**Законы и правила по которым мы играем**

**Нормативная сторона жизни кибернетчиков на примере компьютерных игровых клубов**

 Пространственные и временные границы существования всевозможных групп и группировок в Кибернет, конечно же, весьма условны. С одной стороны, это может быть весьма разнородная учебная группа, изучающая вводный пользовательский курс и после его окончания навсегда прекращающая свое существование. С другой стороны к Кибернету весьма логично отнести работающий добрый десяток лет компьютерную фирму, несущую свет информационных технологий и системной интеграции своим клиентам. С третьей, группу финансовых магнатов, крупных денежных мешков, выбравших в качестве своих нынешних инвестиционных интересов тот же ИНТЕРНЕТ. Все это крайне размывает предмет нашего внимания и, естественно, может вызвать законный вопрос со стороны любого читающего эти строки - что общего между ними, кроме того, что ты их относишь к субкультуре КИБЕРНЕТА? Общее, конечно же, сразу найти довольно сложно. Но мы, собственно, и не страдаем манией величия (по крайней мере, пытаемся не страдать!), чтобы пытаться разом взять и обозреть орлиным взглядом весь Кибернет, всю компьютерную и NEе-культуру, а также - психологию людей, которую она продуцирует и побочным продуктом, которой является- Поэтому и начнем мы сегодня с малого, с поведенческих атрибутов представителей клубной, игровой компьютерной субкультуры КИБЕРНЕТА. С одной стороны, и это, не будем скрывать главное, сей предмет нам довольно неплохо знаком в силу того, что около двух лет автор возглавлял один из компьютерных игровых клубов Череповца. С другой стороны, важно то, что принадлежащие и принадлежавшие к этому движению лица весьма разнородны по своему социальному и образовательному уровню до такой степени, что можно без иронии утверждать - часть "завсегдаев" компьютерных клубов, несомненно, через какое-то время будут принадлежать кибернетической элите, гордости страны и тех регионов, где они родились. Другая же часть, надеемся гораздо меньшая, также скоро может пополнить ряды преступности и занять лично ей уже подготавливаемое законное место на нарах- При этом, рассуждая о компьютерных клубах, мы будем "держать в мозгу" то, что компьютерные игровые клубы больше интересуют нас как весьма прелюбопытное явление большего порядка - Кибернеткультуры. Поэтому просим читателей заранее на нас не очень обижаться, если мы по привычке не станем сдерживать безудержный полет своей фантазии- .

 Неформальное движение, молодежный бизнес- Что еще? Игровые компьютерные клубы - это молодежное неформальное течение, очень часто принимающее разновидность довольно выгодного молодежного бизнеса. Несмотря на то, что "взрослые" люди нередко имею к ним какое-либо отношение (чаще всего, организационно- инвестиционное), а самыми благодарными клиентами являются пацанята 12-13 лет, молодежь в них, как правило, верховодит и строит всю внутреннюю и внешнюю организацию согласно своим вкусам и пристрастиям. Субкультура игрового компьютерного клуба довольно обособлена от всего окружающего его мира, хотя и, подобно всей кибернеткультуре в целом, вовсе не является замкнутой в самой себе и заинтересована в притоке и неофитов и принадлежащих им сфер влияния и денежных средств. Основные ограничения, причины обособленности клубной жизни лежат, наверное, с одной стороны, в дороговизне компьютерной техники и арендуемых помещений, т.е. в ограниченности чисто материально-организационных ресурсов клубной инфраструктуры. С другой стороны причины "мизантропии" находятся в присущей подростково - молодежной среде клановости, групповщине, т.е. таким моделям поведения и образу жизни и мышления, которые довольно сильно стимулируют подростков и молодых людей держаться "своих" клубов и марок, а также ограничивают такое явление как "клубная миграция". Последнее особо касается основных, наиболее преданных и находящихся в привилегированном положении членов, "игроков" клуба. Попробовав экстраполироваться от этого очевидного для нас факта, мы заметим, что описанная нами модель поведения как "открытая замкнутость" насквозь пронизывает весь кибернетический мир. Все школы, клубы, учебные центры, фирмы, общественные организации глубоко заинтересованы в том, чтобы большинство окружающих потребителей их услуг и продукции были преданными патриотами, "фанатели" бы по их поводу. Но лишь считанное число "счастливцев" призвано что-то решать в этих, казалось бы, вполне демократичных и ультрасовременных организациях.

