Санкт-Петербургский государственный университет

***ИОСТ Иван***

**Выпускная квалификационная работа**

***Формирование игрового клана в "анархическом" социальном пространстве online (на примере сервера 2B2T игры Minecraft)***

Уровень образования: бакалавриат  
Направление **39.03.01 «Социология»**Основная образовательная программа **CB.5056.2017 «Социология»**

Научный руководитель:

кандидат социологических наук, доцент кафедры

социальной антропологии и этнической социологии

Ивлева Ирина Владимировна

Рецензент:

кандидат психологических наук,   
доцент кафедры социологии и управления персоналом СПбГЭУ   
Львин Юрий Михайлович

Санкт-Петербург

2022

Содержание

[Введение 3](#_Toc104306229)

[Глава I: Онлайн-игра в концепции виртуальной антропологии 12](#_Toc104306230)

[§1 Онлайн-игра и её компоненты 12](#_Toc104306231)

[§2 Особенности онлайн-игры Minecraft и её механик 23](#_Toc104306232)

[§3 Особенности сбора данных в виртуальном пространстве 29](#_Toc104306233)

[Глава II: Игровые кланы в Minecraft 34](#_Toc104306234)

[§1 Игровой клан в Minecraft как нео-трайб 34](#_Toc104306235)

[§2 Типология игровых кланов на сервере 2b2t 43](#_Toc104306236)

[Заключение 51](#_Toc104306237)

[Список литературы 55](#_Toc104306238)

[Приложение 1. Гайд полуструктурированого интервью 61](#_Toc104306239)

[Приложение 2. Транскрипт интервью 62](#_Toc104306240)

# **Введение**

Я пишу эти строки уже в середине апреля. За окном яркое весеннее солнце, пение птиц, крики играющих в “хоккейной коробке” детей. Кажется, что пандемия, накрывшая нас с головой и полностью поменявшая нашу жизнь почти на два года, прошла. При этом я продолжаю чувствовать некое внешнее и вполне осязаемое напряжение. Его стало даже больше: лица прохожих видятся невеселыми, цены в магазинах растут, новостные ленты с каждым днем все страшнее и страшнее, социальные сети наполнены болью и злостью. Кажется, что сам воздух стал тягучим, как смог, и им трудно дышать. В это тяжелое для всех время люди ищут разные способы, с помощью которых они готовы сбежать от реальности. Кто-то погрузился в работу, кто-то уехал, кому-то показалось, что хорошей идеей станут различного уровня опасности вещества, по типу алкоголя. Я же, как и многие другие, нашел отдушину в видеоиграх. Перенося себя в другие миры, где мы ощущаем больше контроля над своей жизнью, где мы чувствуем себя более значимыми, нам становится легче. В последние месяцы я провожу достаточно большую часть своего свободного, и часто рабочего времени за игрой. Моя исследовательская работа, которой я посвятил уже много страниц и много мыслей, “заиграла новым красками”. Сейчас подобная тема с первого взгляда кажется абсолютно незначительной, даже смешной. Однако, по моему мнению, этот диплом — лишь начало чего-то большего. Во всяком случае, я хочу в это верить.

Цифровая антропология — это область социальной антропологии, которая занимается изучением взаимодействия человека и цифровых технологий и, если брать шире, антропологических аспектов цифровых технологий. Близкими по значению терминами, которыми обычно называют одно и тоже, являются техно-антропология, цифровая этнография, киберантропология и виртуальная антропология.

Появилась она по историческим меркам совсем недавно, одна из самых первых работ, посвященных данной проблематике, датируется 1995 годом[[1]](#footnote-1). Конечно, большинство работ на эту тему начало появляться в 1999-2001 годах[[2]](#footnote-2), в тот момент, когда начали появляться первые крупные MMO (Массовые многопользовательские онлайн**)** игры, собирающие в своих виртуальных мирах сотни тысяч игроков, что и сейчас кажется достаточно существенным количеством, а для начала 2000-х это было действительно чем-то невообразимым. С годами миры развивались, механики взаимодействия и возможности только расширялись.

У национальных и транснациональных сообществ, возникших благодаря цифровым технологиям, есть набор социальных норм, практик, традиций, своя история и единая коллективная память, периоды миграции, внутренние и внешние конфликты, потенциально неосознаваемые особенности языка и диалекты, сравнимые с теми, которые есть в традиционных, географически ограниченных сообществах. К ним относятся сообщества, сформировавшиеся вокруг открытых форумов, доступных ресурсов, онлайн-платформ, таких как 4chan, Reddit и их проектов, а также более политически мотивированные группы, такие как Anonymous, Wikileaks.

Некоторые ученые[[3]](#footnote-3) фокусируют внимание в своих исследованиях на культурно-ориентированных взаимоотношениях между людьми и технологиями. Эти взаимоотношения включают попытки соединить технологии с человеком и другими биологическими организмами (киборги), с человеческим обществом и с культурной средой[[4]](#footnote-4). Само киберпространство может служить для антропологов полем, позволяющим провести наблюдение, анализ и интерпретацию социокультурных феноменов, возникающих в любом интерактивном пространстве.

Что касается работ, посвященных данной сфере, то их спектр чрезвычайно широк. Многие исследования, так как и сами подходы к изучению в цифровой антропологии появились на Западе. Самой известной работой, ставшей классикой виртуальной этнографии, является книга Тома Боэлсторфа “Достижение совершеннолетия в «Второй жизни»” (пер. с англ. Second Life)[[5]](#footnote-5). Том Боеллсторф провел более двух лет полевых исследований в Second Life, онлайн симуляторе, который позволяет людям создавать свои аватары и иметь «вторую жизнь» в виртуальном мире. Автор книги жил среди обитателей этого онлайн мира и наблюдал за ними точно так же, как традиционно это делали антропологи, изучая культуры и социальные группы в реальном мире. Он проводил свое исследование в качестве аватара «Том Буковски» и применял классические методы антропологии для изучения многих аспектов этой новой виртуальной формы человеческого взаимодействия, включая вопросы пола, расы, пола, денег, конфликтов и антиобщественного поведения и многого другого. Это далеко не единственная публикация такого рода. Так, в книге «Моя жизнь жреца ночных эльфов»[[6]](#footnote-6) Бонни Нарди, известный этнограф, собирает более трех лет совместных исследований игры и культуры World Of Warcraft, крупнейшей ММО игре в истории, собирающей до 11 миллионов игроков одновременно. Книга предлагает к изучению новую исследовательскую стратегию автора, а также содержит описания истории, структуры и культуры Warcraft. Она изучала в качестве отдельного исследования и различия между сообществами игры между США и КНР[[7]](#footnote-7).

В нашей стране цифровой антропологией и ее производными занимаются те, кто получил базовое социологическое либо антропологическое образование. Неожиданно, но в наших исследованиях успешно участвуют и специалисты с экономическим образованием — по-видимому, потому, что обладают дисциплиной обращения с данными. Однако, не смотря на все это, в нашей стране есть некоторое количество талантливых цифровых антропологов, к примеру, Дарья Александровна Радченко. В своей работе под названием “Роскомнадзор-тян и другие: перформативные практики фольклорной реакции на блокировки Telegram”[[8]](#footnote-8) она изучает, как в различных перформативных практиках (от распространения шуток онлайн до митингов и хакинга) проявляется представление участников протеста о собственной агентности и границах своих “виртуальной идентичности” и “виртуального тела”. Также есть работы, посвященные игровой виртуальной реальности.[[9]](#footnote-9)

Я смотрю на свою работу в рамках одного из направлений цифровой антропологии, посвященной конкретно изучению игр – game studies. Годом рождения этого направления в Россииследует считать 2013 год, когда Центр медиафилософии СПбГУ провел первую российскую конференцию, посвященную видеоиграм под названием «Компьютерные игры — театр активных действий»[[10]](#footnote-10). Начали складываться собственные школы — санкт-петербургская и московская, в итоге обозначившие себя как Лабораторию исследований компьютерных игр (ЛИКИ) и Московский центр исследований видеоигр (Moscow Game Center, MGC) соответственно. Многое изменилось с тех пор – российские исследователи выступают с докладами на тематических зарубежных конференциях, а в серьезных научных журналах стали появляться отдельные разделы, посвящённые изучению игр. С пандемией у социологов появилось больше свободного времени, и они сильнее углубились в безграничный мир игр. Так, в одной из свежих работ[[11]](#footnote-11) представлены результаты эмпирического исследования спортивизации любительских соревновательных компьютерных игровых практик. Отправной точкой для исследователя является вопрос о том, как игроки-любители превращают занятие, которое считается приятным развлечением, в коллективную деятельность, демонстрирующую черты, традиционно ассоциируемые с профессиональным спортом, такие как самодисциплина, нацеленность на достижение результата и преодоление себя. Другие исследователи[[12]](#footnote-12) посвящают свои статьи формированию новых идентичностей в поле геймификации и рассматривают компьютерные игры с этих позиций. В России еще множество людей изучают видеоигры. Есть работы, посвященные политическому устройству в виртуальных мирах[[13]](#footnote-13), дискурсу насилия в играх[[14]](#footnote-14), культурной памяти[[15]](#footnote-15). Игру изучают как социокультурный феномен[[16]](#footnote-16).

Актуальность подобных исследований в виртуальных мирах переставляется мне чрезвычайно высокой. Сейчас технологии, связанные с созданием виртуальных миров, развиваются с невероятной скоростью — каждый день появляются все новые и новые способы взаимодействия между людьми. Это постоянно эволюционирующий рынок, и расширяется он очень быстро. Миллионы людей уже сейчас буквально живут в виртуальных мирах, и их число постоянно растет. Некоторые футурологи говорят о том, что в будущем люди вообще перестанут как-либо взаимодействовать в физической реальности, к чему их уже подтолкнула пандемия COVID-19, во время которой буквально все привычные нам взаимодействия перенеслись в онлайн-формат[[17]](#footnote-17). Исследователи начали замечать подобные тенденции задолго до всеобщего карантина: они[[18]](#footnote-18) отмечают, что в городах происходит атомизация, люди становятся «незнакомцами, не знающими и не желающими знать друг друга»[[19]](#footnote-19). Особенно ярко это становится заметно в трансформации соседства в домах-«муравейниках»[[20]](#footnote-20). Такие изменения кажутся людям, которых родители выгоняли из-за компьютера на улицу, чтобы «пообщаться со сверстниками», чем-то пугающим и неправильным. Однако подобные преобразования – неотъемлемая часть постоянно трансформирующейся социальной реальности. В онлайн-пространстве люди продолжают взаимодействовать и выстраивать сильные связи[[21]](#footnote-21) друг с другом. Там появляются целые культуры со своими нормами, обычаями и ценностями. Изучая оба мира, несмотря на то что грань между ними стремительно сужается, мы сможем получить наиболее полную картину многообразия форм социального. Отличной базой, на основе которой создаются крупные виртуальные объединения людей, являются многопользовательские компьютерные игры.

Minecraft – это компьютерная игра, разработанная шведской компанией Mojang в 2011 году. С момента релиза игра получила культовый статус и стала очень популярной по всему миру. Каждый месяц в него играют 148 миллионов активных пользователей, и этот показатель постоянно растёт. Своими возможностями он привлекает людей со всего мира, абсолютно разного возраста, пола, занятых в разных сферах деятельности. Да и сам Minecraft уже давно не используется только как компьютерная игра: в нем устраивают митинги[[22]](#footnote-22), строят копии реальных зданий и получают реальные сроки по уголовным делам[[23]](#footnote-23), ставят театральные постановки[[24]](#footnote-24) и преподают школьникам естественные науки[[25]](#footnote-25). Такие проекты невозможно реализовать в одиночку, поэтому игроки могут объединяться внутри игрового пространства, чтобы в результате слаженной работы достигнуть поставленных общих целей. Одной из форм такого объединения является игровой клан. В своей выпускной квалификационной работе я хочу понять, как именно люди объединяются в онлайн-пространстве, что становится мотивами для их объединения, какие связи выстраиваются между ними внутри сообщества на примере игровых кланов в Minecraft на сервере 2b2t.

Целью моей работы является изучение процесса формирования игрового клана в виртуальном игровом социальном пространстве на примере сервера 2b2t игры Minecraft —каковы критерии входа и выхода игроков в них, какие цели преследуют эти виртуальные сообщества и какие правила выстраивают внутри.

Объектом моей работы является сообщество русскоязычных игроков сервера 2b2t, предметом — игровые кланы в этом сообществе.

Задачи исследования:

1. Определить теоретико-методологические подходы к изучению онлайн-игр и феномена игровых кланов.
2. Определить методологию исследования игровых кланов в онлайн-пространстве.
3. Описать с социально-антропологической точки зрения игровые кланы и как они функционируют в виртуальном пространстве игры.
4. Определить, является ли игровой клан на сервере 2b2t нео-трайбом.
5. Составить типологию игровых кланов на изучаемом сервере.

