

АКСИОЛОГИЧНИ КОНОТАЦИИ В СЕМАНТИКАТА НА КОНЦЕПТА *ГЕЙМЪР* (ВЪРХУ ПРИМЕРИ ОТ БЪЛГАРСКИЯ ЕЗИК И РУСКИЯ ИНТЕРНЕТ ЕЗИК)

MARINELA MLADENOVA

*Południowo-Zachodni Uniwersytet
im. Neofita Riłskiego w Błogojewgradzie*

AXIOLOGICAL CONNOTATIONS IN THE SEMANTICS OF THE CONCEPT *GAMER* (ON EXAMPLES OF BULGARIAN AND RUSSIAN INTERNET LANGUAGE). The paper presents some axiological connotations and different positive and negative associations connected with the concept *Gamer* in the Bulgarian and Russian internet space. The observations and the analysis are based on electronic newspapers, forum comments, TV websites, personal blogs, posts, etc. in both languages. The national specificity of the Russian and Bulgarian gamer, presented through the titles of various online publications, as well as some differences in constructing semantic space around the concepts *Russian gamer* and *Bulgarian gamer* are commented.

Keywords: *gamer, Bulgarian, Russian, axiological connotations, national specificity*

Виртуалната реалност е (нещо като) реалност

hicomm.bg

В последния *Речник на новите думи и значения в българския език (от края на ХХ и първото десетилетие на ХХІ в.)*, издаден през 2010 г., неологизмът *геймър* е дефиниран така: *Комп.: Играч на компютърни или видеоигри.* Англ. *Gamer*¹. Тълкуването на значението му в *Большой современный толковый словарь русского языка (2012)* е придружено от стил. маркер *разг.* и има вида: *Геймер, м. разг.: Увлеченный специалист в области компьютерных игр*². В руския електронен сайт *Википедия* описанието на *геймър* е малко по-обширно и включва допълнителни диференциални черти в семантиката му:

1 Pernishka & Blagoeva & Kolkovska 2010: 111.

2 <https://slovar.cc/rus/tolk/19318.html> (достъп: 02.06.2019).

Геймер – човек, играющий в видеоигры, хотя сначала геймерами называли тех, кто играет только в ролевые или военные игры. Несмотря на то, что термин включает в себя людей, не считающих себя полноправными игроками, ими часто называют тех, кто проводит много времени за играми или интересуется ими.³

Тези по-кратки или по-описателни тълкувания трудно обаче могат да обхванат целия комплекс от оценъчни, динамично променящи се позитивни или негативни конотации, с които е натоварена тази лексема в езиковото онлайн пространство на българските и руските интернет потребители.

Различните асоциации и оценъчни нагласи, свързани с нея в двата езика, са обект на интерес в настоящото изследване. Преди това обаче е необходимо да бъдат направени някои уточнения, свързани със смисъла, в който е използвано тук нееднозначното понятие *концепт*⁴. Един от първите автори, разглеждащи релацията *концепт – слово*, Асколдов-Алексеев, дефинира концепта като *заместител, като мислено образуване, което замества в процеса на мислене неопределено множество предмети от един и същи род*⁵. Лихачов доразвива тезата му, отбелязвайки, че концептът не възниква непосредствено от значението на думата, а е резултат от *сблъсъка на речниковото значение с личния опит на човека* (Likhachov 1997: 151). Той разглежда концептите като *послания*, които могат да се възприемат по различен начин от адресатите, в зависимост от индивидуалните им концептосфери, включващи личния кръг асоциации, културен и емоционален опит и способност бързо да се извличат асоциации от този опит (Likhachov 1997: 151). Повечето от авторите, които се опитват да дефинират същността на концепта, отбелязват неговата многопластова структура и близостта му с термина *понятие*⁶. За разлика от понятието обаче, концептите *не само се мислят, но и се преживяват. Те са предмет на емоции, симпатии и антипатии, а понякога и на стълкновения* (Stepanov 2004: 43). Маслова също отбелязва, че концептът има емоционален, оценъчен ореол и е съвкупност от признаците на обекта и от тези представи, знания, асоциации, преживявания, които са свързани с него (Maslova 2006: 38). В този смисъл е използван терминът и в тази работа.

3 <https://ru.wikipedia.org/wiki/Геймер> (достъп: 05.06.2019).

4 Синтезиран преглед на различни тълкувания на термина *концепт* прави напр. Тентимишова (Tentimishova 2016: 226–230).

5 По-нататък в статията си авторът уточнява, че концептът не винаги е заместител на реални предмети, но и на отделни страни на предмета, на реални действия или мислени функции (Askoldov 1928: 31).

6 За разликата между *концепт*, *понятие* и *значение* вж. напр. Kovaleva 2017: 27.

Целта на настоящата статия е въз основа на текстове в българското и руското интернет пространство да бъде представен *оценъчният ореол* на концепта *геймър* за носителите на двата езика.