Коли компьютерные игровые клубы - это бизнесориентированная разновидность обосабливающейся от других группа несовершеннолетних и молодежи, в ней должны существовать (и существуют!) свои правила поведения, разрешения и запреты, без которых эта группа как единое целое просто не может существовать. Мне приходилось слышать и читать просто море характеристик (нередко самохарактеристик), имеющих отношение к субкультуре игровых компьютерных клубов. При соответствующем умственном напряжении можно было бы выделить несколько наиболее емких, присущих этой субкультуре поведенческих черт, частью явно возрастных, частью принадлежащих более широким поведенческим характеристикам кибернета в целом: - Культ передовых технологий (технократизм), стремление ко всему самому передовому и современному, престижности в потреблении передовых информационных технологий.

Нередко данная характеристика поведения и выстраиваемый на ее и с помощью ее культ принимают весьма гротескные и забавные формы. Подросткам и молодежи жизненно необходимо, чтобы вокруг них все было самым "крутым", самым "навороченным", самым "прикольным". Любая технологическая новинка вызывает у членов клуба "полный восторг", который со стороны может показаться даже "идиотским", настолько порой бессмысленна и практически бесполезна для жизни взрослого человека восторженно принимаемая клубниками "новинка". Заметим, что "стремление к крутизне" также пронизывает весь Кибернет снизу доверху: неслучайно компьютерные фирмы "однажды" прекращают торговать образцами якобы устаревших моделей и переходят на более современные (и дорогие!), а учебные центры, вдруг начинают убеждать потребителей, что новая версия программы XX", гораздо важнее для их профессионального труда, чем старая. Хотя и старую версию потребитель только сможет использовать на 5-10 процентов от возможно. Известен мне и вполне комичный факт, кода принимавший решение о приобретении компьютера в некомпьютерной фирме молодой человек, желающий видеть у себя на столе самый "последний писк" технологической моды, убедил своего шефа купить компьютер с такими характеристиками и по такой цене, по которой тот бы мог обставить современной мебелью все организацию!!! Вообще, культ всего "навороченного" несомненно имеет в кибернете специфическое искусственное происхождение. Лица, которые и сформировали в настоящее время "лицо" кибернета, закладывали этот принцип специально, с дальним прицелом, чтобы НИКОГДА НЕ ПРОГОРЕТЬ. С другой стороны, они вполне расчетливо сделали ставку на четко определенные эмоциональные и поведенческие характеристики своих потенциальных потребителей, крепко зацепили их "на крючок".

- Индивидуализм и тесно связанный с ним групповой эгоизм, клановость. Конечно же, как мы уже и писали, субкультура кибернета тесно завязана на индивидуальные достижения своих носителей. И компьютерные игровые клубы не только не исключение, а самый, что ни на есть удачный иллюстративный пример. Вся атмосфера жизни клубов буквально пронизана культивируемой там "индустрией индивидуальных достижений". Мифы о Титанах и Гераклах "игрового мира", их неслыханных способностях, достижениях и игровых гонорарах творятся буквально из ничего: из газетных и журнальных статей, ИНТЕРНЕТа, досужих разговоров и бесед, а дальше с придыханием в голосе и фанатичной верой в глазах передаются из уст в уста. Индивидуализации подростков и молодежи способствуют и складывающиеся в клубах системы соревнований, турниров и рейтингов. Турниры и соревнования - это апогей, квинтэссенция клубной жизни, где каждый доказывает свое право занять более высокое место в клубной иерархии, а кроме того, получить какой-то значимый для молодого человека приз.