В рамках работы я проверяю следующие гипотезы:

1. Игровые кланы на сервере 2b2t в игре Minecraft являются нео-трайбами;
2. Игроки в виртуальном пространстве сервера 2b2t в игре Minecraft выбирают определённые роли, которым следуют на протяжении всей своей игровой деятельности;
3. Существует несколько типов игровых кланов с ярко выраженными характеристиками.

Теоретическую базу моей работы составляют теория игр в рамках game studies и также концепция игры Йохана Хейзинги, теория медиа Маклюэна, концепция социального пространства Пьера Бурдье, типология мотивации игроков Ника Ий, а также концепция нео-трайбов Мишеля Маффесоли.

Эмпирическую основу работы составило исследование русскоязычных игроков сервера 2b2t в игре Minecraft, имеющих опыт участия в клане, которое было реализовано в 2022 году.

Методы исследования - контент-анализ крупнейшего русскоязычного сообщества сервера 2b2t в социальной сети “ВКонтакте”, а также полуструктурированные интервью с русскоязычными игроками этого сервера, имеющими опыт участия в клане.

Теоретическая значимость данной работы заключается в том, что в ней я составляю типологию игровых кланов, различающихся по целям, стратегиям их формирования, внутригрупповой иерархии, а также определяю, какие существуют роли у игроков в рамках клана в зависимости от их опыта и реализуемых ими задач и функций.

Исследование имеет и эмпирическую значимость: направление моей работы, связанное с организацией игроков внутри онлайн-игр на примере Minecraft, дает возможность разработчикам других игр, ориентированным на построение крупного и развивающегося сообщества, более тонко настраивать необходимые для этого параметры игры, создавать соответствующие игровые механики. Понимание того, как люди организовываются, позволит создать для таких внутриигровых объединений более удобные формы существования.

# **Глава I: Онлайн-игра в концепции виртуальной антропологии**

В данной главе я определяю теоретические подходы к изучению игр, описываю отличительные черты компьютерных онлайн-игр по сравнению с их предшественниками, а также определяю подходы к изучению объединений людей внутри онлайн-пространства компьютерной игры, их мотивации играть и взаимодействовать друг с другом.

## **§1 Онлайн-игра и её компоненты**

Что такое игра? Как все в социологии и антропологии, данное понятие не имеет каких-то строгих и серьезных рамок. Мы как исследователи вправе трактовать игру в разных смыслах, либо придерживаясь уже существующих теорий, либо, если на это хватает смелости, предлагаем свою концепцию. Словари дают следующее определение: “Игра — активность индивида, направленная на условное моделирование той или иной развернутой деятельности.” Возникновение игры в процессе эволюции животного мира обусловлено усложнением видовой жизнедеятельности и необходимостью усвоения опыты видового сообщества молодыми животными. Впервые немецкий ученый К. Гросс отметил[[26]](#footnote-26), что игра и животных, и детей имеет упражняющую функцию: игра характерна именно для тех животных, у которых поведение не сводится лишь к автоматической реализации инстинктивных актов и которым требуется вариативное приспособление к изменчивым условиям существования. Игра в этом случае служит для предварительного приспособлении инстинктов к условиям будущей жизни. В той же степени и детская игра, возникающая в процессе исторического развития общества, заключается в воспроизведении детьми действий и взаимоотношений взрослых.

Таким образом, следует предположить, что игра — это нечто большее чем просто культурное явление. Эту точку зрения описывал еще Йохан Хейзинга в своей знаменитой книге “Homo Ludens”[[27]](#footnote-27). Игра, по мнению Хейзинги, лежит в основе любой человеческой деятельности, а ее признаки и характер можно найти в самих основах культуры и ее развития. Игра старше культуры, игра старше человека. Игра находится как бы над ним, она управляет его жизнью, она создает его быт и смысл его существования. Хейзинга считает, что в своих простейших формах, в том числе и в жизни животных, игра есть нечто большее, чем чисто физиологическое явление, или реакция. Она переходит границы чисто биологической или, по крайней мере, чисто физической деятельности. В игре вместе с тем играет нечто выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит.

Игра как феномен обладает своими особыми характеристиками, основные из которых свобода выбора (игрок самостоятельно принимает решение об участии в игре), наличие внутренних правил, по которым игра реализуется, и подчинение им, наличие цели игры – любых нематериальных интересов. Игра является избыточной, т.е. она не необходима для выживания человека или удовлетворения его базовых потребностей. Главные принципы игры – напряжение, неопределенность, наличие противостояния – состязания и повторяемость. Игра нужна для того, чтобы образно изобразить что-либо: например, социальную реальность – эту функцию игра приобрела на более поздних стадиях развития общества. Также игра обязательно оторвана от реальности и протекает в своем особом игровом времени и пространстве[[28]](#footnote-28). Игроки могут формировать это пространство с помощью различных атрибутов, однако по большей части оно становится возможным благодаря воображению людей и формированию у них игрового мышления. Во взаимодействии формируется социальное пространство игры - логически мыслимая конструкция, своего рода среда, в которой осуществляются социальные отношения[[29]](#footnote-29). Игроки формируют его по правилам, установленным Игрой, и действуют, находясь под ее влиянием. Социальное пространство одновременно является побочным продуктом игровой деятельности, и одной из ее целей.

Но чем видеоигры отличаются от других игр? Нам следует начать с самого важного аспекта любой игры — нашего воображения. Оно играло ключевую роль уже в «физических» играх. Работа воображения в таких случаях может быть описана через принятие некоторой условности, к примеру, ребенок может представить, что он – рыцарь, деревянная палка — это стальной меч, а высокая трава — это превосходящие силы противника.

В случае настольных игр воображение также играет важную роль. Фигуры в “настолках” — не просто фигуры: они как бы оживают в процессе игры. Именно игроки, воображая, вносят жизнь в различные предметы на игровом поле. Принцип тот же, что и в играх физических — мы видим одно, но воспринимаем это как другое, добавляем чему-то безжизненному признаки живого.

В видеоиграх не так. В них все эти фигуры уже ожили. Причем уже не в воображении игроков, а непосредственно на экране. Игроки реалистично перемещаются по игровому полю, сменяются погодные условия, времена года. Современные игровые платформы отныне воображают вместо нас.

Видеоигры не возникли на пустом месте. Это не какая-то отдельная часть культуры, это этап в развитии игровой культуры и игрового мышления в целом. В наиболее общем виде логику развития игры можно представить как возникновение все новых игровых посредников. Они надстраиваются над игрой и видоизменяют ее. Эволюция посредников является ярким примером эволюции игры, прошедшей в три этапа: сначала это были «физические» игры, затем настольные и, наконец, видеоигры. В случае видеоигр посредниками стали развивающиеся цифровые технологии. В этом смысле видеоигры являются продолжением и расширением именно настольных игр. В них обоих присутствует рефлексивная позиция игрока, нахождение одновременно в игре и над ней, но в видеоиграх отсутствует потребность в визуализации игровых полей, в “оживлении” фигур. Даже те самые игровые поля теперь — игровые пространства, целые реальности.

Некоторые исследователи game studies утверждают, что с приходом видеоигр произошёл «конец воображения»[[30]](#footnote-30), определённый сдвиг, произошедший в развитии игр в 90-х годах прошлого века. Сначала была поверхность для игрового поля, затем само поле, затем игровой мир, затем изометрический взгляд (сбоку или сверху) и лишь затем перспективное изображение, когда мы смотрим на мир игры глазами персонажа. Этот последний шаг как раз и оказывается важнейшим для прояснения ситуации конца воображения. Ведь каким бы ни видел мир персонаж, это его мир, и мы начинаем считать, что не надо никак достраивать его в своей голове. Речь здесь идет об органопроекции[[31]](#footnote-31), то есть, каждая технология — это расширение той или иной человеческой способности, а также тезисе, что содержанием одних медиа всегда являются какие-то другие медиа. «Все средства культуры, будут ли они грубо материальной или самой тонкой конструкции, являются ни чем иным, как проекция органов» [[32]](#footnote-32).

Так, переводя тезис о конце воображения на язык медиатеории, можно сказать, что воображение — это и есть та способность, которая оказалась овнешнена в видеоиграх. Иными словами, видеоигры — это устройства, воображающие за нас. «Конец воображения» — это не изменения восприятия нас как вида, это не происходит у нас в голове. Это изменения в технологиях, приведших к изменению в восприятии.

Видеоигры являются овнешнением человеческого воображения, если сравнивать их с более ранними типами игр. Однако этот свой потенциал они раскрыли далеко не сразу. Только в середине 1990-х годов, когда технологии графики позволили создать трехмерные объекты, а носители информации стали эти объекты в себя вмещать, конец воображения окончательно состоялся. Маклюэн[[33]](#footnote-33) считал, что овнешнение, то есть, объективизация той или иной человеческой способности оборачивается ее исчезновением. Это не обязательно плохо, это просто данность. Раньше мы не могли играть не воображая, теперь мы можем это делать. Мы оказываемся свободными от того, что сковывало нас и ограничивало потенциал видеоигр. Плохо это или хорошо, сказать сложно, но это точно имеет место быть. Что можно предположить, так это то, что такое освобождение разума от «додумывания» реалистичности игрового мира дало тот самый толчок к развитию игрового онлайн-сообщества – теперь человек стремится сделать взаимоотношения в играх максимального приближенными к реальным. А это стало, в теории, доступно с появлением быстрого и доступного интернета и сложных ролевых механик, которые стали применять и в играх. Мяч на стороне разработчиков и игроков.

При всех эволюционных преобразованиях у компьютерных игр, структура Игры осталась неизменной: в ней все также есть правила, которым все подчиняются, она все еще позволяет оторвано от реальности отыгрывать те или иные образы, находясь в особом пространстве и времени, в ней все также есть противостояние, и она все также повторяема. Видеоигры (онлайн, в частности) продолжают непосредственно не только влиять на нашу культуру, но и продолжают формировать наше поведение[[34]](#footnote-34).

Особенностью онлайн-игр является то, что в них частично или преимущественно играют через Интернет или любую другую доступную компьютерную сеть. В таких играх важен многопользовательский компонент — в них играют вместе и одновременно. И если в «аналоговых» играх внутри игрового пространства может находиться ограниченное число людей, непосредственно взаимодействующих с игроком, виртуальное онлайн-пространство игры позволяет расширить это количество до практически бесконечного числа пользователей[[35]](#footnote-35). Единственное ограничение – это технические возможности сети.

Игра по своей сути, как писал Хейзинга, является соревновательной. В онлайн-играх часто можно встретить упомянутый им дуализм. В подобных играх очень часто встречается именно столкновение двух команд, как пример, команда “бойцов спецназа” против “террористов” в известной серии игр Counter Strike, недавно ставшей полноценной частью большого киберспорта. Однако одно лишь соперничество — не единственная сила, движущая игроками. Типология мотивов, которыми руководствуются игроки онлайн-игр, была предложена Ником Ий (Nick Yee)[[36]](#footnote-36). На основе данных нескольких тысяч игроков он выявил три главных мотивационных компонента, присущих большинству из исследованных им респондентов: компонент достижения, социальный компонент и компонент погружения.

Компонент достижений характеризуется желанием игроков конкурировать внутри игры и получать награду и удовлетворение за результативную игровую деятельность. В него входят следующие составляющие: продвижение - желание получить власть, быстро продвигаться вперед и накапливать внутриигровые символы богатства или статуса; механика — интерес к анализу правил и систем, лежащих в основе игры; соревнование — желание бросить вызов и соревноваться с другими.

Вторым является социальный компонент. Он характеризуется стремлением игроков вместе решать поставленные игрой задачи. Социальный компонент включает в себя социализацию - заинтересованность в помощи и общаться с другими игроками; отношения - желание формировать долгосрочные значимые отношения с другими; командную работу - получение удовлетворения от участия в групповой работе.

Третий компонент – компонент погружения. Он заключает в себе те необходимые игроку функции игры, которые помогают ему полностью погрузиться в игру, в каком-то смысле жить ею. В него входят открытие — поиск и знание вещей, о которых большинство других игроков не знают; ролевая игра — создание личности с предысторией и взаимодействие с другими игроками для создания импровизированной истории; кастомизация — заинтересованность в изменении внешнего вида своего персонажа.

Можно сказать, что компоненты достижений и погружения — это та часть мотивации игрока, которая диктуется природой самой Игры в любой ее форме, не только онлайн, и не только видеоигр, а любой игровой, скажем так, деятельности человека. Социальный же компонент появляется от того, что мотивация игрока объединяться, в свою очередь, диктуется самой природой человека, его стремлением к социальному.