Представата за геймъра, която всеки изгражда в рамките на индивидуалната си концептосфера, се определя на първо място от личния му опит и преживявания (дали някога самият той е играл електронна или видеоигра, дали познава или има приятели геймъри, дали има позитивен или негативен опит с представители на тази нееднородна общност, дали използва интернет технологии и т.н.) и след това – от нагласите към геймърите в обществото, представени в публичните медии (телевизия, радио, интернет, електронни и печатни вестници и списания), в лични сайтове и социални мрежи. Наблюденията и анализът по-долу са върху статии в специализирани онлайн издания, електронни вестници, коментари във форуми, телевизионни сайтове, постове след статии, блогове и т.н.

Образът на геймъра и в българското, и в руското виртуалното пространство е доста противоречиво интерпретиран. Въпреки конкретната дефиниция на основното му значение, посочена в речниците, се оказва, че въпросите *Кой е геймър?* и *Какъв е геймърът?* нямат общоприет отговор. Концептът *геймър*, разположен в една абстрактна оценъчна скала, може да намери място както в най-високите нива на положителна оценка по вертикала, така и в най-ниската зона в минусовата част на същата вертикална ос. Въпросите по-долу, поставени в един от многобройните интернет форуми, очертават само част от проблемите, свързани с изясняване същността на този концепт:

Добре, кой е геймър? Може ли да се даде определение? Например човек на 8 г. с Playstation 2 геймър ли е? Или друг на 35 години, който играе само симулатори на подводници? Човек, който е играл преди време, но вече не играе? Момичета, които ходят да скачат на Dance Dance Revolution? Запалени фенове на джагите? Хора, които играят уеб базирани / флаш игрички онлайн? Притежатели на iPhone или друг умен телефон? Деца с войничета или настолни игри? Всички, които играят, ли са геймъри? Или тези, които играят игри? Тези, които играят компютърни и видео игри? Шантава работа... Ако човек е играл тетрис / яйцата, а сега не играе, бивш геймър ли е? А, ако сега е на 60 години и си купи WoW, става ли геймър? Ами, ако си купи само Wii Fit? Геймър ли е човек, който не си е закупил нито една игра и не е играл в нито един официален сървър, но е играл стотици изтеглени игри от тракерите? [...] Всеки, който се смята за геймър, е геймър, или е геймър всеки, който другите наричат геймър?⁷

7 <http://forum.pulsar.bg/entry.php?b=92> (публ. 10.12.2010).

Подобен въпрос е зададен и в руския сайт *Уикенд: Спросите себя, знаете ли вы, кто такие геймеры? Вроде бы ничего сложного, открываем словарь и ищем слово gamer — игрок, то есть тот, кто играет. Но это лишь вершина айсберга*⁸, отбелязва авторката и няма как да не се съгласим.

В изследването си върху геймърските общности Л. Кирова определя геймърите по следния начин:

- Геймъри (гейм манияци) – деца и младежи, чието любимо занимание са компютърните игри. Диференциални признаци на геймъра са:
- редовно играе компютърни игри, познава жанровете и техниките на игра, интересува се от новостите в тази област;
- посещава клубовете за игри в мрежа и общува изключително с геймъри;
- владее терминологията и професионалния жаргон, свързани с игрите и компютрите, ползва английски език;
- като виртуално лице се представя с *никнейм* (ник), който е индивидуален псевдоним, изписван на латиница;
- незадължителни, но обикновено налични признаци са притежанието на персонален компютър (PC) и следенето на геймърската преса. (Kirova 2001)

В тази немаркирана с оценъчни конотации детайлна дефиниция ясно се откроява признакът *възраст*. Геймърите са определени като деца и младежи, като целта на авторката е да изследва *професиолекта на тази речева общност*. Подобна представа за геймъра можем да открием и в неспециализирани публикации, в които обаче тя често е допълнена с експресивни оценъчни характеристики, напр.:

Преди десетина години съществуваше ясно определение за геймър – тийнейджър, прекарващ по-голямата част от деня си затворен между четири стени с поглед, впит в екрана и бързо щракащи пръсти. Поп културата успя да доукраси този образ, добавяйки акне, няколко килограма в повече и огромни очила, като така успя да превърне геймърите в най-задръстено съсловие от младежи, което ходи по земята.⁹

И ако това е част от представата, доминирала при навлизането и популяризирането на компютърните игри в България, ситуацията днес изглежда различно, най-малкото защото някогашните геймъри тийнейджъри са пораснали. На въпрос в анкета във форума на *hardwarebg.com: На колко сте години (само за играещи)?*,

8 https://www.weekend.today/kolonki/ne-kazhdyi-geimer--zadrot_-tipy-igrokov.htm (публ. 24.01.2018).

9 <https://offnews.bg/gejming/igraeshtiat-chovek-fakti-za-srednostatisticheskia-gejmar-557452.html> (публ. 11.09.2015).