Это может быть или CD,-ROM, или "мышка", или бесплатное игровое время- Дальше - больше!-

В клубной жизни взрослых компьютерных "дядей" и "тетей" такое явление тоже можно встретить нередко-. Не правда ли? Однако, индивидуальные стратегии поведения не самый надежный источник поддержания клубной жизни на плаву. Важно, чтобы члены клуба обладали бы определенными групповыми инстинктами, желанием сбиваться в "стаи" и, каким-то образом, удобным, прежде всего для руководителей клубов, существовать в них. В компьютерных клубах подобные группы называют кланами и всячески поддерживают их существование. Естественно, настолько насколько это возможно, так как ни один клан не является чем-то вечным. Кланы складываются на основе личных симпатий, знакомства и функциональной совместимости игроков. Они могут собираться вместе в определенное время по договоренности с руководителями клуба, тренироваться, встречаться и соревноваться с другими клубами, ездить на соревнования геймеров в другие города страны. Иметь хорошие и продвинутые в спортивном отношении кланы очень важно для руководителей компьютерных клубов, особенно в больших городах, т.к. это повышает престиж, а значит рост посещаемости их заведений. Для ребят кланы пусть и достаточно примитивные, но важные инструменты их коллективной социализации, способы их более адекватного отношения с окружающим миром-.

- Фанатизм и снобистское отношение к окружающим. В силу очень большой специфики интересов "геймеров", а также дороговизны и сложности технического и программного обеспечения, которым нужного овладеть, чтобы получить прочную репутацию в "тусовке", клубников отличает определенная замкнутость от интересов окружающего мира, а также заметное снисходительность к людям не питающим такого же интереса к компьютерам и играм, которые питают они сами.

В качестве иллюстрации приведу пару примеров. Одна знакомая мне группа юных журналистов, в основном девочек, обслуживала (в смысле - работала в качестве журналистов) по моей просьбе одно из мероприятий геймеров. Только что эти журналисты участвовали в большой подростковой экономической игре, где были всегда в эпицентре происходящего и завоевали всеобщее внимание и любовь. С геймерами же дела не заладились с самого начала и общий язык между двумя этими группами приходилось находить буквально "со скрипом". Те и другие друг друга не понимали. Журналистки никак не могли взять в толк - какой интерес находят эти замкнутые ребята в компьютерных играх, а "геймеры" никак не могли понять - зачем здесь крутятся эти нахальные журналистки - женского пола- Конечно же, с возрастом, острота непонимания будет сглажена, но глубинная характеристика кибернетчиков, заключающаяся в их некоторой отдаленности от окружающих, аутичности, непонятности их интересов и увлечений, все равно остается. Общий язык с "остальным миром" кибернетчики и во взрослом состоянии находят с трудом.

 Этот вопрос надо отрегулировать- Нетрудно понять, что ИМЕННО под влиянием указанных особенностей характеристик поведенческой культуры кибернетчиков (в нашем случае - членов компьютерных игровых клубов) формируются правила и ценности субкультуры КИБЕРНЕТА (в нашем случае - субкультуры компьютерных клубов). Они возникают по давно известным социально психологическим механизмам. Например, что чаще всего и делается, они могут насаждаться наиболее сильными и хорошо организованными руководителями и членами компьютерного клуба, его элитой. Эти лица, которыми могут двигать и эгоистические и иного рода мотивы, определяют не только режим работы клуба, членства или стоимость входных билетов, но и правила по которым проводятся соревнования, составляются рейтинги, решаются конфликтные ситуации. Как правило, подобное "навязывание" сначала идет в сугубо оперативном режиме, по технологии "прецендента". Но затем, лидеры пытаются составить своеобразный устав клуба и кодекс поведения геймера, на основе которого они и пытаются манипулировать всей жизнью клуба. Со временем эти кодексы, обрастая мифами и легендами, могут уже принимать характер документов "освященных" всей клубной традицией.