Социальное пространство Игры склоняет людей объединяться, создавать сообщества, люди готовы помогать одним игрокам – «своим», выбранным по определенным параметрам, и в то же время противостоять неким другим, «чужим». Игроку, стремящемуся к достижению тех или иных целей и игровых задач внутри игрового онлайн-пространства, свойственен постоянный поиск более эффективных способов взаимодействия с другими игроками. Ему важно иметь сообщников, важно иметь тех, на кого он сможет положиться.

Одним из таких способов объединения людей внутри игрового онлайн-пространства является игровой клан. Игровой клан – это, как правило, группа людей (3 и более человек), играющих в многопользовательскую игру в одной команде, достигая одних, разделяемых каждым из игроков, целей[[37]](#footnote-37). Кланы создаются на основе знакомств игроков друг с другом. Первоначальное ядро обычно состоит из нескольких человек. Вождем клана становится лидер этого ядра. Позднее и лидеры, и ядро может меняться. Все зависит от того, какие для этого возможности дает игра и какие негласные правила установили игроки. Четкого определения данного термина нет, потому как в каждой из компьютерных онлайн-игр могут быть свои особенные черты таких объединений.

Сообщества в виртуальном пространстве, подобные игровым кланам, не являются стабильными сообществами, в отличие от традиционных, и представляют собой новый феномен. Новые молодежные сообщества требовали новых теоретических инструментов для их изучения. В социологии существовало несколько подходов к изучению неформальных сообществ. Один из них, предложенный «бирмингемской» школой, господствовал в середине XX века и подразумевал под собой противостояние некой доминирующей культуры с субкультурами, противопоставляющими себя, в том числе, друг другу[[38]](#footnote-38). Субкультуре геймеров уделяется внимание и со стороны российских исследователей[[39]](#footnote-39). Со временем этот подход стал подвергаться критике и ученые стали искать новые теоретические рамки. В современном мире все больше культурных аспектов становятся неотделимыми от технологий коммуникации и процессов массового производства и перепотребления. На смену рынка стандартизированных продуктов приходит быстрорастущий рынок хаотичного распространения продуктов и имиджей по всему миру. Чтобы создать что-то индивидуальное, человек может смешать самые различные стили, получая фрагментированную идентичность.

Такие “самосборные” идентичности приходят на смену традиционным, основанным на классе, гендере и месте. Соответственно, вся популярная культурная сфера больше не может быть охарактеризована с помощью обобщающих терминов “доминирующая” и “субкультура”, их противопоставления друг другу. На смену этой антагонисткой структуре, пришли идеи культурного плюрализма и фрагментации. Одной из постструктуралистских альтернатив стала теория “неотрайбализма”, базирующаяся на своеобразных постмодернистских “племенах”. Одним из авторов этой теории был французский социолог Мишель Маффесоли. По его мнению, число небольших групп и сетей постоянно растет, и наблюдается их растущее отделение от некоей абстрактной общей публичной сферы. Такие небольшие сообщества называются “нео-трайбами” (“neotribes”)[[40]](#footnote-40). Человек может в любой момент выйти из “нео-трайба”, и у него нет каких-либо четких обязательств по отношению к нему. Один и тот же человек может входить в несколько таких групп, и, таким образом, становятся возможными множественные идентичности. Такие сообщества, в рамках постмодернистской парадигмы, не имеют четкой социальной структуры, обладают текучестью, носят временный характер и, в свою очередь, могут делиться на более мелкие части.

В “нео-трайбах” нет традиционных практик, связанных с включенностью или невключенностью в сообщество – они одновременно и объединяют, и разделяют людей. Групповая идентичность выражается с помощью ритуалов, а также, в некоторых случаях, с помощью чувства отличия от других людей.

Таким образом, игра – это одновременно и абстракция, и некая сила, влияющая на нас во многих культурно-социальных аспектах. Компьютерные игры (видеоигры), а особенно онлайновые проекты во многом похожи на своих аналоговых «игровых прародителей», но обладают рядом отличий: пространство видеоигры более реалистично, отсюда в рамках game studies говорят о «конце воображения», в котором игры овнешняют наше воображение. Сама онлайн-игра дает возможность взаимодействовать в образовавшихся вокруг игр виртуальных социальных пространствах с значительно большим количеством людей со всего света – ограничений практически нет. Каждый игрок обладает целой системой мотиваций и стимулов, продиктованных ему как самой Игрой, так и его природой. Стремление людей к объединению и более эффективному достижению игровых результатов привело к образованию таких сообществ внтури игр, как игровые кланы. Концептуальный подход, который можно применить к подобным образованиям – теория неотрайбализма. В рамках эмпирической части исследования я попытаюсь выяснить, является ли игровой клан в выбранной мной игре действительно нео-трайбом и какие для этого имеются основания.

## **§2 Особенности онлайн-игры Minecraft и её механик**

Minecraft (от английского mine, что значит “шахта” или “добывать”, и craft, что значит ремесло») — компьютерная игра в жанре песочницы, созданная шведским программистом Маркусом Перссоном и выпущенная его компанией Mojang в 2011 году. Жанр песочницы подразумевает максимальную свободу действий игрока и обширные возможности по созданию внутриигрового контента в той или иной форме. Игрок появляется в безгранично генерируемом мире, где ему приходится добывать ресурсы и пищу, заниматься фермерством, шахтерским ремеслом (о чем написано в самом названии) и прочими вещами. Проще говоря, главный герой под управлением человека должен выжить. К основным характеристикам можно отнести: свободное освоение игровых миров; возможность выстраивать глубокие политические отношения между игровыми сообществами; продвинутое строительство и обустройство мира; экономику, создаваемую игроками; отсутствие жестких правил, что позволяет играющим создавать уникальную социальную структуру и атмосферу; возможность создавать новый контент, например, квесты.



Рис. 1. Стандартный мир в Minecraft

“Песочницы”, конечно, если мы говорим о сетевой игре (онлайн) позволяют, как уже было указано выше, выстраивать игрокам практически неограниченные по структуре и сложности отношения внутри игры. Поэтому мной и была выбрана игра такого жанра, поскольку, по сравнению с другими онлайн-играми, в Minecraft нет ограничений ни в чем. Игрок может создавать игры внутри игры: спроектировать гоночную трассу для скачек, построить арену для гладиаторов, можно, в конце концов, построить настоящий компьютер, (используя только внутренние ресурсы игры!!!) который может считать и выводить результат на экран и множество механизмов и может выводить на свой экран написанные для видеоигры, по сути, внутри другой видеоигры[[41]](#footnote-41)! Некоторые используют эту игру как инструмент творчества и создают невероятные города и статуи[[42]](#footnote-42). Таким образом, в онлайн-игре люди не ограничены только выживанием, они могут создавать себе дополнительные игровые механики и контент, и это потрясающе.

Изначально Minecraft — одиночная игра, но в ней есть возможность играть онлайн. Играть вместе “по сети” игроки могут на так называемых “серверах”. Сервер в общем понимании – компьютер, к которому можно подключиться с помощью сети и дистанционно получить данные, которые на нем находятся. Для компьютерных игр сервер – тот же отдельный компьютер с запущенной на нем сессией игры, к которой можно подключиться вместе с другими игроками и играть вместе. А вот каждый сервер в Minecraft – это отдельный виртуальный мир, существующий отдельно от остальных.

Подобных миров — тысячи, их внешний вид, их устройство и назначения чрезвычайно разные, и вы можете посетить каждый из них. Главное знать, где их искать.

Кому-то нужно за всем этим следить. Человечество давно ищет божественные проявления в нашем мироздании. Играя на серверах в Minecraft, игроки избавлены от этих философских размышлений — они знают, кто в их мире царь и бог, более того, это реальная личность и, скорее всего, многие с ней общались и взаимодействовали. Как правило, управление политикой сервера находится в руках его создателя — администратора и нескольких его помощников — модераторов. Вместе они устанавливают правила игры и следят за их выполнением. К примеру, если на сервере запрещено грабить друг друга, а один из игроков сделал это, его вычисляет модератор или администратор, после чего игроку запрещается доступ на сервер. Иногда на время, иногда навсегда. На некоторых серверах существует автоматическая система штрафов и санкций. Иногда администратор, обладая безграничными ресурсами, появляется на главной площади сервера и раздает столпившимся игрокам редкие ресурсы. Делает он это либо от большого сердца, либо от большого тщеславия.

“Анархические” же сервера не имеют никаких внутренних правил и ограничений, если мы говорим о правилах поведения и каких-то запретах. Такой сервер представляет собой сессию игры без какой-либо модерации, без какой-либо помощи новым игрокам. Ограничения, заложенные в нем, определены самой игрой, ее механикой и физикой, создатель не вносит никаких существенных корректив. Важным замечанием ко всему вышесказанному является то, что администратор сервера иногда все же вводит ограничения, но они касаются в основном исправления ошибок и так называемых “багов” игры, которые позволяли бы некоторым игрокам, знающих о слабостях игры, получать значительное преимущество перед теми, кто не так просвещен в этом вопросе. К тому же, без такой мягкой модерации виртуальный мир может полностью стать невозможным для какой-либо игры.

Таким образом, человек, зашедший на такой сервер, предоставлен самому себе, помощь он может найти лишь в том случае, если ему на пути встретится игрок, который занимается тем, что помогает новичкам (таких много, но настроенных агрессивно к впервые зашедшему значительно больше). Подытожив, могу сказать, что на анархическом сервере игрокам предоставлена возможность самим выбрать то, чем они хотят заниматься, и что хотят делать.

Что важно понимать — “анархичность” сервера такого типа, как термин, следует писать в кавычках. Свобода присутствует лишь на уровне принятии игроком тех или иных игровых решений. Видеоигра, являющаяся, по сути, компьютерным кодом, обладает большим количеством внутренних ограничений, а администратор сервера, хоть и старается не влиять на то, что происходит в его владениях, иногда вводит запреты на использование тех или иных тактик игры и меняет правила.

Одним из самых старых, и до сих пор функционирующих серверов, является первый анархический сервер под названием 2b2t, что означает “2 builder 2 tools”, что можно дословно перевести как "2 строителя 2 инструмента”. Несмотря на перевод я буду использовать изначальную аббревиатуру 2b2t.

У сервера за более чем 11 лет существования есть глубокая и яркая история, он имеет культовый статус среди игроков. Особенно популярен он в медийной сфере — блогеры рассказывают многочисленные истории из жизни этого виртуального мира и собирают миллионы просмотров[[43]](#footnote-43). К тому же, у сервера огромная аудитория — до 600 тысяч игроков в год. В связи с огромной аудиторией появляется и новая проблема, а именно, гигантские очереди. Сервера имеют определенные ограничения на количество одновременных пользователей. Точного числа нет, так как оно определяется в первую очередь, мощностью компьютера, на котором этот сервер запущен. На 2b2t ожидание в очереди может занять до 8-10 часов. Рискну предположить, что такое длинное ожидание формирует дополнительный шарм, привлекающий игроков.

Ландшафт игрового мира 2b2t очень сильно видоизменен. К примеру, стартовая локация, где появляются все новички, когда прибывают в мир, называющаяся Спавном (от англ. Spawn – «порождение»). Это неприветливая бесплодная земля, полная ловушек и игроков-бандитов. Здесь нет ресурсов, нет еды и воды. Это место становится для большинства игроков первой и последней локацией, так как в нем практически невозможно выжить без посторонней помощи или использования сторонних программ, облегчающих игру. Способность выбраться со «Спавна» считается в сообществе 2b2t важным навыком. Таким это место сделали сами игроки, все эти невероятные формы ландшафта, магистрали и ловушки, за 11 лет существования сервера.



Рис. 2. Вид «Спавна» с высоты

За пределами этого «чистилища» можно обнаружить удивительные вещи. Игроки строят невероятной красоты здания и статуи, создают отдельные терраформированные территории, между которыми построены многокилометровые магистрали и порталы.

Рис. 3. База «Wintermelon»

Таким образом, безграничные возможности Minecraft с точки зрения игровых механик и устройства виртуального мира делают эту игру чрезвычайно привлекательной для многопользовательской игры. Серверы, хранящие в себе тысячи разнообразных виртуальных миров, стали появляться с невероятной скоростью и вскоре на них начали выживать сотни тысяч игроков. «Анархические» серверы, не имеющие никаких внутренних правил, стали интересны игрокам, ищущим свободу взаимодействий между собой. Такие миры интересны и с точки зрения науки: сочетание полной свободы и «анархии» с игровыми механиками Minecraft создали невероятное с точки зрения разнообразия социальных взаимодействий исследовательское поле. Какие методы используются в рамках Цифровой антропологии, и какие буду использовать я, описывается в следующем параграфе.

