

ОСОБЕННОСТИ И РАЗНООБРАЗИЕ СУБКУЛЬТУРЫ ГЕЙМЕРОВ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ

Слижэва А. В.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Бархатков А. И. – канд. филос. наук, доцент

Аннотация. С постоянным расширением аудитории видеоигр растет и субкультура геймеров. В условиях формирования информационного общества геймеры оказывают на него значительное влияние, стимулируя развитие новых технологий и формируя новые типы сетевых сообществ. При этом субкультура геймеров внутренне неоднородна, и в ее рамках можно выделить несколько относительно устойчивых типов и разновидностей.

Гейминг стал неотъемлемой частью индустрии развлечений и значительно повлиял на информационное общество. Субкультура геймеров развилась в разнообразную группу людей, которые разделяют страсть к играм. В этом выступлении мне бы хотелось рассмотреть различные типы геймеров, существующих в этой субкультуре, и как они соотносятся с более крупным контекстом информационного общества

Субкультура геймеров имеет богатую историю, которую можно проследить до ранних дней видеоигр. Игры начали свою историю как хобби в 1970-х и 1980-х годах с появлением первых игровых консолей, таких как Atari 2600 и Nintendo Entertainment System (NES). Однако сама субкультура начала формироваться в 1990-х годах с появлением онлайн-игр и LAN-вечеринок.

С появлением онлайн-игр в 1990-х и 2000-х годах геймеры могли соединяться и соревноваться с другими игроками со всего мира. Онлайн-сообщества геймеров, такие, как форумы и социальные сети, предоставляли место, где геймеры могли обсуждать свое хобби и делиться советами и хитростями. Эти сообщества также помогли создать чувство идентичности и принадлежности для геймеров.

Одним из заметных аспектов геймерской субкультуры является ее фокус на навыках и соревновании. Геймеры часто гордятся своими игровыми способностями и стремятся улучшить их путем практики и тренировки. Этот упор на навыки привел к созданию соревновательных игровых мероприятий, таких, как турниры по киберспорту, которые становятся все более популярными в последние годы.

Что же касается информационного общества, то под ним понимается общество, которое развивается в основном благодаря широкому использованию информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) для создания, обмена и доступа к информации. В информационном обществе знания и информация рассматриваются как ценные ресурсы, а способность к их эффективному использованию существенна для успеха в различных областях, таких, как образование, бизнес и научные исследования.

Субкультура игроков оказала значительное влияние на информационное общество в нескольких аспектах.

1. Субкультура игроков создала спрос на новые технологии и платформы, что стимулировало инновации и развитие новых цифровых технологий.

2. Игры помогли формированию онлайн-сообществ.

3. Игры повлияли на развитие новых технологий, таких, как виртуальная и дополненная реальность, которые активно применяются в других отраслях (здравоохранение, образование, тренинг).

Теперь, имея общее представление о геймерах и их основном вкладе в информационное общество, рассмотрим, на какие виды они делятся.

Первый тип геймеров - это любительские геймеры (casual gamer). Этот тип геймеров играет в игры для развлечения и не инвестирует значительное количество времени или денег в свой игровой опыт. Любительские геймеры могут наслаждаться мобильными играми или простыми онлайн-играми, которые не требуют большого уровня мастерства или знаний. Согласно опросу, проведенному Entertainment Software Association, 65% взрослых американцев играют в видеоигры, при этом 60% из них играют на своих смартфонах (ESA, 2021). Любительские геймеры являются важной частью игровой индустрии, поскольку представляют собой большую часть потребительской базы.

Второй тип геймеров - это hardcore геймеры (hardcore gamer). Этот тип геймеров инвестирует значительное количество времени и денег в свой игровой опыт и обладает высоким уровнем мастерства и знаний в области игр. Hardcore геймеры являются ведущей силой в игровой индустрии и способствуют развитию новых игр и технологий, предоставляя обратную связь и предложения разработчикам игр.

Третий тип игроков - профессиональные игроки (professional gamer). Этот тип игроков зарабатывает на жизнь, играя в игры на соревновательной основе или транслируя свою игру в онлайн-режиме. Профессиональные игроки высококвалифицированы и часто имеют большое количество подписчиков на социальных платформах, таких как Twitch и YouTube. Согласно Forbes, самым высокооплачиваемым игроком в e-sports в 2020 году был Йохан Сундштейн, который заработал \$6,9 млн, играя в Dota 2 на соревновательной основе (Forbes, 2020). Профессиональные игроки являются свидетельством потенциальных возможностей карьеры, которые существуют в игровой индустрии.

Четвертый тип игроков - ретро-игроки. Этот тип игроков любит играть в старые игры, которые были популярны в прошлом. Ретро-игроки часто коллекционируют старые консоли и игры и могут участвовать в онлайн-форумах или сообществах, посвященных ретро-играм. Ретро-гейминг становится все более популярным в последние годы благодаря выпуску обновленных версий классических игр и наличию эмуляторов, которые позволяют игрокам на новых консолях испытать старые игры.

Последний тип игроков - социальные игроки. Этот тип игроков любит играть в игры с друзьями или же на других мероприятиях, таких как вечеринки. Социальные игры становятся более доступными в последние годы благодаря возрастанию количества вечеринок и многопользовательских игр, которые можно играть в локальной сети или в Интернете. Социальные игры становятся важным аспектом игровой индустрии, и многие игры включают социальные функции, такие как чат внутри игры и многопользовательские режимы.

Субкультура геймеров является разнообразной и сложной группой людей, которые разделяют страсть к играм. Различные типы геймеров, существующие в этой субкультуре, играют важную роль в большем контексте информационного общества. Независимо от того, является ли это развлечением, соревнованием или карьерой, игры стали неотъемлемой частью нашего общества и будут продолжать формировать то, как мы взаимодействуем с технологиями и друг с другом.