В дальнейшем, в формировании правил и ценностей, регулирующих жизнь "клубников" начинает играть так называемое местное самоуправление, т.е. группа наиболее авторитетных членов клуба (лидеров кланов), которую, стремясь удержать власть и доходы, молодые бизнесмены пытаются привлечь к руководству клуба. Нередко эта новая прослойка приближенных занимает в иерархии клуба какие-либо престижные и значимые для них места . Например, такими "нишами" для них могут быть позиции администратора игрового зала или администратора сети, под которой понимается достаточно несложная деятельность по настройке вышедших из строя компьютеров, сети, а также деятельность по установке и удалению игровых программ.

Значительно более сложные способы формирования норм и правил поведения появляются тогда, когда в отношения друг с другом начинают вступать отдельные клубы или, того более, руководители клубов начинают искать дефицитные для существования их заведений ресурсы.

Такие как деньги, новая техника, помещения. Здесь от руководства клубов требуется знание и понимание достаточно сложных политических и юридических способов взаимодействия и выстраивания отношений. И обратиться к такого рода формам поведения без помощи более продвинутых в бизнесе и политике лиц, молодые руководители клубов, как правило, в большинстве своем не могут из-за чего и случаются всякого рода "клубные катастрофы" не только снижающие ценность и значимость клубов для потенциальных клиентов, но и разрушающих их до основания.

Нормы и правила, возникающие в жизни игровых клубов, подобно законам в государстве, упорядочивают систему внутренних и внешних отношений геймеров, хотя и носят неформализованный и подчас просто стихийный характер-.

Из всего того, что мы сказали чуть выше, следует, что "законы", "нормы" существования компьютерных игровых клубов ВРЯД ЛИ значительным образом отличаются от "законов" и "норм" существования других подростковых и молодежных "клубов". Пожалуй - здесь "все тоже самое", а именно: наличие диспозиции (некоторая система принятых ориентиров внутриклубного поведения, что разрешается, а что запрещается в поступках и поведении), экспектации (ожидания) - развиваемая все время система требований относительно норм исполнения социальных ролей индивидом (какое поведение конкретного индивида приемлемо для клуба, чего она от него ждет!) и санкции (одобрение, поддержка правильного поведения, соответствующего ожиданиям группы, а также занимаемому положению в иерархии и предписываемому ролевому функционалу; порицание, наказание за поведение не соответсвующее ожиданиям группы, приписываемому статусу и ролевому функционалу).

Однако, нередки случаи, когда предписываемые членам клуба, "тусовки" нормы не отличаются своей четкостью, что нередко приводит к конфликтам с "нарушителями поневоле". Мне известен один случай, когда руководитель клуба "взял" (в кавычках, потому что юридическими критериями там и не пахло) на работу администратора сети, затем, когда работы в клубе по обслуживанию техники не было, "отпустил его в отпуск", а затем "уволил", т.к. этот администратор не оказался на "работе" тогда, когда он был остро нужен. Что, кстати, очень сильно удивило и обидело "работника"- Как мы уже писали раньше групповые нормы (диспозиции, экспектации, санкции) упорядочивают систему отношений в клубе. Слишком часто эти нормы носят абсолютно неформализованный характер даже там, где их, по всей логике, в том числе логике законодательства, следует формализовать. Однако, все это не означает, что нормы, исповедуемые в компьютерных клубах носят необязательный, несущественный для членов этого клуба, а особенно "администрации" и "административного персонала" характер.