результатите от гласовете на 468 участници показват, че основната част от съвременните геймъри са значително над тинейджърска възраст. В диапазона под 15 години и 15–20 попадат едва 2,78% от гласувалите.

Тази анкета потвърждава данните от изследване на *PC Mag*, представено като *Три лъжи за геймърите, на които хората все още вярват*¹⁰. Авторите отбелязват:

Не всички геймъри са неизкъпани и недоспали тинейджъри, които живеят в непочистени и тъмни жилища, и не всички геймъри са социално изолирани юноши с очила и мазна коса. В действителност, ако всички ние се отърсим от представите, които дълго време ни се натрапваха за почитателите на игрите, ще видим, че те са просто нормални хора, които искат да се забавляват. [...] Така че не е страшно да носиш прозвището геймър, защото в много случаи то е привилегия.

Този текст ясно очертава двете крайни тези, между които се разполагат оценъчните конотации в семантиката на този концепт: да си геймър е *страшно* vs да си геймър е *привилегия*.

Подобно изследване, представено в руски сайтове, потвърждава наблюденията по-горе. Според *Mail.ru*, месечната аудитория на играещите е не по-малко от 43 милиона, от които само 15% са ученици, 42% имат завършено висше образование, 52% са мъжете, 48% са жени, всеки десети е мениджър, а всеки единадесети – пенсионер¹¹.

В руското онлайн пространство също могат да се открият множество опити да се дефинира понятието *геймър*, като акцентът там е поставен не толкова върху възрастовите характеристики¹², колкото върху причините, свързани със създалата се зависимост и увлечение по игрите. Срв. напр:

Если ребенок все больше времени проводит в играх, значит причина тому в скудности его собственной жизни, в отсутствии интересных событий и ярких впечатлений. Также в виртуальный мир любимой игры погружаются те, кто желает убежать от проблем реальной жизни. Статистика говорит, что геймеры часто имеют трудности в семье, на работе, в учебных занятиях. И для них компьютерная игра становится миром, где можно почувствовать себя нужным, важным и успешным человеком. В таких случаях, вероятно, стоит обращаться за психологической помощью.¹³

10 <https://www.digital.bg/novini/три-лъжи-за-геймърите-на-които-хората-все-още-вярват-news46056.html> (публ. 11.01.2015).

11 <https://umniku.ru/novosti/obichniy-russkiy-gejmer-kto-eto/> (публ. 07.04.2016).

12 *И хотя большую часть геймеров составляют школьники и студенты, но и среди взрослых много желающих поиграть, в том числе, среди бабушек и дедушек.* (<https://www.inetgramotnost.ru/polezno-znat/kto-takie-gejмеры.html>; достъп: 02.06.2019).

13 Пак там (достъп: 02.06.2019).

Във виртуалното пространство се срещат и по-крайни определения на увлечението по игрите, маркирани с ясно изразени негативни конотации:

Геймер (он же игроман) это заядлый игрок в компьютерные игры. [...] Геймер это не хобби, не профессия и не почётное звание, а скорее психическая патология. Геймеры проводят сутки напролёт у мониторов, что иногда приводит к весьма плачевным последствиям для душевного состояния игроманов.¹⁴

Противоречивият образ на геймъра се допълва от публикации, представящи изследвания на психолози. В тях се твърди, че геймърите притежават нормални интелектуални способности, но психиката им *малко се отличава от състоянието на нервната система на болните от шизофрения. Те забравят получената по-рано информация и не могат да правят изводи от грешките си*¹⁵. Публикацията е в медицински сайт и е любопитно, че след като правят кратки психологически характеристики на различните типове геймъри (определяни като *казуалъцики, хардкоръцики и киберспортсмены*), авторите заключават: *Как видите, перечислять всех геймеров в отряд бездельников, проводящих много времени за монитором будет неправильно. Многие геймеры – это люди, имеющие высшее образование и добившиеся успехов в жизни благодаря играм. Они имеют хороший доход и умеют не только работать, но и полноценно отдыхать.*

Темата за възможни психологически проблеми при геймърите се среща и в български сайтове. *Психолози установиха аномални структури в мозъка на фанатичните геймъри* е заглавието на статия от 2015 г., позоваваща се на изследвания на учениците¹⁶. Без конкретни препратки към съответното научно изследване, в статията се акцентира върху причините за *голяма част от нарушенията в поведението, които са характерни за пристрастените геймъри*, като се внушава тезата, че прекалената отдаденост на онлайн игрите крие значителни опасности:

Понякога те се превръщат в „герои“ на новините, след като попаднат в болнично заведение или по-лошо – озоват се в моргата заради крайно изтощение на организма. Има случаи, в които такива хора забравят за домашните си животни и дори за съществуването на децата и роднините си и пристрастяването им към игрите става причина за трагични случаи с онези, за които са забравили.

14 <https://chto-eto-takoe.ru/gamer> (достъп: 02.06.2019).

