

2. Глазунов О. Н., Авдеенко В. В. Специфика правового регулирования сети Интернет в КНР [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-pravovogo-regulirovaniya-seti-internet-v-kitayskoj-narodnoj-respublike> (дата обращения: 24.02.2020).
3. Закон КНР о сетевой безопасности, 2016 г. Постоянная комиссия Всекитайского собрания народных представителей, база данных законов и правил [Электронный ресурс]. URL: <http://search.chinalaw.gov.cn/law/searchTitleDetail?LawID=394858&Query> (дата обращения 24.02.2020).
4. 谭昆智, 林炜双, 杨丹丹. 《传播学》, 北京: 清华大学出版社, 2012, 113 页. К. Тань, В. Лин, Ян Д. Социальные коммуникации. Пекин : Изд-во университет Цинхуа, 2012. 113 с.
5. 邢墨, 新媒体环境下新闻真实性原则的发展和挑战, 中国新闻出版广电报, 13.10.2016. Син Чжао. Разработка принципов подлинности новостей в новой медиасреде // Китайские газеты, телевидение и радио, 2016. 13 октября.
6. Хуан Х. Правовые основы журналистики и профессиональной этики. Издательство университета Фудань, 2006. 267 с.

## КИТАЙСКИЕ ГЕЙМЕРЫ – СУБКУЛЬТУРА СЕТЕВОГО КОММУНИКАЦИОННОГО ПРОСТРАНСТВА

*Чжао Цзэнфан<sup>1)</sup>, Л. К. Кухто<sup>2)</sup>*

*<sup>1)</sup>Белорусский государственный университет культуры и искусств,  
ул. Бельского, 8, 220121, г. Минск, Республика Беларусь,  
kafkult@buk.by,*

*<sup>2)</sup>Белорусский государственный университет культуры и искусств,  
ул. Бельского, 8, 220121, г. Минск, Республика Беларусь,  
l.kuhto@mail.ru*

В статье анализируется субкультура геймеров Китая как результат развития интернета. Отмечается, что определенная часть подрастающего поколения находится в зависимости от компьютерных игр. Рассматриваются основные характеристики данной субкультуры. Показана деятельность государственных и общественных институций КНР по ограничению коммуникации юношества в сетевом пространстве.

**Ключевые слова:** геймеры; игры компьютерные; интернет; зависимость; субкультура; юношество.

---

## CHINESE GAMERS-A SUBCULTURE OF THE NETWORK COMMUNICATION SPACE

*Zhao Sanfan<sup>a</sup>, L. K. Kukhto<sup>b</sup>*

*<sup>a</sup>Belarusian State University of Culture and Arts,  
8, Belsky Str., 220121, Minsk, Republic of Belarus  
Corresponding author: Zhao Sanfan (kafkult@buk.by),*

*<sup>b</sup>Belarusian State University of Culture and Arts,  
8, Belsky Str., 220121, Minsk, Republic of Belarus  
Corresponding author: L. K. Kukhto (l.kuhto@mail.ru)*

The article analyzes the subculture of Chinese gamers as a result of the development of the Internet. It is noted that a certain part of the younger generation is dependent on computer games. The main characteristics of this subculture are considered. The article shows the activities of state and public institutions of the PRC to limit the communication of young people in the network space.

**Key words:** gamers; computer games; internet; addiction; subculture; youth.

В современном гуманитарном дискурсе субкультура интерпретируется как смысловое пространство ценностей, установок, способов деятельности и форм коммуникации, осуществляемых в детских сообществах в той или иной конкретно-исторической социальной ситуации развития. На рубеже XX–XXI вв. в КНР стремительно начали образовываться различные детские субкультуры, среди которых выделяется субкультурное формирование геймеров. Ими принято называть подростков, которые увлекаются компьютерными играми. Названная субкультура возникла на волне развития и широкого распространения интернета, который к середине 1990-х гг. был окончательно приватизирован, «его техническая открытая архитектура позволяла объединить в сеть все компьютеры сети в любой точке планеты» [1, с. 3]. Среднестатистический интернет-пользователь Китая – человек в возрасте от 15 до 24 лет. Охват сети 4G в Китае составляет в общей сложности около 1 млрд абонентов [2, с. 144]. КНР вторая страна в мире по величине рынка для видеоигр после США. Современная компьютерная игра – это яркий, образный трехмерный мир, который вполне можно считать настоящим из-за высокого качества изображения и звуковых эффектов. В этом мире интерактивное действие очень динамично, присутствует многоуровневая нить событий, создана реалистичная среда с детали-

зированными предметами и персонажами. Мощная индустрия компьютерных игр постоянно совершенствуется, что приводит к увеличению количества заядлых игроков – геймеров, которыми являются люди разного возраста и социального статуса, в том числе и дети. Сегодня китайские дети начинают играть уже с раннего возраста, в среднем с 2–3 лет.