Наоборот, в силу того, что клубники, особенно близкие "верхам" понимают - содержание норм и их желательно безукоризненное исполнение нужны для выживания клуба, его развития и процветания, а также для их собственной самореализации внутри клуба, постулируемые элитой клуба нормы и правила поведения, рассматриваются "нижними" чинами вполне серьезно. К этим нормам и правилам относятся: внутриклубный режим и дисциплина, препятствующий разболтанному поведению персонала компьютерных игровых залов, а также посетителей, четкость в устранении недостатков работы компьютеров, получение и сдача денег и т.п. Последнее в жизни клуба занимает особое место и контролируется гораздо более строго, чем все остальные нормы вместе взятые. В силу характера функционирования игрового компьютерного клуба, особенно круглосуточного, персонал игровых залов получает возможность бесконтрольного доступа к получению денежных средств от посетителей. Для того, чтобы деньги "не утекали" в карманы зарвавшихся юных помощников, руководители нередко прибегают к очень жестким методам "финансового контроля", которые, например, заключаются в том, что администраторы зала и сети, отстоявшие смену длиной в сутки, обязаны отдать руководству строго фиксированную денежную сумму (больше можно, меньше нельзя). Если такая сумма не набирается, то администраторы либо платят ее из своего кармана, либо безжалостно "увольняются". Благо, желающие на их место все равно найдутся! Нормы, существующие в компьютерных клубах, по способу регулирования можно разделить на: запрещающие, обязывающие и желаемые. К запрещающим, например, можно отнести резкую антипатию к появлению возле компьютера излишне выпившего или агрессивно настроенного посетителя, к обязывающим - соблюдения чистоты в зале, к желаемым - участие в турнирах, рейтингах, общеклубных праздниках, всяческое поддержание клубных традиций. При этом, естественно, обязательность и характер исполнения этих норм в значительной степени зависит от того, какой статус в иерархии занимает тот или иной клубный персонаж, а также от того какие ролевые функции в жизнедеятельности клуба ему предписано исполнять. Понято, "что позволено Юпитеру, то" не позволено рядовому члену клуба. Так, высший иерарх может сесть за компьютер слегка выпивший, делать скабрезные и иные замечания "младшим чинам", контролировать и регулировать режим игры и т.п.

"Приближенные к элите", чаще всего занимающие места неформальных советников наиболее возрастные "геймеры", также имею определенные преимущества перед рядовыми членами.

Например, они имеют преимущественное право в выборе предоставляемого клубом времени, выборе компьютера, активно участвуют в неформальных застольях руководителей клуба.

Обслуживающему персоналу также иногда предлагаются определенные блага. К ним, например, могут быть отнесены, такие привелегии и мелкие исключения, как бесплатная игра на компьютере в нерабочее время, дополнительные выделения "игровых бонусов" их друзьям и т.п. Руководителям клуба при этом важно выдержать баланс в отношениях, чтобы различные нормы, требования к их исполнению у различных "каст" клуба разнились лишь в такой степени, чтобы не разрушать привлекательности образа клуба в глазах всей массы его реальных и возможных посетителей.

Если рассматривать нормы жизни компьютерных игровых клубов по их направленности и функциональному назначению, то здесь следует выделить нормы, определяющие: отношение членов группы к властям и организациям (типа учебных заведений), от которых, во многом зависит сама возможность их деятельности, отношения с бизнес - организациями, отношения с конкурирующими клубами, отношения с другими неформальными молодежными и подростковыми организациями, внутриклубные межличностные отношения.