15 <https://medicalplanet.su/telemedicina/geimeru.html> (достъп: 02.06.2019).

16 http://historynakratko.blogspot.com/2015/12/blog-post_155.html (достъп: 02.06.2019).

Интерес представляват заглавията, появили се в българското онлайн пространство след официалното съобщение, че Световната здравна организация (СЗО) добавя прекаляването с гейминга в списъка с проблеми за менталното здраве, напр.: *Официално: Да си твърде запален геймър е вече е болест*¹⁷; *Пристрастяването към компютърни игри е болест*¹⁸; *Пристрастяването към игрите става официално заболяване*¹⁹; *СЗО: Видеоигрите пристрастяват като кокаина или хазарта*²⁰; *СЗО обявява заниманията с видеоигри за ново психично разстройство*²¹; *СЗО: Геймингът е болестно състояние*²²; *Електронните игри са опасни за психичното здраве*²³; *Класифицираха геймърство като психично разстройство*²⁴ и т.н.

Списъкът може да бъде продължен, но и тези заглавия са достатъчни, за да бъде направено внушението: *да се занимаваш с гейминг е опасно*, а в семантичното пространство на концепта *геймър* да бъде разчетена конотацията *човек с проблеми в психичното здраве*.

Посочените трудности, свързани с очертаването на общоприет образ на съвременния геймър и на еднозначно отношение към него, имат своето обяснение и във факта, че самата геймърска общност не е единна, в нея се разграничават множество миниобщества и групи с неясни контури и променлив във времето състав (в зависимост от това дали се състоят от начинаещи или опитни играчи, кои игри обичат да играят, колко време прекарват в игра, дали играят любителски или са професионални играчи и т.н.). В статия със заглавие *Диагноза геймър*, в която геймърите са определени като хора, които имат достатъчно свободно време и са намерили почтен и пълноценен начин да го губят²⁵, е направен опит с чувство за хумор геймърите да бъдат класифицирани в зависимост от основните им характеристики. Авторът ги разделя на:

-
- 17 http://www.bulgaria.utre.bg/2018/06/19/499900-ofitsialno_da_si_tvurde_zapalen_geymur_e_veche_e_bolest (публ. 19.06.2015).
 - 18 <https://nova.bg/news/view/2018/06/19/219248/пристрастяването-към-компютърни-игри-е-болест/> (публ. 19.06.2018).
 - 19 <https://www.vesti.bg/tehnologii/pristrastiavaneto-kym-igrите-stava-oficialno-zaboliavane-6083565> (публ. 19.06.2018).
 - 20 https://www.actualno.com/health/szo-videoigrите-pristrastjavat-kato-kokaina-ili-hazarta-news_680336.html (публ. 19.06.2018).
 - 21 <https://news.bg/world/szo-obyavyava-zanimaniyata-s-videoigrите-za-novo-psihichno-razstroystvo.html> (публ. 19.06.2018).
 - 22 <https://24novini.bg/life/health/item/5963-szo-geymingat-e-bolestno-sastoyanie> (публ. 19.06.2018).
 - 23 <https://lifestyle.bg/health/elektronnite-igrите-sa-opasni-za-psihichnoto-zdrave.html> (публ. 27.12.2017).
 - 24 <https://www.obekti.bg/nauka/klasificiraha-geymrstvo-kato-psihichno-razstroystvo> (публ. 19.06.2018).
 - 25 https://www.capital.bg/vestnikut/kapital_net/2000/10/30/205116_diagnoza_geimur (публ. 30.10.2000).

- *Gamer Rookie* (новобранци): от 10 до 21 год. – особена порода квартални безделници, били те малки (на години) или в по-напреднала възраст [...], които най-вероятно ще си останат с убеждението, че компютърът е създаден единствено за игрички...
- *Gamer Lord* (напреднали): от 18-30 години, които се различават от новобранците по това, че се занимават и с други неща освен с игри, но компютърът е успял да навлезе в живота на лордовете изключително дълбоко.
- *Gamer Master* (възраст над 21 години): [...] Под наглед небрежния външен вид се крие същество, което е способно да проявява агресия, неприсъща за хората. В състояние на афект е способно да разкъса на парчета тежкоатлет. Неговият ежедневен живот е просто прикритие за героичните подвизи, които извършва нощем (точно като Batman). [...]

В края следва обобщение: *Общото между почти всички геймъри е, че повечето от тях предпочитат имагинерния свят пред реалността. Техните очи са обречени на минимум два диоптъра късогледство. Замаяното им съзнание е чуждо за хората по улиците и нерядко можете да видите как някой от тях замислен се блъска в метален стълб.*

Доброто чувство за хумор не успява да прикрие ироничната, по-скоро негативна оценка за геймъра в различните му варианти, битуваща в съзнанието на голяма част от неизкушените с този род занимания. В руското онлайн пространство също могат да се открият подобни опити за категоризация на играещите. В статия със заглавие *Кто такой геймер* авторът разделя играчите на 7 типа, в зависимост от увлечеността им по игрите, и в края отбелязва: *Как вы поняли, разнообразие геймеров очень велико и не исчерпывается указанными типами выше. Часто бывает так, что геймеры делятся ещё на дополнительные типы. Это может зависеть от манеры игры и их поведению*²⁶.