## **§3 Особенности сбора данных в виртуальном пространстве**

Методы цифровой антропологии и game studies, по своей сути не отличаются в большинстве своем от обычных, классических методов[[44]](#footnote-44). Важным различием является то, что данные нам давно методологические рамки было необходимо расширить и преобразовать под современную, виртуальную реальность. Эта “оптимизация” заключается в способе получения информации, нового знания. Изучая виртуальное, мы не ходим своими ногами, не ездим в другие страны, не ставим прививки от малярии и других болезней и не покупаем солнцезащитные крема. Мы сидим за компьютером, покупаем эргономические кресла, перемещаемся по мирам с помощью мышки, клавиатуры и широкополосного интернет-соединения. Мы лечим шею, страдаем туннельным синдромом и проводим за компьютером много часов. Несмотря на столь разные тактильные ощущения, эмоции от открытия чего-то нового остаются похожими, а приключения хоть могут быть не так опасны и рискованны, все равно остаются захватывающими.

Исследование в игре, по своей сути, является целостным проектом; мы стремимся понять общие практики, значения и социальные контексты, а также взаимосвязи между ними. Мы читаем работы исследователей, стремящихся понять ту же социальную динамику, что и мы. Поэтому очень важно иметь представление о том, как тот или иной феномен пытались изучать до нас, чтобы либо повторить и дополнить этот опыт, либо не совершить ошибок наших предшественников.

Game studies, сами по себе, обладают обширной методологической палитрой[[45]](#footnote-45). Мы можем анализировать социальные сети, можем изучать исторические документы, даже делать количественные опросы, если понадобится.[[46]](#footnote-46) Важное место в методах цифровой антропологии, как целой отрасли, занимают интервью. Я включаю в эту категорию как индивидуальные, так и групповые интервью. Что интересно, так это то, что исследователь может взять сразу два интервью у одного респондента — в момент, когда респондент находится в образе своего игрового аватара, где он может отвечать на вопросы, связанные с игровыми процессами, и в момент, когда он выходит из образа и находится в реальном мире. В этом случае можно спросить его не только об устройстве виртуального мира, жителем которого он периодически становится, но и об его мотивации, смыслах, которые он вкладывает в сою деятельность.

Интервьюирование занимает важное, но часто неправильно понимаемое место в палитре этнографических методов[[47]](#footnote-47). С одной стороны, интервью занимают центральное место в эффективном этнографическом исследовании, с другой стороны, интервью сами по себе недостаточны для проведения этнографического исследования.

Термин "полуструктурированное" интервью более широко распространен в нашей научной среде, и как мне кажется, отражает то важное сочетание подготовки и гибкости, которое, как мне кажется, позволяет добиться максимального результата. Неформальные знаки и жестикуляции помогают интервьюерам получать нужную им полезную информацию в более приятной для него и респондента атмосфере. В некоторых контекстах, если требуется, используются более структурированные интервью. Например, в моменты, когда этнографы работают в команде и нуждаются в определенной последовательности тем и вопросов при проведении интервью.

Почему интервью так важны? Приведу несколько причин.

Во-первых, кто-то скажет, что между тем, что люди говорят, и что делают, часто существует большая разница, но это не означает, что то, что люди говорят несущественно. Значения, которые люди придают своим действиям и окружающему их миру, составляют важный компонент понимания. Интервью предоставляют возможность узнать о вызванных рассказах и представлениях людей об их мире, идеологии и просто жизни. Например, официальные религиозные догмы и заявленные интервьюером взгляды не тождественны повседневному религиозному опыту, но, безусловно, влияют на него и влияют серьезно.

Хотя культурные особенности и сама культура в целом не всегда полностью осознается ее членами, люди знают о многих аспектах своего жизненного уклада и традиций. Поэтому информанты могут быть достаточно хорошими ретрансляторами своей культуры, что давно отмечают этнографы. Малиновский, великий, без сомнений, антрополог, известный своей приверженности к наблюдательным методам, также настаивал на том, что для адекватного изучения культуры необходимы комментарии туземцев к действиям, их верованиям и идеям[[48]](#footnote-48)

В то время как наблюдение предполагает проведение времени с участниками в условиях, которые не всегда являются полностью публичными (например, ужин в семейном доме или интимная беседа в небольшой компании друзей), интервью предоставляют возможность для действительно частных бесед, которые могут выявить убеждения и мнения, которые невозможно получить в других случаях. Люди часто придерживаются взглядов, которые они обсудят только в интервью один на один. Например, Т. Л. Тэйлор, одна из ярких представительниц цифровой антропологии, обнаружила[[49]](#footnote-49), что беседы один на один позволили ей изучить нюансы, касающиеся того, как опрашиваемые конструируют свою идентичность или сексуальность через аватары.

Так или иначе, данные, необходимые для анализа, нужно фиксировать. Чтобы не запоминать все у себя в голове или запомнить какой-то важный момент во время наблюдении, исследователь может как-то его запечатлеть. В обычных этнографических исследованиях это могло бы быть видеозапись, или фотография, иногда аудио. В случае виртуальных миров эти способы очень схожи, но их использование приводит к образованию этических вопросов[[50]](#footnote-50), так как игроки могут не знать, что за ними ведется видеонаблюдение, что может быт расценено как вторжение в их хоть виртуальную, но приватность.

Чатлоги, то есть записи чата, могут содержать широкий спектр перемешанных между собой этнографических данных - от формальных интервью до неформальных разговоров и данных об окружающей среде. Опасность заключается в том, что в таком количестве текстовых оповещений и диалогов можно затеряться и вытаскивания важной информации может стать задачей не из самых легких. В некоторых виртуальных мирах этим процессом можно управлять, выбирая только те элементы чата, которые мы хотим видеть в окне чата, в моем случае.

Захват изображения и запись аудио происходит с помощью нескольких специальных программ, их несложно найти и установить. Проблема кроется именно в этической составляющей — если открытость чата так или иначе подразумевает, что игроки осведомлены о том, что все, что находится в чате становится достоянием общественности, то в случае с видео возникает дилемма. С одной стороны, люди играют в игру в виртуальном, многопользовательском мире, а значит все их действия можно отследить, с другой же, отсутствие физической камеры, то есть скрытная составляющая видеозахвата может вводить игроков в заблуждение. Они могут совершать те действия, которые они бы не совершили, если бы знали, что их так или иначе “снимают”. В этом и кроется важная этическая составляющая общей проблематики подобного сбора данных. Важным атрибутом данного сервера, да и многих анархических серверов в придачу — приватность. Практически невозможно определить то, кем на самом деле является человек, прикрывающийся своим кубическим аватаром.

Соответственно, этическая проблема при сборе данных, о которой я говорил, начинает сходить на нет уже в большинстве случаев. Безусловно, у исследователя могут потребовать остановить запись, чтобы, например, местоположение базы того или иного игрового клана осталось известным только его участникам. Таким образом главной моей задачей при проведении какой-либо фиксации в рамках исследования являлось предварительное одобрение членов клана, в котором я буду проводить исследование.

Участники виртуальных миров могут взаимодействовать исключительно через виртуальные миры, однако для многих из них активность распространяется и на другие платформы, включая форумы, хранилища FAQ, блоги, вики, руководства, видео, электронную почту, Facebook, Twitter и прочие социальные сети, иногда даже подкасты и другие виртуальные миры.[[51]](#footnote-51)

Можно утверждать, что методы цифровой антропологии не сильно отличаются от антропологии обычной. Однако они требуют определенной оптимизации под то виртуальное пространство, в котором происходит сбор данных. Интервью в таком случае может быть проведено абсолютно разными способами: в группе или по отдельности, с самим игроком или с его аватаром, в чате и по видеосвязи. Сбор дополнительных данных требует наличие специальных программ записи и фиксирования. Во главе II своей работы я подробно описываю, как именно я воспользовался выбранными методами и какие результаты я в итоге получил.

# **Глава II: Игровые кланы в Minecraft**

В данной главе я рассматриваю понятия игрового клана с точки зрения теории неотрайбализма, составляю типологии игроков и игровых кланов на основе данных, собранных в результате применения двух методов – интервью и контент-анализа.

## **§1 Игровой клан в Minecraft как нео-трайб**

Для того, чтобы разобраться в устройстве игровых кланов, выявить их стратегии формирования, внутригрупповые роли, мной было проведено исследование русскоязычных игроков сервера 2b2t в Minecraft, имеющих опыт участия в клане. Были реализованы два метода: контент-анализ объявлений о поиске игроков/кланов в крупнейшем сообществе сервера 2b2t «ВКонтакте» и полуструктурированные интервью с русскоязычными игроками сервера, имеющими опыт участия в клане.

Перед тем, как взаимодействовать непосредственно с живыми людьми, мне необходимо было погрузиться в атмосферу изучаемого мной поля: выяснить специфические слова и термины, которыми они пользуются, в целом посмотреть на формат взаимодействия. Для этого я посмотрел, как люди ищут себе партнеров по игре в крупнейшем сообществе, посвященном 2b2t в социальной сети ВКонтакте. Полученные данные позволили качественнее составить гайд, а также легли в основу типологии игроков и кланов. В рамках контент-анализа было отобрано 102 объявления в русскоязычном сообществе сервера в социальной сети “ВКонтакте” за 2020-2022 годы: 82 объявления игроков, ищущих клан, и 17 объявлений кланов, ищущих игроков. Была создана таблица кодов, составленных как априорно, так и апостериорно. Объявления были поделены на два типа: анкеты игроков, которые ищут себе клан или напарника; анкеты игровых кланов, ищущих для себя новых членов.

Выборка участников интервью формировалась стихийно: я делал рассылку сообщения о поиске респондентов пользователям, которые состояли в группе сервера в «ВКонтакте». Мне было важно также подобрать респондентов, обладающих максимально разнообразными характеристиками: принадлежностью к разным кланам, занимать разные роли внутри группы, иметь опыт участия в клане в прошлом или настоящем. Всего мной было проведено 10 полуструктурированных интервью, причем уже на 7-ом интервью стали прослеживаться тенденции и общие характеристики игроков и описываемых ими кланов, необходимые для типологизации. Интервью проводились онлайн в формате обмена голосовыми сообщениями в социальной сети «ВКонтакте» и в формате аудио-интервью в популярном среди игроков мессенджере «Дискорд».

Всего было взято интервью у 10 человек. 4 из них считают себя неопытными, 6 – опытными. 6 из них не состоят в кланах на данный момент. Играют на сервере в настоящее время 7 респондентов. На условиях анонимности возраст респонденты не называли, но благодаря контент-анализу возраст других игроков, ищущих себе клан, варьировался от 12 до 36 лет.

Таблица 1. Респонденты

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Номер интервью** | **Считает ли себя опытным/ой?** | **Состоит ли в клане на данный момент?** | **Играет ли на данный момент на сервере?** |
| **1** | Опытный | Нет | Нет |
| **2** | Не опытный | Нет | Нет |
| **3** | Опытный | Нет | Да |
| **4** | Опытный | Нет | Нет |
| **5** | Опытный | Нет | Да |
| **6** | Опытный | Да | Да |
| **7** | Опытный | Да | Да |
| **8** | Не опытный | Нет | Да |
| **9** | Не опытный | Да | Да |
| **10** | Не опытный | Нет | Да |

Одной из гипотез моего исследования было, что игровой клан на сервере 2b2t в Minecraft является нео-трайбом. Эта гипотеза подтвердилась.

Как и в нео-трайбе, в игровых кланах на сервере 2b2t в Minecraft нет единой для всех четкой структуры. Каждое из сообществ выстраивает внутреннее устройство по-своему. Так, одни кланы имеют жёсткую внутреннюю иерархию, где есть глава и его подчиненные, а в других кланах все участники обладают равными правами и обязанностями и принимают равнозначное участие в жизни клана.

*«Мы не клан, мы – государство. Живем идеологией анархо-империализма: свобода творчества во имя нашей экспансии. У нас существует внутренняя система продвижения: новички, попадая в клан, сразу получают задания, выполняя которые они приносят пользу нашему государству и повышают свой статус. Наш император готовит масштабные проекты и определяет дальнейший вектор наших действий*» (И\_9\_И\_Н)

*«Главный был один, но больше, как основатель, правил не было специальных, каждый был на равных»* (И\_1\_НИ\_О)

Число игроков, входящих в игровые кланы на сервере 2b2t, постоянно изменяется. Одни игроки присоединяются, другие, наоборот, перестают участвовать в деятельности клана.

*«За год в нашем клане было, наверное, ну 100-120 участников, а сейчас активничают и играют где-то около 40»* (И\_9\_И\_Н)

В кланах не существует четких критериев входа игроков – каждый клан самостоятельно решает, с помощью какой процедуры они будут рекрутировать новых участников и какие требования будут к ним применять. Это также делает его схожим с другими нео-трайбами.