Ясно, что в ряду отношений с внешним миров, среди наиболее важных отношений следует выделить отношения членов клубов, а, особенно, их руководителей с властями, всякого рода проверяющими и фискальными органами. Вполне понятно, что если "власть предержащие" захотят, то они могут в значительной степени "испортить жизнь" игровым клубам. Благо к этому есть серьезные основания. Ведь финансовая отчетность, в силу молодежного характера игрового компьютерного бизнеса, как правило, ведется кое-как, имеют места быть всякого рода "черные кассы", т.е. скрываемая от глаз налоговых инспекторов "начличность". Все это в любой момент может привести к "катастрофе" и поэтому у наиболее продвинутых руководителей компьютерных клубов имеется желание снизить вероятность такой возможности до минимума. Это, отнюдь, не означает полной финансовой "прозрачности" деятельности клубов, а может выражаться в ужесточении допуска в клуб посторонних лиц, поиске "крыши", в том числе в структурах власти. Не буду провидцем, если скажу, что подобными "крышами" в структурах власти для руководителей компьютерных клубов могут служить сектора, отвечающие в администрации за "молодежную политику". Если "клубникам" удается наладить с ними отношения, а тем паче, если в структурах "молодежного сектора" есть "свои люди", то клубам удается получать от властей определенную моральную и финансовую поддержку. Тем более, что молодые функционеры, как правило, умеют "навешать лапши на уши" свои более старшим коллегам, особо не вникающим в "молодежные дела". Поддержка власти, естественно, еще не показатель качества работы клуба, но важный момент в его легитимизации, признании. Попал "в обойму", потом тебя начинают "раскручивать"! Руководители компьютерных клубов, как правило, в поисках дополнительных ресурсов для поддержания и развития своих заведений, то бишь, замене техники, расширении помещений, развитии инфраструктуры, стремятся "обрасти" связями в кругах бизнесменов. К крупным "фирмачам" им путь, в основном, заказан. Крупные компьютерные "взрослые" фирмы, если сами не пытаются развивать клубную игровую индустрию, к существующим молодежным клубам относятся очень осторожно, видя в них, прежде всего, своих будущих конкурентов.

Поэтому "подпитывают" клубников в основном молодые предприниматели, получившие денежные средства далеко не всегда законным путем, ничего не понимающие в компьютерах и компьютерном бизнесе. Однако, желающие на нем подзаработать. Договор, заключаемые между сторонами, порой носит столь неформальный характер, что часто прямым путем ведет стороны к последующим конфликтам и разборкам.

Конкурирующих клубы рассматриваются клубной элитой двояко. С одной стороны это могут быть дружественные клубы, с которыми, даже при наличии определенной конкуренции, руководители клубов пытаются договариваться. Этот договор может распространяться на раздел сфер влияния, режим и график работы клубов, время проведения соревнований и турниров и т.п. С другой стороны, к конкурирующим могут принадлежать так называемые "недружественные" клубы, возглавляемые нелояльными к руководству клуба людьми. С этими клубами своим "клубникам", особенно претендующим на место в иерархии, вступать в постоянные контакты, мягко говоря, не рекомендуется. Зато, что нередко, приветствуется (и даже стимулируется) нанесение всякого рода ущерба, даже в форме воровства- Зачастую бывает, что руководители недружественных друг другу клубов ранее ходили в "одной упряжке" и сейчас из=за изх личной неприязни могут страдать остальные члены клубов.

Лидеры клубов обычно затрачивают очень много усилий на поддержание организационного единства и сплоченности своих членов. Ввиду того, что палитра посетителей клубов весьма многочисленна и неоднородна, внутри нее постоянно формируются (а нередко такое формирование просто стимулируется руководством клуба) неформальные группы и группировки, которые в среде геймеров носят звонкое наименование "кланы". Естественно, что кланы тоже ведут свою внутреннюю борьбу внутри клуба за более высокое место в клубной иерархии. Эта борьба может то затухать, то вспыхивать с необычайной силой и остротой, т.к. наиболее значимых ресурсов (например, место и время для тренировок и соревнований) может и не хватать. Поэтому клубная элита для поддержания внутреннего спокойствия и нормальной работы все равно приходит к том, чтобы вводить нормированное отношение между клубными "кланами", определить их права и обязанности, обеспечить хоть минимальную социальную справедливость в жизнедеятельности клуба.

Таким образом, групповые нормы субкультуры компьютерных игровых клубов (а шире и субкультуры КИБЕРНЕТА) являются теми факторами, которые играют роль сильно действующего средства, обеспечивающего принятие членами клуба определенных моделей как своего поведения, так и мышления, отношения к миру и к самим себе.

**Список литературы**

Васюков Игорь. Законы и правила по которым мы играем