Подобни класификации и диференциации на различните типове играчи се срещат и в англоезичното виртуално пространство²⁷, като често именно от там са заимствани въпросните категоризации. По-голям интерес, с оглед очертаването на националната специфика и оценка в семантичното пространство на разглеждания концепт, представляват образите на руския и на българския геймър, представени в опозицията *руски / български геймър vs другите геймъри*. Резултатите от търсенето по ключови думи *русский геймер* в една от световните интернет търсачки очертаха следната

26 <http://pro-gamer.org/blog/articles/13.html> (публ. 08.08.2012).

27 Вж. напр. <https://codeswholesale.com/blog/5-types-of-gamers-you-may-encounter-and-what-they-are-looking-for/> (публ. 17.03.2017), <https://www.gamespew.com/2017/04/10-types-of-gamer/> (публ. 21.04.2017).

представа за руския играч на електронни и видеоигри, през заглавия в руското виртуално пространство:

1. *Руският геймър е най-силен в света (Русские геймеры – сильнейшие в мире)*²⁸ – в статията се представят успехите на руските участници в шампионат по компютърни игри в Южна Корея).
2. *Руските геймъри са истински хардкор геймъри*²⁹ (Русские геймеры – настоящие хардкорщики³⁰).
3. *Руските геймъри – главна цел на хакерите (Русские геймеры – главная цель хакеров)*³¹.
4. *Руският геймър е заплаха номер 1 за световната общност на играчите (Русские геймеры – страх всемирного игрового сообщества номер 1)*³².
5. *3 причини защо руските геймъри страдат повече от останалите (3 причины почему русские геймеры страдают больше остальных)*³³.
6. *Всички ненавиждат руските геймъри (Все ненавидят русских геймеров)*³⁴.
7. *Чужденците са в ужас от руските геймъри CS:GO и PUBG, ревящи по микрофоните (Иностранцы в ужасе от русских геймеров CS:GO и PUBG, орущих в микрофоны)*³⁵.

Много голям интерес, с оглед очертаване на националната специфика на руския геймър и свързаните с това конотации, представляват две статии със заглавия: *Чем отличается русский геймер от буржуйского?*³⁶ и *Отличия русского геймера от американского*³⁷. Без да се спирам подробно на наистина любопитното им съдържание, маркирам само някои от основните особености, които според авторите различават *исконно русский геймер* от останалите играчи:

28 http://www.cnews.ru/news/top/russkie_gejмеры_silnejshie_v_mire (публ. 10.11.2002).

29 Този тип играчи, които виждат истинско предизвикателство в компютърните игри и превръщат постиженията си в професия (виж: <https://www.wikizero.com/bg/Геймър>; достъп: 02.06.2019).

30 <https://info.sibnet.ru/article/330097/> (публ. 11.06.2012).

31 <http://globalscience.ru/article/read/23911/> (публ. 08.06.2014).

32 https://pikabu.ru/story/russkie_gejмеры_istrakh_vsemirnogo_igrovogo_soobshchestva_nomer_1_2522858 (публ. 29.07.2014).

33 https://www.playground.ru/blogs/other/3_prichiny_pochemu_russkie_gejмеры_stradayut_bolshe_ostalnih-301073/ (публ. 01.06.2018).

34 https://life.ru/t/игры/vsie_nienavidiat_russkikh_ghieimierov (публ. 04.05.2016).

35 <http://gamebomb.ru/gbnews/26649> (публ. 21.11.2018).

36 <https://game2day.ru/articles/28204/v-chem-otlichiya-geimerov-iz-rossii-i-zarubejnyh> (публ. 21.08.2018).

37 https://www.playground.ru/blogs/other/otlichiya_russkogo_gejmera_ot_amerikanskogo-324264/ (публ. 10.11.2018).

1. *Постоянно на всех ругается.*
2. *Нежелание общаться.*
3. *Пиратство в крови.*

Ключовото съчетание *български геймър*, по което бяха търсени резултати в същата интернет търсачка, очерта следния образ на българския геймър, представен през заглавията в онлайн публикации:

1. *Български геймър стана милионер*³⁸.
2. *Българските геймъри искат повече мощност и енергийна ефективност за своите устройства*³⁹.
3. *Български геймър взе първо място и над 10 млн. долара с отбора си*⁴⁰.
4. *Български геймъри сред топ 40 в света*⁴¹.
5. *Фурор в Китай: Български геймъри шампиони на Counter-Strike*⁴².
6. *Половин милион долара за български геймъри*⁴³.
7. *Графика на деня: Българският геймър – добре образован млад мъж*⁴⁴.