Наиболее увлеченными игроками считаются младшие подростки. Они уже не те безобидные школьники, которые некогда стреляли друг в друга из игрушечных пистолетов; у геймеров есть собственная субкультура, они устраивают чемпионаты с многомиллионным призовым фондом, разговаривают на особом жаргоне (арго) и не считают свое увлечение просто играми. Жаргон геймеров, по мнению К. Керделлана – один из самых интересных и богатых среди современных субкультур [3]. Некоторые словечки уже вышли за пределы собственно арго и знакомы даже тем пользователем интернета, которые ни разу не играли в компьютерные игры – например, многие знают, что такое «косплей», «баг» или «аккаунт». Но встречаются и такие, которые для непосвященного человека звучат дико. Так, любители симуляторов танков называют танковые гусеницы «гусяльми». «Загуслить» – разбить гусеницы. А еще геймеры знают и пользуются целым множеством разнообразных аббревиатур: от ММО (массовая многопользовательская онлайн-игра) и РПГ (ролевая игра) до громоздких ММОФПС (массовый многопользовательский шутер от первого лица) и ББММОГ (браузерная многопользовательская массовая онлайн-игра) и др.

Субкультура геймеров имеет множество ответвлений. По степени увлеченности, характеру их отношений со своим хобби и другими геймерами их условно можно подразделить на ряд типов. Так, сайт Progame.org выделяет казуальщиков. К ним относятся «легковесные» геймеры, которые, хотя и тратят на игры большую часть времени, однако могут спокойно прервать игру, чтобы заняться чем-то важным. Геймер «общественник» вращается в компании других игроков и любит играть со знакомыми – причем не только в компьютерные игры, но и в обычные настольные. «Продвинутый» геймер покупает две-три игры в месяц и может провести ночь с приставкой, но не следит за новостями игровой индустрии. «Увлеченный» геймер может предпочесть игру другим важным делам, он тратит на игры большую часть своего дохода, приобретая не только сами игры, но и всевозможные модификации, а также игровые

журналы и литературу. Геймеры «хардкорщики» отличаются еще большей вовлеченностью в игровой мир. Они участвуют во всевозможных соревнованиях и чемпионатах, досконально изучают одну или несколько игр и нацелены только на победу. Есть еще несколько категорий: олд-геймеры (предпочитают старые игры с увлекательным сюжетом), IRL (сочетает в себе черты всех предыдущих типов – именно его чаще всего называют «типичным геймером»), киберспортсмен (профессионал своего дела, посвятивший свою жизнь бесконечным тренировкам и извлечению прибыли из игрового хобби). Например, чемпионат мира по игре в Dota 2 располагает призовым фондом 18 млн долларов.

Правительство КНР в последнее время начало бороться с зависимостью от видеоигр, распространенной среди значительной части подростков, считая, что компьютерные игры плохо влияют на их здоровье и духовное развитие. Так, в ноябре 2019 г. в Китае введен виртуальный комендантский час для компьютерных игр подростков между десятью вечера и восемью утра. Кроме того, они смогут это делать лишь полтора часа в сутки в будни и не более трех часов в день в выходные. Введены и другие ограничения. Так, геймеры в возрасте от восьми до 16 лет могут тратить на подобные игры не более 200 юаней в месяц (29 долларов) [4].

### Библиографические ссылки

1. *Кастельс М.* Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург : У-Фактория, 2004. 328 с.
2. *Ли Фэй.* СМИ Китайской Народной Республики как эффективный механизм массовой информационно-коммуникативной деятельности // Корпоративные стратегические коммуникации: новые тренды в профессиональной деятельности: материалы Второй Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 22–23 февр. 2018. Минск : БГУ, 2018. С. 142–146.
3. *Керделлан К., Грезийон Г.* Дети процессора. Екатеринбург : У-Фактория, 2006. 272 с.
4. Китай вводит комендантский час для видеоигр [Электронный ресурс]. URL: <https://www.bbc.com/russian/news50322853?sa=X&ved=2ahUKEwi-OrWvIvbmAhURb1AKHQ-pAogQFjACegQIBxAB> (дата обращения: 10.01.2020).