Объявления могут располагаться внутри виртуального игрового пространства, а также вне его. Один из таких способов поиска игроков – подача объявлений в русскоязычной группе сервера 2b2t «ВКонтакте»: в объявлении описываются цели клана, если существуют – характеристики, которыми должен обладать искомый игрок, а также способы проверки игрока на совместимость с кланом – собеседование, тестирование.

*«Цели: поиск стешей и уничтожение баз, активный пиар клана, улучшение своего магазина вещей на сервере. Особенности: наличие собственного магазина вещей, дружеские отношения с кланом ###, огромное количество вещей, группа в вк. Требования к игроку - 14+ лет, наличие микрофона и дискорда, наличие игрового опыта на сервере, наличие приоритетной очереди и большого количества ресурсов, прохождение теста на вступление в клан, ссылку на который вы получите, написав мне в личные сообщения»* (КА\_К\_1)

В приведенной цитате упоминаются критерии, предъявляемые к новым участникам клана: возрастной ценз («14+ лет»), технический («наличие микрофона, дискорда»), ценза по опыту (обладание опытом игры на данном сервере), материальный (наличие ресурсов внутри игры и вне её: приоритетная очередь для входа на клан оплачивается отдельно ежемесячно), а также прохождение тестирования. Прохождение подобных отборов упоминают и интервьюируемые игроки:

«*Мы отбирали довольно строго, проводя длительное собеседование в дискорде. (…) Собеседование в основном про то сколько уже играете, что знают по поводу большинства читов[[52]](#footnote-52), чтобы сделали в разных ситуациях. Критерием был плейтайм (время игры) на сервере не менее 15 часов*» (И\_1\_НИ\_О)

Однако такие правила существуют не во всех кланах: в другие кланы критерии для вступления гораздо ниже, если вообще существуют.

*«По-моему, нужно было играть там как минимум пять игровых дней, чтобы вступить, но это правило не всегда соблюдалось, бывали исключения, ну так же нужно было бы просто иметь какие-то вещи. Ну, быть не нулевым»* (И\_3\_НИ\_РЛ)

*«Правил не было»* (И\_2\_НИ\_О)

Решение о том, чтобы выйти из клана, игрок принимает самостоятельно. В основном мотивом перестать играть в клане становится сторонняя занятость или потеря интереса как к игре в рамках группы, так и к игре на сервере в принципе.

*«Играть тяжело, а нового ничего не происходит, пару месяцев побыли вместе и все»* (И\_1\_НИ\_О)

*«У нас много людей сейчас неактив или в отпуске по разным причинам. Я, например, тоже готовлюсь к ЕГЭ и не могу много времени уделять клану. К тому же, группой из нескольких человек, мы скоро займемся другим проектом»* (И\_10\_И\_О).

Только один респондент упомянул о принудительном исключении игрока из клана, когда тот ограбил базу своего клана, постройка которой была одной из целей группы, и забрал большую часть имеющихся там ресурсов.

*«Однажды на нашей локации появились незнакомые игроки, которые не входили в наш клан. Мы не знали, кто они и как узнали наши координаты. Они начали разрушать нашу базу. Потом оказалось, что один из близких друзей основателя клана, который играл с нами, слил наши координаты гриферам. Его исключили из клана, и больше он не играл на сервере»* (И\_7\_И\_О)

Крупные кланы с течением времени могут распадаться на более мелкие, а сам срок жизни клана варьируется от нескольких недель до нескольких лет.

*«Мы пару месяцев в общей сложности были, потом разбежались все…мне просто надоело»* (И\_4\_НИ\_О)

*«В сумме мы играли 2 года после нашего первого захода. Наша тима (клан) в итоге ушла с сервера - так как делать нечего»* (И\_5\_И\_О)

Концепция неотрайба подразумевает, что человек перемещается между группами и меняет свои роли. Аналогичная множественная идентичность существует и у игроков кланов на сервере 2b2t в Minecraft. Реализуемые ими роли могут зависеть от опыта игрока (новичок-профи), от функций, которые он выполняет в игре (строитель, вор-грифер, путешественник, рыбак и тд). Также можно выделить типологию ролей по месту игрока во внутригрупповой иерархии. Существует 3 основных роли, наглядно прослеживающихся при рассмотрении игровых кланов на сервере: координатор, специалист и реализатор. Эти роли имеют корреляцию с опытом игроков.

Координатор – игрок, который говорит другим игрокам внутри клана, что им делать. Обычно эту роль занимают наиболее опытные игроки клана: они могут не иметь большого опыта игры на анархическом сервере, однако долго и успешно играют в Minecraft на других серверах, хорошо знают его механики. Для таких игроков очень важны характеристики, цели и ценности самого клана («*Ищу клан по реставрации и постройки хайвеев[[53]](#footnote-53), водных каналов*» (КА\_У\_66.), «*Надеюсь найти небольшую группу людей с которыми можно будет строить проект*» (КА\_У\_60.)), характеристики его участников - возраст *(«Желательно близких по возрасту*» (КА\_У\_61.), «*Минимум все 10 лет»* (КА\_У\_35.)), общая атмосфера внутри клана («*Хочу найти хороший клан*» (КА\_У\_34.), *«Не бомбилы не токсики[[54]](#footnote-54) не агро[[55]](#footnote-55)*» (КА\_У\_35.), материальные ресурсы внутри клана *(«Ищу клан, который имеет хоть какое-то кол-во нормальных вещей»* (КА\_У\_33.), *«У которых есть свой вид дюпа[[56]](#footnote-56) или типа того»* (КА\_У\_34)), а также каналы коммуникации, которые использует клан *(«Группа клана и беседа в вк и дискорд сервер» (КА\_У\_35.)*). Можно сказать, что такие игроки выбирают клан, а не клан выбирает их.

*«Меня позвали играть сюда, потому что глава клана был наслышан о моих достижениях в другом клане. Я был правой рукой лидера. Здесь мне предложили хорошие условия, мне понравились задумки, которые клан хотел реализовать. Поэтому я согласился и перешел сюда»* (И\_7\_И\_О).

В кланах с жесткой иерархией координаторы занимают позиции приближенных к лидеру.

Другой тип игроков в клане – специалист. Это игрок, который занимается только той деятельностью, которой он наиболее хорошо владеет и в которой он более успешен по сравнению с другими игроками. В объявлениях о поиске кланов эти игроки делают главный акцент на своих профессиональных преимуществах внутри игры. Могут быть специалисты в сфере строительства (*«Хорошо строю*» (КА\_У\_7), «*Люблю строить что-то глобальное и интересное»* (КА\_У\_31)), добычи ресурсов («*Люблю очень много фармить*» (КА\_У\_26). Однако в связи с вседозволенностью деятельности на сервере есть игроки, которые специализируются в грабеже или, как его называют тут, «гриферстве» («*Люблю гриферить, могу помогать*» (КА\_У\_57), «Люблю гриферить[[57]](#footnote-57) с читами» (КА\_У\_21)), в разрушении построек других игроков *(«Люблю взрывать и убивать»* (КА\_У\_2), *«Взрыв базы, ну или что то еще»* (КА\_У\_37)), в сражениях *(«Нормальный строитель и боец на дальних дистанциях»* (КА\_У\_72), «*Довольно неплохо "пвпшусь" на кристаллах»*(КА\_У\_66)). Также одним из указываемых навыков является способность пройти сложные участки карты, ловушки других игроков и кланов, расставленные в самом начале игры на сервере *(«Могу выбраться со спавна за 5-10 минут на 10к блоков. Если повезёт за 3 минуты»* (КА\_У\_39)). Наличие специалистов из разных сфер позволяет клану расширить спектр своих возможностей или наоборот, подыскать профессионалов только в той области, которая интересует клан. Специалисты могут выполнять задания координаторов, но ограничиваются только областью своих профессиональных интересов. Для выполнения любой работы существуют реализаторы.

Реализатор – игрок, который выполняет любую работу, которую ему скажет координатор. Обычно реализаторами становятся игроки, имеющие маленький игровой опыт. Им сложно в одиночку выжить на анархическом сервере, но они не могут предложить никакой «квалифицированной» помощи кланам. Поэтому основным их преимуществом становится готовность сделать для клана что угодно. Главный акцент такие игроки делают на свои моральные качества - исполнительность («*Если сказал то сделаю*» (КА\_У\_3.), «*Послушный в плане приказов*» (КА\_У\_53)), надежность и преданность клану («*Координаты не сдам, я честный»* (КА\_У\_44)*, «Я адекватный, честный игрок, не вижу смысла предавать клан»* (КА\_У\_29)), чувство юмора («*Неплохо шучу*» (КА\_У\_7), «Н*адёжный и ОЧЕНЬ позитивный*» (КА\_У\_13)), спокойствие и “адекватность” (*«Не бомблю»* (КА\_У\_35), «*Я очень надёжный человек, никого не сдаю*» (КА\_У\_70)). Также реализаторы указывают свои материальные преимущества внутри игры - наличие тех или иных ресурсов, которыми они могут поделиться («*Есть чуть ресурсов*» (КА\_У\_19), «*Имею 3 пвп кита и несколько других»* (КА\_У\_27)).

Роль игрока в течении игры может меняться. Набираясь опыта, игрок может перейти из одной роли в другую, изменить сферу своей деятельности:

«*Я там очень много работал и дослужился до заместителя лидера после 2 лет работы»* (И\_3\_НИ\_РЛ)

Также игрок может находиться одновременно в нескольких кланах и занимать там разные роли:

*«Когда я перешел в новый клан, я был там одним из самых опытных игроков и стал одним из его лидеров. После того, как мой первый клан восстановился и снова начал существовать, я не стал из него выходить, там я так и продолжал просто строить и участвовать в других делах клана. Управлял им все также мой друг»* (И\_7\_И\_О)

Моя гипотеза о том, что игроки сохраняют закрепленные за ними роли на протяжении всей деятельности внутри игрового клана на сервере 2b2t, не подтвердилась.

Таким образом, игровые кланы на сервере 2b2t в игре Minecraft являются нео-трайбами, так как обладают имеющимися у нео-племен характеристиками: кланы не имеют четкой структуры внутри, критериев входа и выхода участников. Игроки сами решают, когда они хотят покинуть клан или сменить его. Игроки могут быть участниками нескольких кланов одновременно и исполнять там отличные друг от друга роли, таким образом, формируется их множественная идентичность. Кланы имеют временный характер, обладают текучестью и изменчивостью и со временем могут дробиться на более мелкие объединения игроков. Однако, несмотря на сходные черты, между собой игровые кланы на сервере 2b2t могут существенно отличаться друг от друга. В связи с этим мне важно было изучить, какие типы кланов существуют на сервере.

## **§2 Типология игровых кланов на сервере 2b2t**

В ходе сбора данных мною были выделены определённые закономерности, указывающие на то, что многие игровые кланы похожи друг на друга. Я составил типологию кланов, в которой опирался на несколько общих характеристик. Безусловно, каждый из этих типов — идеальный, и в реальных группах могут встречаться не все признаки, или они могут слегка отличаться. Вот три типа игровых кланов, которые я смог выделить на сервере 2b2t: профессиональные, любительские и гибридные.

В профессиональном клане у игроков существуют глубокие и проработанные внутриигровые цели. Это может быть постройка нескольких баз или больших построек внутри игрового мира. Все члены профессионального клана работают на достижение поставленных целей.

*«Мы хотели сделать что-то важное, что-то масштабное»* (И\_6\_И\_О)

*«Целями было сохранение и постройка новых магистралей, создание сети баз для поддержки» (*И\_8\_НИ\_О)

В таких кланах приоритетной мотивацией по Нику Йи является компонент достижений. Игроками движет желание получить власть внутри игрового пространства, быстро продвигаться вперед и накапливать ресурс. Им интересно разбираться в особенностях игры, пользоваться ее слабыми местами и эксплойтами. Клан должен обладать амбициозными целями - самая большая база, самые большие постройки, объединение всех игроков.

Игроки в такие кланы отбираются по многим критериям: опыт, знания, время игры. Кланы могут проводить собеседования и тестировать игроков. Во многих кланах существует строгая система отбора: это может быть тест или собеседование

*«Отбор был по опыту, скажем так. Брали тех, кто разбирается в игре, имеет вещи и в общем понимает, что тут да как», «В виде собеседования»* (И\_4\_НИ\_О)

*«Мы отбирали довольно строго, проводя длительное собеседование в дискорде»* (И\_1\_НИ\_О)

От игроков они требуют владение навыками игры на сервере, а о личных качествах и той же самой совместимости не говорят, ограничивая свои критерии возрастными ограничениями и такими терминами как “адекватность” и “токсичность”.