И без задълбочени анализи ясно се вижда основното различие при конструиране на семантичното пространство около концептите *руски геймър* и *български геймър* в руското и българското онлайн пространство. При първия по-често се наблюдава висока степен на интензитет на приписваните характеристики, независимо дали те са с позитивен или негативен знак, както и силна експресия. Така руският геймър е *най-силен на света, истински хард геймър, най-голяма заплаха за останалите, най-страдащ, най-ненавиждан, основна цел на чуждите хакери* и под.

В семантичното поле около концепта *български геймър* в онлайн публикациите липсва подобен интензитет и генерализиране на приписваните признаци. Добрата подготовка и успешното представяне на български геймъри в различни световни състезания в по-голяма степен се обвързва с финансовите придобивки, свързани с тях, и по-често акцентът пада върху това: *Български геймър взе първо място и над 10 млн. долара с отбора си; Български геймър стана милионер* и под.

38 <https://fakti.bg/world/254321-balgarski-geimar-stana-milioner-video> (публ. 14.08.2017).

39 <https://pixelmedia.bg/българските-геймъри-искат-повече-мощ/> (публ. 11.06.2015).

40 <http://kanal3.bg/news/world/58980-BALGARSKI-GEYMAR-VZE-PARVO--MYaSTO-I-NAD-10-MLN.-DOLARA-s-otbora-si-%2528VIDEO%2529> (публ. 14.08.2017).

41 <https://littlebg.com/bulgarski-geimuri-v-top-40/> (публ. 24.04.2017).

42 <https://www.dnes.bg/index/2019/03/18/furor-v-kitai-bylgarski-geimyri-shampioni-na-counter-strike.404980> (публ. 18.03.2019).

43 <https://www.bgdnes.bg/Article/7355041#> (публ. 20.03.2019).

44 <https://www.investor.bg/novini/261/a/grafika-na-denia-bylgarskiat-geimyr-dobre-obrazovan-mlad-muj--196379/> (публ. 09.06.2015).

Така очертаният образ е като цяло позитивен, по-скоро неутрално представен и не може да се говори за специфични национални конотации: българският геймър е успешен, добре образован, печели добре, има високи изисквания към гейминг устройствата – характеристики, които са до голяма степен наднационални и могат да бъдат приписани на геймъри от коя да е страна.

Последното от посочените по-горе заглавия (*Българският геймър – добре образован млад мъж*) разкрива една тенденция, която отчетливо се засилва през последните години с интензивното развитие на технологиите и на гейминг индустрията. Все по-често се появяват публикации, активно реабилитиращи образа на геймъра в общественото съзнание. В тях семантичното пространство около този концепт е доминирано от позитивни качества и умения⁴⁵, придобити в резултат от заниманията му с игри, като по този начин се изгражда съвсем различна представа от тази за *пълчивия асоциален тинейджър* с проблеми в душевното развитие и социалната адаптация.

И ако по-горе бяха разкрити основно оценъчни конотации, заемащи ниските зони на аксиологичната скала, в онлайн пространството съществува и паралелна оценъчна скала, в която тези конотации са разположени във високите нива на положителната вертикална ос. Например:

Ще разгледаме четири положителни качества, които онлайн игрите развиват у т.нар. геймъри (в това число децата):

- *Постоянен оптимизъм* – [...] Едни от задължителните качества на всеки геймър са изключителната самомотивация и вярата в епичната победа. И най-важното – не се отказват, а опитват отново и отново.
- *Социални контакти* – доказано е, че харесваме даден човек повече, след като сме играли на някаква игра с него, дори и да сме претърпяли тежка загуба. Защо? Защото, за да играеш с някого, трябва да му имаш доверие – най-малкото, доверие, че ще спазвате правилата. По този начин се изграждат здрави връзки и сътрудничество.
- *Блажена продуктивност* – продуктивността идва от там, че геймърите не се отказват. Те знаят, че рано или късно опитите им ще се увенчаят с успех. Друга опция няма.
- *Епично значение* – [...] Геймърите винаги се стремят към епичното, легендарното и най-доброто.

След всичко изброено можем да формулираме една адекватна дефиниция, а именно: геймърите са мотивирани и вярващи индивиди; хора, които вярват, че могат да променят света.⁴⁶

45 <http://www.bprogaming.org/true-gamer/> (достъп: 02.06.2019).

46 <http://newtrend.bg/digitalkidz/geymingt-promenya-sveta> (публ. 15.09.2014).

