскультурне соціальне явище. Поряд із цим, гру соціологи розглядають як форму імітації соціальної реальності, розвитку інтелектуальних навичок, а також як форму проведення людиною частини її життя. Таким чином, захопленість комп'ютерною грою пов'язана із задоволенням потреби людини в самореалізації, при цьому гра не наносить шкоди особистості геймера, а навпаки - сприяє його актуалізації й розвитку.

У багатьох іграх використовуються ідентичності, тим або іншим чином пов'язані з історією та політикою. Однак при цьому онлайн-спільнота дистанціюється від реальних взаємодій у цій сфері. Прикладом такого дистанціювання можна навести правила з відомої гри «World of Tanks»: «В общеигровых, боевом и любых иных чатах запрещено обсуждение вопросов современной политики как заведомо провоцирующее конфликты. Также запрещено сведение военно-исторических тем к актуальным в современной политике темам. Запрещены Никнеймы, относящиеся к историческим или политическим деятелям, прежде всего к тем, кто вызывает негативную реакцию у большого количества людей, а так же деятелям террористических организаций. В проекте запрещены как полные, так и сокращенные (тэги) наименования кланов, а так же девизы и описания кланов, которые: * Каким-либо образом связаны с организациями, нарушающими и нарушавшими действующее законодательство (например, использование различных вариантов нацистской символики, сокращений и обозначений, например СС, а также инициалов, имен и фамилий

нацистских деятелей).

* Содержат в себе намёк на расовое или национальное превосходство, а так же пропагандирующие дискриминацию на всех уровнях.» [10].

Популярність комп'ютерних ігор зумовлена можливістю конструювання й існування особливої віртуальної взаємодії великих груп людей. Це їх синтетична природа екранного мистецтва, що увібрала в собі можливості літератури, театру, живопису, скульптури, архітектури, музики, хореографії, фотографії. Отже, завдяки інтерактивності, мультимедійності та видовищності комп'ютерні ігри дозволяють задовольняти максимум людських почуттів і, отже, мають найширший спектр впливу на особистість. Мовою оригіналу наведемо вислів, що характеризує смислову наповненість геймера та ступінь розуміння захоплення грою як соціалізаційним процесом: «Когда пересекаешь определенную возрастную черту (у всех она разная), а в Киеве ты выиграл уже все, что можно было выиграть - начинаешь задумываться о том, стоит ли продолжать. С нашим уровнем развития киберспорта выше очень сложно прыгнуть. Плюс реальная жизнь начинает требовать все больше времени - работа, карьера, девушки, семья и т.д. Так что, "играй, пока молодой". А насчет того, что с собой уносишь ... остается заработанный респект, слава от бывших побед и т.д. Я очень доволен, что был втянут в это движение и если бы мне опять дали возможность выбирать - прошел бы снова по тому же пути. Единственное - надо угадать, когда остановиться, чтоб потом не жалеть, что мог в жизни сделать что-то еще, а время ушло.» [11].

Таким чином можна зробити певні **висновки**. У процесі розвитку ігрові онлайн-спільноти починають самовідтворюватися, оскільки перші покоління гравців утворили атрибути ігрової субкультури та закріпили їх у ігрових практиках. У цілому, мережний ігровий простір може розглядатися як сукупність позицій, ролей, відносин, потоків ресурсів, у ньому сформувалися механізми угруповання на основі спільних ціннісних орієнтацій онлайн-ігроків. Шляхом соціологічних досліджень необхідно дослідити різноманітні соціальні феномени, в тому числі і розвиток ігрових онлайн-спільнот як мережаних утворень зі своїми ознаками – субкультурою, структурними особливостями, динамікою, механізмами інкорпорування і функціонування в сучасному суспільстві в цілому. Мережна структура містить у собі не тільки соціальні суб'єкти, зв'язки між ними, але й потоки ресурсів, соціального капіталу, якими члени мережі обмінюються між собою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Режим доступу <http://expert.ru/2012/04/28/igrushki-dlya-vzroslyih>
2. Режим доступу <http://www.investgazeta.net/kompanii-i-rynki/po-tu-storonu-162396>
3. Режим доступу - <http://onlinegamez.ru/node/38>
4. Режим доступу - <http://www.bagnet.org/news/tech/172412>
5. Режим доступу - <http://www.rbc.ua/rus/digests/show/ukrainskie-geymery-vyigrali-1-mln-dollarov-v-warcraft-23082011111500>
6. <http://www.investgazeta.net/kompanii-i-rynki/po-tu-storonu-162396/>
7. Режим доступу <http://www.chitchat.ru/cgi-bin/yabb/rus/YaBB.pl?num=1190740084>
8. Режим доступу http://gameinside.ua/show_column.php?column_id=10
9. Режим доступу http://www.gameinside.ua/show_column.php?column_id=13
10. Режим доступу <http://forum.worldoftanks.ru/index.php?/topic/12431>
11. Режим доступу http://www.gameinside.ua/show_column.php?column_id=267