Хочу поподробнее остановиться на этих субъективных характеристиках. "Адекватный человек" — широко распространённая в русскоязычной среде грубая речевая ошибка, фраза, не несущая смысла без указания чему именно (обстановке, норме права, чьим-то личным представлениям) поведение (рассматриваемого объекта) адекватно (точно соответствует). Лингвист Ирина Левонтина[[58]](#footnote-58) предложила свою трактовку широкого понятия “адекватный”, которое используется людьми в разговорной речи. По ее мнению, люди используют конструкцию “адекватный человек” по о отношению к людям без тараканов в голове, без неожиданных и странных проявлений, без комплексов, сверхценных или фиксированных идей. “Токсичность”, как придают ей значение современные медиа, происходит от слова 2018 года, которое обозначает качество человека или группы людей (а также среды или коммуникации), проявляющееся в процессе общения и способное заставить других чувствовать себя некомфортно. Токсичным, если угодно, можно назвать любой этап общения в любой ситуации: от слишком едкого комментария партнера до чрезмерного контроля со стороны руководства на работе. Отсутствие “токсичности” и “адекватность” участников, по мнению тех, кто составляет объявления в игровой клан, позволят членам клана избегать конфликтов и общаться на основе взаимоуважения.

В игровых кланах профессионального типа иерархия и организация достаточно четкая, если сравнивать с другими типами. Она может состоять из одного лидера, в некоторых случаях у него могут быть заместители или помощники. А может быть разветвленной, с разделением игроков по функциям.

*«Был лидер, организовывались через дискорд, правил не было каких-то жестких»* (И\_4\_НИ\_О)

*«Здесь мы ловим рыбу, точнее, у нас есть отдельные игроки, которые этим занимаются. Мы с лидером и еще несколькими ребятами в основном путешествуем, ищем базы, которые можно ограбить. После этого сообщаем координаты другим участником, они помогают нам забирать ресурсы»* (И\_10\_И\_О)

Профессиональные кланы часто не живут дольше 2-3 месяцев, так как сталкиваются с несовместимостью игроков, нарастающей со временем до серьезной, и при первых неудачах многие из участников уходят из клана в более успешные. Такие кланы редко добиваются поставленных целей.

*«Мы примерно 1-2 месяца в общей сложности были, потом разбежались все. Мне просто надоело»* (И\_4\_НИ\_О)

*«Играть тяжело, а нового ничего не происходит, пару месяцев побыли вместе и все…»* (И\_1\_НИ\_О)

Распадаясь, игроки не сохраняют наработанные внутри клана связи.

*“Ну, в дискорде клана я состою, но туда очень редко кто-то пишет”* (И\_1\_НИ\_О)

*«Нет, с ребятами я больше не общаюсь» (И\_8\_НИ\_О)*

Как можно увидеть по интервью с участниками данных кланов, требования, которые организаторы клана предъявляют к другим игрокам, например, упомянутая ранее «адекватность», в итоге улучшает взаимодействия игроков. В конце концов, опираясь только на игровые показатели и не формируя близких социальных связей, такие кланы перестают существовать.

Другой тип клана – любительский. Это клан, в котором вся интеракция построена на близких взаимоотношениях участников. Такие кланы больше похожи на небольшие группы друзей по 5-7 человек. В них отсутствует иерархия, они не ставят перед собой внутриигровых целей, они не гонятся за количеством ресурсов и баз, главная их мотивация — построение социальных связей между участниками.

*«Наверно мы просто играли вместе, потому что искали друзей на этом сервере»* (И\_2\_НИ\_Н)

Отбора как такового нет, опыт в таких кланах никого не интересует, главное — эмоциональная связка. Вы должны друг другу подходить, иметь общие интересы внутри игры, иногда и за ее пределами.

*«Мы были не совсем кланом, мы были кучкой незнакомых друзей, которые играли вместе»* (И\_2\_НИ\_Н)

Такие кланы могут существовать достаточно долго, годами, но даже после фактической остановки деятельности внутри игрового пространства сервера участники сохраняют связи между собой. Их клан может продолжить существовать в той или иной форме в других социальных пространствах.

*«Мы общаемся в дискорде постоянно наверное… Да, те кто ушли, заходят пообщаться»* (И\_9\_И\_Н)

В такие кланы чаще вступают “новички”, не готовые еще для серьезной игры и ищущие себе в первую очередь друзей на сервере. Любительские кланы — это интересный тип организации, поскольку он не включает в себя соревновательную составляющую игры. Участники таких кланов преследуют цель, в первую очередь, нахождения друзей, товарищей по игре, их внутриигровые личные цели не коррелируют с целями игрового клана. Они могут использовать такой клан как стартовую площадку, место, где новички, объединяясь, помогают друг другу преодолеть сложности первых недель игры в столько конкурентном поле “анархического” сервера.

Что интересно, так это то, как такие кланы появляются. Мне попалось примерно два способа: первый, когда в клан собираются уже знакомые друг другу люди, давние друзья. Они знают всех участников и встречались с ними в жизни. Такие игровые кланы формируются для того, чтобы друзья смогли найти себе дополнительный стимул для встреч, пускай и в онлайн формате. Второй способ формации появляется тогда, когда в игровой клан собираются незнакомые изначально друг другу люди. Они знают друг друга только по никнеймам и внешнему виду на сервере. В таких кланах дружба базируется на любви к игре, и, как в случае с одним из респондентов, когда у кого-то из участников она угасает, он не сможет сохранить большинство связей с бывшими соклановцами после того, как он перестанет играть.

«*Они ещё играют вместе, но у меня пропал интерес к серверу это и послужило нашей разлуке*» (И\_2\_НИ\_Н)

Вполне вероятно, что любительские кланы трансформируются в третий тип организации, который я описываю ниже. Для проверки этой гипотезы нужно будет провести более глубокое исследование, но это уже в будущем.

И, наконец, самый интересный тип кланов, который объединяет в себе все положительные стороны предыдущих типов. Я назвал такие кланы гибридными. Гибридный игровой клан — это форма объединения, подразумевающая в себе наличие элементов обоих предыдущих типов, “золотая середина”. Цели у гибридных кланов существуют и достаточно масштабны.

*«Хотели навести шороху, посмотреть, что будет, ради удовольствия, наверно еще»* (И\_5\_И\_О)

*«Мы хотели сделать что-то важное, что-то масштабное»* (И\_6\_И\_О)

В таких кланах также проводится отбор по опыту и навыкам, однако важны и личные качества — если игрок не обладает навыками, но подходит по духу, его могли взять.

*«По-моему, нужно было играть там как минимум пять игровых дней, чтобы вступить, но это правило не всегда соблюдалось, бывали исключения…если человек нам нравился»* (И\_3\_НИ\_РЛ)

*«Важно чтоб был опыт и вещи, что человек играл (…) Мы не заморачивались, иногда и брали кто более менее устраивает»* (И\_5\_И\_О)

Иерархия в таких кланах существует, но, опять же, в форме лидера и его заместителей. Костяком клана может быть компания друзей.

*«Ну был я и пара друзей как помощники, но прямо иерархии и должностей не было»* (И\_4\_НИ\_О)

*«Лидером у нас там была девочка. Ну и очень сплоченная небольшая команда. Я там очень много работал и дослужился до заместителя после 2 лет работы»* (И\_3\_НИ\_РЛ)

Внутри таких кланов существуют дружеские отношения, основанные на уважении и общих внутриигровых интересов.

*«Так-то все были в дружественных отношениях и не было такого, чтобы прям кто-то кому-то подчинялся»* (И\_3\_НИ\_РЛ)

Такие кланы существуют долго, до нескольких лет и, по мнению участников интервью, достигают определённых результатов.

*«В сумме 2 года после первого захода»* (И\_5\_И\_О)

*«Мы многое сделали, построили несколько баз, и в принципе все было круто»* (И\_3\_НИ\_РЛ)

После распада гибридного клана, или после выхода участников из него, выстроившиеся между ними связи сохраняются. Люди продолжают друг с другом дружить.

*«Ну, в принципе, мы до сих пор с многими участниками, общаемся»* (И\_3\_НИ\_РЛ)

*«Часть друзей, с которыми создавали, осталась, остальные нет»* (И\_5\_И\_О)

Можно сказать, что гибридный тип — это самый успешный игровой клан.

Ядром таких кланов является группа лояльных друг другу людей, обладающих большим опытом. Они формируют вокруг себя атмосферу взаимопомощи и уверенности. Несмотря на то, что к мнению лидера и его помощников прислушиваются, у участников есть возможность обжаловать каик-то решения и переубедить своих соратников. Такие кланы появляются не просто так. Исходя из данных интервью могу предположить, что все гибридные кланы, информацию о которых я собрал, произошли из любительских. Такие игровые кланы являются самыми сильными на сервере, они привлекают большое количество людей в свои ряды.

Любым игрокам, планирующим организовать подобный нео-трайб, стоит обратить внимание на комплексный подход к набору соклановцев, включающий в себя как набор по опыту и навыкам, так и обращение внимания на личные качества и ценности будущего товарища. Стремление к созданию гибридного игрового клана является правильным решением и поможет сообществу игроков достичь всех своих мотивационных внутриигровых целей.

Таким образом, моя гипотеза о типологизации кланов подтверждается на сервере 2b2t онлайн видеоигры Minecraft можно выделить три типа игровых кланов: любительский, профессиональный и гибридный. Профессиональные кланы делают ставку на опытность игроков и владение навыками, но упускают из вида другие важные для существования сообщества вещи, например, совместимость игроков и общие ценности. Любительские кланы опираются на дружеские отношения внутри группы. Они обращают внимание на то, подходят ли друг другу участники, создают дружескую и «тёплую» атмосферу внутри коллектива. При этом они не ставят во главу угла опытность и профессионализм – для них главное, что у человека внутри. Гибридные кланы объединяют в себе все положительные качества других кланов. В них делается акцент на опыте и совместимости, а лидеры стараются управлять кланом на основе взаимоуважения. Иерархия в разных типах тоже разная: в профессиональном и гибридном она достаточно четкая, в любительских ее нет совсем. С точки зрения эффективности и результативности самыми удачными считаются игровыми кланами с гибридным типом.

# **Заключение**

В заключении я бы хотел подвести итоги своего исследования и отрефлексировать на тему возможной дальнейшей работы в этом исследовательском поле и ее перспектив.

Игра – это одновременно и абстракция, и некая сила, влияющая на нас во многих культурно-социальных аспектах. Компьютерные игры, а особенно онлайновые проекты во многом похожи на своих аналоговых «игровых прародителей», но обладают рядом отличий: пространство видеоигры более реалистично, игрокам не надо фантазировать, за них это делают сами видеоигры Это приводит к овнешнению воображения, его объективизации. Плохо это или хорошо, сказать сложно, но это точно имеет место быть. Что можно утверждать, так это то, что освобождение разума от «додумывания» дало тот самый толчок к развитию игрового онлайн сообщества. Сама онлайн игра дает возможность взаимодействовать в образовавшихся вокруг игр виртуальных социальных пространствах с значительно большим количеством людей со всего света – ограничений практически нет. Каждый игрок обладает целой системой мотиваций и стимулов, продиктованных ему как самой Игрой, так и его природой. Стремление людей к реализации реалистичного общения, к объединению и более эффективному достижению игровых результатов привело к образованию таких сообществ внтури игр, как игровые кланы. Концептуальный подход, который применяют к подобным образованиям – теория неотрайбализма и доказательству, что игровой клан является нео-трайбом, я посвятил целый параграф в своем исследовании.

Безграничные возможности Minecraft с точки зрения игровых механик и устройства виртуального мира делают эту игру чрезвычайно привлекательной для многопользовательской игры. Виртуальные миры этой игры, особенно «анархические» интересны не только игрокам, но и исследователям: сочетание полной свободы и «анархии» с игровыми механиками Minecraft создали невероятное с точки зрения разнообразия социальных взаимодействий исследовательское поле, которое требует своего методического подхода, ориентированного на виртуальные миры.

Методы цифровой антропологии, применяемые мной в данной работе, не сильно отличаются от антропологии обычной. Однако они требуют определенной оптимизации под то виртуальное пространство, в котором происходит сбор данных. Интервью, один из двух моих методов, в таком случае может быть проведено абсолютно разными способами: в группе или по отдельности, с самим игроком или с его аватаром, в чате и по видеосвязи.