Геймърът – героят на новото поколение

Все по-често този образ може да бъде разчетен в публикации, свързани пряко с многомилиардната индустрия, създава и поддържаща новата гейминг култура. В статия със заглавие: *Играещият човек: факти за средностатистическия геймър*, авторката отбелязва:

... геймингът заема голяма част от живота на хората. Но не като нещо странно и нуждаещо се от изкореняване, а като нещо нормално. 98% от семействата с деца притежават видео игри, а 90% от родителите признават, че не само обръщат внимание на заглавията, които децата им играят, но и редовно се включват заедно с тях... Освен игрите, геймърите прегръщат и цялата гейминг култура – купуват стоки на любимата си марка, слушат саундтраците, гледат директни стриймове или канали в YouTube, посветени на различни игри, и посещават тематични събития. Към 2015 г. 68% от населението на планетата играе игри, като най-често това се случва в компанията на поне още един човек. Вероятно този процент ще продължи да се увеличава, както ще се увеличава и разнообразието от игри и гейминг платформи.⁴⁷

Целева група на част от публикациите са родителите, а идеята е да бъде реабилитиран образът на геймъра, за да подкрепят (и финансират) интереса на децата си към гейминга. В статии със заглавия от типа: *7 причини детето ви да бъде геймър*⁴⁸, *Как игрите развиват логиката на децата?*⁴⁹, *Игрите развиват въображението и креативността*⁵⁰, *Защо не е лошо да бъдеш геймър?*⁵¹ и под. маркетинговите стратегии разбиват мита за геймъра като за асоциален, психологически обременен самотник и конструират съвсем различен образ:

От Intel разкриват още, че българските геймъри са млади, общителни и позитивни. Голяма част от тях срещат нови приятели, докато играят, а други имат желанието да превърнат гейминга в своя професия. [...] Данните сочат, че геймърите са добре образовани и най-често работят в сферата на телекомуникациите, хотелиерството, търговията и строителството.⁵²

47 https://m.offnews.bg/news/Gejming_18763/Igraeshtiat-chovek-fakti-za-srednostatisticheskiia-gejmar_557452.html?allr=&order=ASC (публ. 11.09.2015).

48 <http://newtrend.bg/digitalkidz/7-prichini-deteto-vi-da-bde-gejmr> (публ. 27.10.2014).

49 <http://newtrend.bg/digitalkidz/kak-igrите-razvivat-logikata-na-detsata> (публ. 22.09.2014).

50 <http://newtrend.bg/interviuv/mariana-gosteva-ubisoft-sofia-igrите-razvivat-vobrazhenieto-kreativnostta> (публ. 20.10.2014).

51 <https://www.teenproblem.net/a/6-lubopitno/43928-zashto-ne-e-losho-da-badesh-gejmar-/> (публ. 14.06.2014).

52 <https://www.investor.bg/novini/261/a/grafika-na-denia-bylgarskiiat-gejmyr-dobre-obrazovan-mlad-muj--196379/> (публ. 09.06.2015).

В сайта *Teenproblem*, насочен основно към младежката аудитория, в статия с въпросителното заглавие: *Защо не е лошо да бъдеш геймър?*⁵³ се представя проучване, според което за геймърите са валидни следните констатации:

1. *Геймърите имат по-добър социален живот от останалите;*
2. *Геймърите са по-щастливи и оптимистични;*
3. *Геймърите са по-образовани и успели професионално.*

Подобен образ, напълно реабилитиращ геймърите, може да бъде срещнат и в немалко руски онлайн публикации. В статии със заглавия от типа *От геймера к гению. Как видеоигри влияят на мозг човека*⁵⁴, *Геймеры более образованны и общительны, чем те, кто над ними смеется*⁵⁵ и под. авторите представят резултати от различни научни или социологически изследвания, които оборват популярните негативни стереотипи и налагат напълно различна представа за геймъра като образован, щастлив, професионално успешен и социално активен човек, с висок стандарт на живот. За изграждането на този нов имидж безспорно основна роля играе бързо развиващата се гейминг индустрия, често финансираща подобни изследвания, публикации или високопрестижни международни състезания по компютърни игри, в които най-добрите печелят милиони.

През последните десетилетия глобалните промени в световен мащаб и развитието на високите технологии предизвикаха невиджана по рода си динамика в лексикалните системи на съвременните езици. Сред множеството нови думи, навлезли в употреба почти едновременно в много речници, *геймър* заема по-специално място. Трудно може да се открие друг интернационализъм, чийто *оценъчен ореол* е толкова динамичен, променлив и включващ напълно отричащи се конотации. Ако приемем лингвистичния подход⁵⁶ при интерпретация на термина *концепт*⁵⁷, при който той е схващан като целия възможен потенциал от значения и всички конотативни елементи, свързани с него, тук беше представена една малка част от свързаните с концепта *геймър* семантични елементи. Но и тя е достатъчна, за да илюстрира широкия спектър от оценъчни компоненти, динамично придвижващи се

53 <https://www.teenproblem.net/a/6-lubopitno/43928-zashto-ne-e-loshe-da-badesh-geimar-/> (публ. 14.06.2014).

54 <https://techno.nv.ua/games/ihry-nauka-2448402.html> (публ. 29.01.2018).