Благодаря полученным данным с помощью интервью участников игровых кланов и контент-анализа объявлений игроков я выяснил, что игровые кланы на сервере 2b2t в игре Minecraft в действительности являются нео-трайбами, так как обладают имеющимися у такого рода сообществ характеристиками: кланы не имеют четкой структуры внутри, критериев входа и выхода участников. Игроки сами решают, когда они хотят покинуть клан или сменить его. Игроки могут быть участниками нескольких кланов одновременно и исполнять там отличные друг от друга роли, таким образом, формируется их множественная идентичность. Кланы имеют временный характер, обладают текучестью и изменчивостью и со временем могут дробиться на более мелкие объединения игроков. Однако, несмотря на сходные черты, между собой игровые кланы на сервере 2b2t могут существенно отличаться друг от друга. Мной была составлена типология игровых кланов, в которой я выделил три основных типа: любительский, профессиональный и гибридный. Профессиональные кланы делают ставку на опытность игроков и владение навыками, но упускают из вида другие важные для существования сообщества вещи, например, совместимость игроков и общие ценности. Любительские кланы опираются на дружеские отношения внутри группы. Они обращают внимание на то, подходят ли друг другу участники, создают дружескую и «тёплую» атмосферу внутри коллектива. При этом они не ставят во главу угла опытность и профессионализм – для них главное, что у человека внутри. Гибридные кланы объединяют в себе все положительные качества других кланов. В них делается акцент на опыте и совместимости, а лидеры стараются управлять кланом на основе взаимоуважения. Иерархия в разных типах тоже разная: в профессиональном и гибридном она достаточно четкая и вертикальная, в любительских она горизонтальна. С точки зрения эффективности и результативности самыми удачными считаются игровыми кланами с гибридным типом.

Несмотря на зловещие предсказания футурологов и указаний исследователей на атомизацию современного общества, собранные мной данные показывают, что все не так плохо. Часть общения просто перенеслась в онлайн, где оно стало даже активнее, чем раньше. Люди, вступавшие в кланы, находили себе друзей и близких по духу людей и продолжают общение друг с другом. Клановое сообщество растет и постоянно развивается, 2b2t продолжает свой долгий эволюционный путь, пропуская через себя тысячи людей и тысячи историй, оставаясь в сердцах игроков. Это поистине удивительный виртуальный мир, и, мне кажется, он достоин отдельной и полной этнографической работы.

Изучение онлайн сообществ в компьютерных играх является очень важным направлением исследовательской работы в социологии. В современном мире постоянно растет количество разнообразных феноменов и явлений, появляющихся в виртуальных пространствах, и их стоит изучать. Миллионы людей уже сейчас буквально живут в виртуальных мирах, и их число постоянно растет. Люди формируют внутри таких миров связи, создают особые обычаи и практики, после перенося их в другие области жизни. Виртуальное почти неразрывно с реальным и эти миры постоянно влияют друг на друга. Исследовательское поле в контексте игровых онлайн сообществ кажется мне чрезвычайно перспективным и, в каком-то смысле, цифровая антропология является будущим всей социально-антропологической отрасли.

# **Список литературы**

1. Алейников Н. С. Спортивизация любительской практики соревновательных компьютерных игр: случай студенческого киберспортивного клуба // Социология власти. – 2020. – Т. 32. – №. 3. – С. 91-113.
2. Аликин В. А. и др. Й. Хейзинга и Ж. Делез: об онтологических границах игры // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2012. – №. 1-2. – С. 13-16.
3. Антипов М. А. Виртуальные миры сетевых компьютерных игр как дискурсивное пространство // Actualscience. – 2016. – Т. 2. – №. 5. – С. 68-71.
4. Атласкиров А. Р. Виртуальный игровой мир: демократия, авторитаризм и революции //Власть. – 2021. – №. 2. – С. 70-78.
5. Бурдье П. Социальное пространство: поля и практика. – СПб: Алетейя – 2005.
6. Ветушинский А. Игровые платформы воображают за нас: конец воображения в видеоиграх // Новое литературное обозрение. – 2019. – №. 4. – С. 186-199.
7. Ветушинский А. С., Салин А. С. Game Studies в России: год восьмой // Социология власти. – 2020. – Т. 32. – №. 3. – С. 8-13.
8. Казаков В. П. Игра как социокультурный феномен // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2008. – №. 3. – С. 141-145.
9. Кропачева М. А., Литвинова Е. С. Субкультура геймеров, единая и делимая //Социо-и психолингвистические исследования. – 2013. – №. 1. – С. 74-77.

Ленский А.  [Тестирование утопии](http://www.lki.ru/text.php?id=63). // «[Лучшие компьютерные игры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D1%83%D1%87%D1%88%D0%B8%D0%B5_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B)» – 2004.

1. Лента.Ру // ФСБ обвинила школьников в терроризме за планы «взорвать» здание ФСБ в Minecraft. Дата публикации:20.11.2020 URL: <https://lenta.ru/news/2020/11/20/kansk/>
2. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. – Канон-Пресс-Ц, 2003.
3. Малиновский Б. Научная теория культуры. – ОГИ, 2005/
4. Масленкова Н. А. Компьютерная игра как механизм конструирования культурной памяти (на примере «World of Tanks») //Logos et Praxis. – 2014. – №. 3. – С. 116-125.
5. Новикова О. Н. Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности //Социум и власть. – 2018. – №. 6 (74).
6. Осекин С. О. Компьютерная игра как способ коммуникации //Культура и цивилизация. – 2015. – №. 6. – С. 139-147.
7. Писаревская Д. Б. Что такое постсубкультурные исследования?(обзор) //Этнографическое обозрение. – 2014. – №. 1. – С. 8-23.
8. Пудовкин Ю. А., Черняков А. А. Теория органопроекции Эрнста Каппа в осмыслении современной техники (на примере виброизоляции малогабаритных пневматических молотков) //Вестник СГУПС: гуманитарные исследования. – 2017. – №. 2. – С. 19-23.
9. *Радченко, Д. А.* Роскомнадзор-тян и другие: перформативные практики фольклорной реакции на блокировки Telegram // Этнографическое обозрение. 2020. № 3. С. 24-37.
10. Соколов Е. С. Игры, которые нас убивают: видеоигры и насилие в дискурсе российской печатной прессы // Социология власти. – 2020. – Т. 32. – №. 3. – С. 165-188
11. Соколовский С. В. Методология и принципы цифровой антропологии // Сибирские исторические исследования. – 2021. – №. 1. – С. 200-214.
12. Трегубова Д. Д., Шкаев Д. Г. НОВЫЕ ФОРМЫ ИДЕНТИЧНОСТЕЙ КАК ДРАЙВЕРЫ РАЗВИТИЯ КИБЕРКУЛЬТУРЫ // Credo New. – 2020. – №. 3. – С. 15-15.
13. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – Азбука-Аттикус, 2019.
14. Цвык И. В. Философия техники: сущность, перспективы развития //Личность. Культура. Общество. – 2010. – Т. 12. – №. 1. – С. 226-233.
15. Boellstorff T. A ludicrous discipline? Ethnography and game studies //Games and culture. – 2006. – Т. 1. – №. 1. – С. 29-35.
16. Boellstorff T. Coming of age in Second Life //Coming of Age in Second Life. – Princeton University Press, 2008

Boellstorff T. et al. Ethnography and virtual worlds. – Princeton University Press, 2012.

1. Boellstorff T. Rethinking digital anthropology //Digital anthropology. – 2012. – Т. 39. – С. 60.
2. Chen M. G. Communication, coordination, and camaraderie in World of Warcraft //Games and Culture. – 2009. – Т. 4. – №. 1. – С. 47-73.
3. Cherny L. et al. Conversation and community: Chat in a virtual world. – 1999.
4. Damer B. Avatars!; Exploring and building virtual worlds on the internet. – Peachpit Press, 1997
5. Eraslan L., Kukuoglu A. Social Relations in Virtual World and Social Media Aggression //World Journal on Educational Technology: Current Issues. – 2019. – Т. 11. – №. 2. – С. 1-11.
6. Ernst Kapp E. Elements of a philosophy of technology: On the evolutionary history of culture. – U of Minnesota Press, 2018.
7. Järvinen A. Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design. – Tampere University Press, 2008.
8. Kow Y. M., Nardi B. Culture and creativity: World of Warcraft modding in China and the US //Online worlds: Convergence of the real and the virtual. – Springer, London, 2010. – С. 21-41.
9. Maffesoli M. The time of the tribes: The decline of individualism in mass society. – Sage, 1995.
10. Midson S. A. The cyborg and the human: origins, creatureliness, and hybridity in theological anthropology : дис. – University of Manchester, 2015.
11. McGonigal J. Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. – Penguin, 2011.
12. Nardi B. A. What is World of Warcraft and Who plays it? //My Life As a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft. – 2010.
13. Nardi B. A., Ly S., Harris J. Learning conversations in World of Warcraft //2007 40th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS'07). – IEEE, 2007. – С. 79-7
14. Nardi B., Harris J. Strangers and friends: Collaborative play in World of Warcraft //Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work. – 2006. – С. 149-158.
15. Pearce C. Productive play: Game culture from the bottom up //Games and Culture. – 2006. – Т. 1. – №. 1. – С. 17-24.
16. Rosenberg A. Virtual world research ethics and the private/public distinction //International journal of Internet research ethics. – 2010. – Т. 3. – №. 1. – С. 23-37.
17. Shields R. M., Shields R. (ed.). Cultures of the Internet: Virtual spaces, real histories, living bodies. – Sage, 1996.
18. Smaldone, R., Thompson, C., Evans, M. et al. // Teaching science through video games. // Nature Chemistry 9, 97–102 (2017).
19. Stone A. R. The war of desire and technology at the close of the mechanical age. – MIT press, 1996.
20. Человек качественный: лингвист Ирина Левонтина о том, как мы определяем людей // URL:<https://theoryandpractice.ru/posts/14104-levontina>
21. Taylor T. L. Play between worlds: Exploring online game culture. – Mit Press, 2009.
22. Thweatt-Bates J. Cyborg selves: A theological anthropology of the posthuman. – Routledge, 2016.
23. Yee N. Motivations for play in online games //CyberPsychology & behavior. – 2006. – Т. 9. – №. 6. – С. 772-775/
24. Yee N. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments //Presence: Teleoperators and virtual environments. – 2006. – Т. 15. – №. 3. – С. 309-329/

Помаши мне рукой: как мы будем общаться в будущем. 24.05.2022. trends.rbc.ru/trends/futurology/5f48b2679a79475c56e37184.

Кравченко А. И. Город не-мест в текучей современности зигмунта баумана //Социология. 2021. №. 5. С. 33-37.

Павлов А. Что происходит с горо- дами в эпоху «текучей современ- ности»? // Дискурс 12 октября 2016. discours.io/articles/social/ chto-proishodit-s-gorodami-v-epohu- tekuchey-sovremennosti]

Миллер С. А. Отношения «соседства» в современном городе. Тезисы конференции «Ломоносов», МГУ. 2021.

1. Шалимов А. Б. Человек в социальных сетях //Russian Journal of Education and Psychology. 2013. №. 9 (29). С. 50.

# **Приложение 1. Гайд полуструктурированого интервью**

**“Паспортичка”**

* Готов ли информант дать информацию о себе? Пол, возраст, чем занимается.

**Мотивация**

* Какова ваша мотивация? Ради чего/почему вы играете? (обсудить всю тему игры с респондентом и задавать наводящие вопросы)
* Как вам кажется, почему здесь играют другие?

**Опыт игры (что значит игра для игрока?)**

* Почему вы играете именно в Майнкрафт?
* Почему именно 2б2т? Почему вас привлекает анархический сервер, в чем его преимущества, с вашей точки зрения?
* Сколько вы уже играете на этом сервере? Считаете ли вы себя опытным игроком? Если да, в чем это проявляется? Если нет, что вам не хватает для такой характеристики?

**Опыт в игровом клане (ощущения, результаты)**

* Состоите ли вы в игровом клане? Если да, то в каком.
* Почему именно этот клан? Какие цели у вашего клана? Как вам кажется, достигаете ли вы их?
* Как клан устроен изнутри?
* Как вы попали в клан? Какие правила существуют внутри вашего клана? -Каковы стратегии выхода/входа?( как принимают и как исключают из клана)
* Попробуйте определить ценности вашего клана? Во что верят ваши соклановцы? Совпадают ли ваши ценности с их?

# **Приложение 2. Транскрипт интервью**

Р: Диплом про игровые кланы, че?

И: (Смеется) Да, я учусь на социолога, мы и не такое изучаем. Готов начать?

Р: Хорошо, давай.

И: Почему, как тебе кажется, ты играл? Что тебя мотивирует? И, как тебе кажется, почему могут играть другие?

Р: Играл потому что было много свободного времени, а это хороший способ развлечься, получить удовольствие, мотивации особой не было, другие играют думаю потому же.

И: Хорошо, чем тебя интересовала игра именно на анархическом сервере? Есть ли у него преимущества перед остальными?