55 <https://habr.com/ru/post/225477/> (публ. 06.06.2014).

56 За различните подходи в разбирането на термина *концепт*, вж. напр. (Ilieva 2016: 123).

57 Представен в трудовете на Асколдов и Лихачов.

от отрицателната към положителната ос на една абстрактна аксиологична скала при разглежданите езици. *Геймър* все още не е част от националните концептосфери⁵⁸, но интензивното развитие на дигиталната култура и на гейминг индустрията му отрежда сигурно място там в бъдеще.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Askoldov 1928:** Askoldov-Alekseev, Sergey. "Concept and word." *Russian speech* (New series), no. 2 (1928): 28–44. <https://www.prlib.ru/item/362505> (Accessed 06.02.2019). [In Russian: Аскольдов-Алексеев, Сергей. „Концепт и слово.“ *Русская речь*. Новая серия 2. Ред. В. Л. Щерба (1928): 28–44. <https://www.prlib.ru/item/362505> (Доступ: 01.02.2019).]
- Иlieva 2016:** Ilieva, Diana. *Linguoculturology. Essence and categorical apparatus*. Sofia: Softtrade, 2016. [In Bulgarian: Илиева Диана. *Лингвокултурология. Същност и категориален апарат*. София: Софттрейд, 2016.]
- Кіrova 2001:** Kirova, Lyudmila. "Bilingualism and diagraphy in the speech of Bulgarian gamers." *LiterNet*, no. 8 (11.08.2001). <https://litenet.bg/publish3/lkirova/gamers.htm> (Accessed 07.02.2019). [In Bulgarian: Кирова, Людмила. „Билингвизъм и диграфия в речта на българските геймъри.“ *LiterNet*, no. 8 (11.08.2001). <https://litenet.bg/publish3/lkirova/gamers.htm> (Достъп: 07.02.2019).]
- Kovaleva 2017:** Kovaleva, Tatyana. "Concept – notion – word – meaning (the problem of differentiation)". *Scientific Almanac*, no. 27 (2017): 320–326. <http://ucom.ru/doc/na.2017.01.01.320.pdf> (Accessed 07.02.2019). [In Russian: Ковалева, Татьяна. „Концепт – понятие – слово – значение (проблема дифференциации)“. *Научный альманах*, no. 27 (2017): 320–326. <http://ucom.ru/doc/na.2017.01.01.320.pdf> (Доступ: 07.02.2019).]
- Likhachov 1997:** Likhachov, Dmitry. "Conceptosphere of the Russian language". In Neroznaka, V., ed. *Russian literature: from the theory of literature to the structure of the text*. Moscow: Institute of the Peoples of Russia [et al.], 1997: 280–287. https://www.lihachev.ru/pic/site/files/fulltext/oчерk_po_philos/13.pdf (Accessed 01.02.2019). [In Russian: Лихачев, Дмитрий. „Концептосфера русского языка“. В: Нерознака, В. (ред.). *Русская словесность: от теории словесности к структуре текста*: антол. Москва: Ин-т народов России [и др.], 1997: 280–287. https://www.lihachev.ru/pic/site/files/fulltext/oчерk_po_philos/13.pdf (Доступ: 01.02.2019).]
- Maslova 2006:** Maslova, Valentina. *Introduction to cognitive linguistics*. Moscow: Flinta: Science, 2006. [In Russian: Маслова, Валентина. *Введение в когнитивную лингвистику*. Москва: Флинта: Наука, 2006.]
- Pernishka & Blagoeva & Kolkovska 2010:** Pernishka, Emilia & Diana Blagoeva & Sia Kolkovska. *Dictionary of the New Words in the Bulgarian Language*. Sofia: Science and Art, 2010. [In Bulgarian: Пернишка, Емилия & Диана Благоева & Сия Колковска. *Речник на новите думи в българския език*. София: Наука и изкуство, 2010.]

⁵⁸ Доколкото не присъства в индивидуалните концептосфери на част от членовете на обществото.

- Stepanov 2004:** Stepanov, Yuriy. "Concept." In *Dictionary of Russian Culture*, 3rd ed. Moscow: Academic project, 2004: 42–83. [In Russian: Степанов, Юрий. „Концепт.“ В: *Словарь русской культуры*, 3-е изд. Москва: Академический проект, 2004: 42–83.]
- Tentimishova 2016:** Tentimishova, Akmaral. "The Concept and the Concept Sphere in the Research of Linguistic Scientists." *Scientific and Methodological Electronic Journal "Concept"*, vol. 17 (2016): 226–230. <http://e-koncept.ru/2016/46223.htm> (Accessed 07.02.2019). [In Russian: Тентимишова, Акмарал. „Концепт и концептосфера в исследованиях ученых-лингвистов.“ *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. Т. 17 (2016): 226–230]. <http://e-koncept.ru/2016/46223.htm> (Доступ: 07.02.2019).]