Р: Конкретно 2б2т тем, что там нет ограничений по миру, когда на абсолютно всех анархосерверах в 2020 году оно было, и очень маленькое. Да, и тем, что там разрешены читы, эксплойты и прочее, что помогает не тратить время не бесполезное по типу идти куда-то, копать шахту и прочее.

И: Сколько ты играл на сервере?

Р: Вот статистика с трёх моих аккаунтов (показывает статистику). Суммарно ~45 часов. А если считать, когда начал играть и закончил, то с февраля 2020 до октября 2021.

И: Считаешь себя опытным? Или просто ради удовольствия играл, как ты уже писал?

Р: Считаю относительно опытным, играл, да, ради удовольствия.

И: Расскажи про клан, в котором состоял? Какие цели были у вас? Смогли ли вы их достичь?

Р: Просто объединение игроков без особых целей, играли в основном в своё удовольствие, не заморачиваясь по поводу каких то грандиозных баз, построек, грифов и прочего. Идеей было создание клана для того, чтоб эффективно вместе работать. Типа все как получится: стремились к чему-то, но не было какой-то определенной цели.

И: Как клан был устроен изнутри? Были ли какие-то правила? Как вы организовались?

Р: Объединение игроков без какой-либо иерархии, главный был один, но больше как основатель, правил не было специальных, организовывались созваниваясь через дискорд.

И: То есть к вам можно было просто попасть? Были ли случаи, что кого-то исключали?

Р: Мы отбирали давольно строго, проводя длительное собеседование в дискорде, хотя не понятно зачем, нет не было исключений, если уходили, то сами.

И: Что за собеседование? какие вопросы, навскидку опиши, какие критерии?

Р: Собеседование в основном про то, сколько уже играете, что знают по поводу большинства читов, чтобы сделали в разных ситуациях. Критерием был плейтайм (время игры) на сервере не менее 15 часов.

И: Понял. Вы в общем искали именно по опыту игры? Смотрели ли на какую-то "психологическую" совместимость?

Р: Не особо.

И: Как кажется, это повлияло как-то негативно в итоге?

Р: Нет, наверное, не могу сказать. Мне кажется, нет.

И: Клан существует еще?

Р: В целом да, только там почти все уже очень редко заходят.

И: Почему перестал играть?

Р: Просто надоел уже сам Майнкрафт. Да и в целом сейчас редко уже во что-либо играю.

И: Надоел просто от того, что наигрался, скажем так, или есть какие-то причины?

Р: Скорее просто наигрался, устал играть.

И: Понимаю, по твоим ощущениям, через какое-то время вернешься в 2б2т?

Р: Вряд ли, но возможно.

И: Поддерживаешь ли связь с соклановцами?

Р: Ну, в дискорде клана я состою, но туда очень редко кто-то пишет, так что скорее нет.

И: Почему все так сошло на нет у других?

Р: Думаю, что им просто наскучила либо надоела игра на 2б2т. Играть тяжело, а нового ничего не происходит, пару месяцев побыли вместе и все…

И: Спасибо, на этом все.

Р: Да не за что, удачи!

1. Stone A. R. The war of desire and technology at the close of the mechanical age. – MIT press, 1996. [↑](#footnote-ref-1)
2. Cherny L. et al. Conversation and community: Chat in a virtual world. – 1999. [↑](#footnote-ref-2)
3. Thweatt-Bates J. Cyborg selves: A theological anthropology of the posthuman. – Routledge, 2016. [↑](#footnote-ref-3)
4. Midson S. A. The cyborg and the human: origins, creatureliness, and hybridity in theological anthropology : дис. – University of Manchester, 2015. [↑](#footnote-ref-4)
5. Boellstorff T. Coming of age in Second Life //Coming of Age in Second Life. – Princeton University Press, 2008 [↑](#footnote-ref-5)
6. Nardi B. A. What is World of Warcraft and Who plays it? //My Life As a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft. – 2010. [↑](#footnote-ref-6)
7. Kow Y. M., Nardi B. Culture and creativity: World of Warcraft modding in China and the US //Online worlds: Convergence of the real and the virtual. – Springer, London, 2010. – С. 21-41 [↑](#footnote-ref-7)
8. *Радченко, Д. А.* Роскомнадзор-тян и другие: перформативные практики фольклорной реакции на блокировки Telegram // Этнографическое обозрение. 2020. № 3. С. 24-37. [↑](#footnote-ref-8)
9. Новикова О. Н. Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности //Социум и власть. – 2018. – №. 6 (74). [↑](#footnote-ref-9)
10. Ветушинский А. С., Салин А. С. Game Studies в России: год восьмой //Социология власти. – 2020. – Т. 32. – №. 3. – С. 8-13 [↑](#footnote-ref-10)
11. Алейников Н. С. Спортивизация любительской практики соревновательных компьютерных игр: случай студенческого киберспортивного клуба //Социология власти. – 2020. – Т. 32. – №. 3. – С. 91-113. [↑](#footnote-ref-11)
12. Трегубова Д. Д., Шкаев Д. Г. НОВЫЕ ФОРМЫ ИДЕНТИЧНОСТЕЙ КАК ДРАЙВЕРЫ РАЗВИТИЯ КИБЕРКУЛЬТУРЫ //Credo New. – 2020. – №. 3. – С. 15-15. [↑](#footnote-ref-12)
13. Атласкиров А. Р. Виртуальный игровой мир: демократия, авторитаризм и революции //Власть. – 2021. – №. 2. – С. 70-78 [↑](#footnote-ref-13)
14. Соколов Е. С. Игры, которые нас убивают: видеоигры и насилие в дискурсе российской печатной прессы //Социология власти. – 2020. – Т. 32. – №. 3. – С. 165-188 [↑](#footnote-ref-14)
15. Масленкова Н. А. Компьютерная игра как механизм конструирования культурной памяти (на примере «World of Tanks») //Logos et Praxis. – 2014. – №. 3. – С. 116-125. [↑](#footnote-ref-15)
16. Казаков В. П. Игра как социокультурный феномен //Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2008. – №. 3. – С. 141-145 [↑](#footnote-ref-16)
17. Помаши мне рукой: как мы будем общаться в будущем. 24.05.2022. trends.rbc.ru/trends/futurology/5f48b2679a79475c56e37184. [↑](#footnote-ref-17)
18. Кравченко А. И. Город не-мест в текучей современности зигмунта баумана //Социология. 2021. №. 5. С. 33-37. [↑](#footnote-ref-18)
19. Павлов А. Что происходит с горо- дами в эпоху «текучей современ- ности»? // Дискурс 12 октября 2016. discours.io/articles/social/ chto-proishodit-s-gorodami-v-epohu- tekuchey-sovremennosti] [↑](#footnote-ref-19)
20. Миллер С. А. Отношения «соседства» в современном городе. Тезисы конференции «Ломоносов», МГУ. 2021. [↑](#footnote-ref-20)
21. Шалимов А. Б. Человек в социальных сетях //Russian Journal of Education and Psychology. 2013. №. 9 (29). С. 50. [↑](#footnote-ref-21)
22. Протесты в поддержку Алексея Навального в майнкрафт. День 1// URL: <https://www.youtube.com/watch?v=o3wquKJfSjc> [↑](#footnote-ref-22)
23. Лента Ру // ФСБ обвинила школьников в терроризме за планы «взорвать» здание ФСБ в Minecraft // URL: https://lenta.ru/news/2020/11/20/kansk/ [↑](#footnote-ref-23)
24. Б РИА Новости // БДТ имени Товстоногова представил "Вишневый сад" в игре Minecraft // URL:https://ria.ru/20200615/1572936603.html [↑](#footnote-ref-24)
25. Smaldone, R., Thompson, C., Evans, M. et al. // Teaching science through video games. // Nature Chemistry 9, 97–102 (2017). https://doi.org/10.1038/nchem.2694 [↑](#footnote-ref-25)
26. Казаков В. П. Игра как социокультурный феномен // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2008. – №. 3. – С. 141-145. [↑](#footnote-ref-26)
27. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – Азбука-Аттикус, 2019. [↑](#footnote-ref-27)
28. Аликин В. А. и др. Й. Хейзинга и Ж. Делез: об онтологических границах игры //Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2012. – №. 1-2. – С. 13-16. [↑](#footnote-ref-28)
29. Бурдье П. Социальное пространство: поля и практика. – 2008 [↑](#footnote-ref-29)
30. Ветушинский А. Игровые платформы воображают за нас: конец воображения в видеоиграх //Новое литературное обозрение. – 2019. – №. 4. – С. 186-199. [↑](#footnote-ref-30)
31. Пудовкин Ю. А., Черняков А. А. Теория органопроекции Эрнста Каппа в осмыслении современной техники (на примере виброизоляции малогабаритных пневматических молотков) //Вестник СГУПС: гуманитарные исследования. – 2017. – №. 2. – С. 19-23. [↑](#footnote-ref-31)
32. Цвык И. В. Философия техники: сущность, перспективы развития //Личность. Культура. Общество. – 2010. – Т. 12. – №. 1. – С. 226-233. [↑](#footnote-ref-32)
33. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. – Канон-Пресс-Ц, 2003. [↑](#footnote-ref-33)
34. McGonigal J. Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. – Penguin, 2011. [↑](#footnote-ref-34)
35. Осекин С. О. Компьютерная игра как способ коммуникации //Культура и цивилизация. – 2015. – №. 6. – С. 139-147 [↑](#footnote-ref-35)
36. Yee N. Motivations for play in online games //CyberPsychology & behavior. – 2006. – Т. 9. – №. 6. – С. 772-775. [↑](#footnote-ref-36)
37. Ленский А.  [Тестирование утопии](http://www.lki.ru/text.php?id=63). // «[Лучшие компьютерные игры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D1%83%D1%87%D1%88%D0%B8%D0%B5_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B)» – 2004 [↑](#footnote-ref-37)
38. Писаревская Д. Б. Что такое постсубкультурные исследования?(обзор) // Этнографическое обозрение. – 2014. – №. 1. – С. 8-23. [↑](#footnote-ref-38)
39. Кропачева М. А., Литвинова Е. С. Субкультура геймеров, единая и делимая // Социо-и психолингвистические исследования. – 2013. – №. 1. – С. 74-77. [↑](#footnote-ref-39)
40. Maffesoli M. The time of the tribes: The decline of individualism in mass society. – Sage, 1995. [↑](#footnote-ref-40)
41. CHUNGUS 2 - A very powerful 1Hz Minecraft CPU https://www.youtube.com/watch?v=FDiapbD0Xfg&t=215s [↑](#footnote-ref-41)
42. [Minecraft Time-Lapse] The City of Orario: https://www.youtube.com/watch?v=ZpZUr7V2M\_E [↑](#footnote-ref-42)
43. 2B2T - Истории Анархии в Minecraft https://www.youtube.com/watch?v=ajiQkr6dp5U [↑](#footnote-ref-43)
44. Boellstorff T. A ludicrous discipline? Ethnography and game studies //Games and culture. – 2006. – Т. 1. – №. 1. – С. 29-35. [↑](#footnote-ref-44)
45. Järvinen A. Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design. – Tampere University Press, 2008. [↑](#footnote-ref-45)
46. Соколовский С. В. Методология и принципы цифровой антропологии // Сибирские исторические исследования. – 2021. – №. 1. – С. 200-214. [↑](#footnote-ref-46)
47. Boellstorff T. et al. Ethnography and virtual worlds. – Princeton University Press, 2012. [↑](#footnote-ref-47)
48. Малиновский Б. Научная теория культуры. – ОГИ, 2005. [↑](#footnote-ref-48)
49. Taylor T. L. Play between worlds: Exploring online game culture. – Mit Press, 2009. [↑](#footnote-ref-49)
50. Rosenberg A. Virtual world research ethics and the private/public distinction // International journal of Internet research ethics. – 2010. – Т. 3. – №. 1. – С. 23-37. [↑](#footnote-ref-50)
51. Eraslan L., Kukuoglu A. Social Relations in Virtual World and Social Media Aggression //World Journal on Educational Technology: Current Issues. – 2019. – Т. 11. – №. 2. – С. 1-11. [↑](#footnote-ref-51)
52. Читы – программы, использующие слабые места игры для получения преимуществ. [↑](#footnote-ref-52)
53. Хайвеи – Магистрали [↑](#footnote-ref-53)
54. Токсик – неприятный человек [↑](#footnote-ref-54)
55. Агро – злой человек [↑](#footnote-ref-55)
56. Способ добычи ресурсов в игре [↑](#footnote-ref-56)
57. Гриферить – грабить [↑](#footnote-ref-57)
58. Человек качественный: лингвист Ирина Левонтина о том, как мы определяем людей // URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/14104-levontina> [↑](#footnote-ref-58)