

Подпольные интеллектуальные игры: игровые практики в эпоху пандемии

Татьяна В. Савельева

*Челябинский государственный университет (Миасский филиал), Миасс,
Россия, tatjana-saveljeva2010@yandex.ru*

Аннотация. Предметом исследования является субкультура интеллектуального движения «Что? Где? Когда?» и «дочерних» игр – КВИЗ, «60 секунд», «Мозгобойня» и других – в эпоху пандемии коронавируса. Методом включенного наблюдения собраны новые ритуалы игроков, анекдоты, шуточные пароли, названия команд, в которых, как в актах словесного творчества знатоков, можно отметить репрезентацию отношения сообщества к пандемии в трех аспектах: 1) особенностях нового заболевания, его симптомы, последствия; 2) административные меры, направленные на ограничение распространения инфекции: самоизоляция, QR-коды, запреты на проведение мероприятий; 3) прививки от коронавируса, отношение к ним в обществе. Обзор собранного материала позволяет сделать следующие выводы. Высмеивание явлений общественной жизни, связанных с пандемией, – это стремление сделать их менее страшными, опасными. Отношение к мерам по ограничению распространения инфекции (подпольные интеллектуальные игры в условиях запрета массовых мероприятий, готовность к другим нарушениям ограничительных мер) показывает не только отношение к самой болезни, но и недоверие к официальной политике профилактики коронавируса.

Ключевые слова: пандемия коронавируса, субкультура знатоков «Что? Где? Когда?», анекдот, ритуал

Для цитирования: Савельева Т.В. Подпольные интеллектуальные игры: игровые практики в эпоху пандемии // Фольклор: структура, типология, семиотика. 2022. Т. 5. № 2. С. 109–121. DOI: 10.28995/2658-5294-2022-5-2-109-121

Clandestine intellectual games: gaming practices during the pandemic

Tatiana V. Savelyeva

*Chelyabinsk State University (Miass branch), Miass, Russia,
tatjana-savelyeva2010@yandex.ru*

Abstract. The research subject is the intellectual movement subculture “What? Where? When?” and “daughter” games – QUIZ, “60 seconds”, “Brain Slaughterhouse”, etc. during the coronavirus pandemic. Using the participant observation method, new players’ rituals, jokes, comic passwords and names of teams were collected, in which, as in the acts of verbal creativity of experts, it is possible to note the representation of the community’s attitude to the pandemic in three aspects: 1) features, symptoms and consequences of a new disease; 2) administrative measures aimed at limiting spread of the infection: self-isolation, QR-codes, event bans; 3) vaccinations against coronavirus, society attitude to them. A review of the collected material allows us to draw the following conclusions. Making fun of the public life phenomena associated with the pandemic is an effort to make them less scary and dangerous. The attitude to measures of limiting the spread of the infection (underground intellectual games held under conditions of mass event bans, readiness for other violations of restrictive measures) shows not only an attitude to the disease itself, but also distrust of the preventing coronavirus official policy.

Keywords: pandemic coronavirus, subculture of experts “What? Where? When? “, Anecdote, ritual

For citation: Savelyeva, T.V. (2022), “Clandestine intellectual games: gaming practices during the pandemic”, *Folklore: Structure, Typology, Semiotics*, vol. 5, no. 2, pp. 109–121, DOI: 10.28995/2658-5294-2022-5-2-109-121

В условиях глобализации мирового культурного пространства человек постепенно теряет свое ощущение принадлежности к определенной национальной культуре. Поиски самоидентичности толкают его к духовным пластам субкультур. По словам К.В. Чистова, «современная молодежная субкультура во многих странах мира, в том числе и в нашей стране, формировалась в процессе отчуждения молодежи не только от многих форм и стереотипов, но и от самого образа жизни так называемых “взрослых”, т. е. более старших возрастных слоев, уже переживших процесс обретения социального статуса в современном весьма непростом мире» [Чистов 2004, с. 9]. На сегодняшний день существует немало интересных исследований субкультур. Символам и знакам в субкультурах

посвящены работы Т.Б. Щепанской, мировоззренческим аспектам субкультур – Д.В. Громова, фольклору субкультуры ролевиков – исследования А.Ю. Лосинской [Лосинская 2012]. В фольклорном дискурсе (по определению Ю.А. Эмер) всегда отражается коллективное сознание, ценностные ориентации общества [Эмер 2011, с. 50]. Несмотря на то что субкультура репрезентирует интересы и установки только какой-то части общества, вышеуказанное характерно и для фольклора субкультур, к которым мы относим интеллектуальное движение «Что? Где? Когда?» (далее – ЧГК). Обосновывая отнесение интеллектуального движения ЧГК к субкультурам, Д. Долгих и В. Кriuшина отмечают, что идентификация происходит в рамках небольших сообществ-команд, складывающихся, в свою очередь, в единое сообщество, у этих команд есть знаковая система, самоназвание; идентификация знатока затрагивает его образ жизни [Долгих, Кriuшина 2010].

Понимая под субкультурой совокупность ценностей, традиций, обычаев, присущих молодежи, у которой досуг – одна из ведущих форм жизнедеятельности, а от удовлетворенности досугом зависит удовлетворенность жизнью в целом, закономерно предположить, что «именно эта характеристика ЧГК и является ключевой в рассмотрении игры как субкультуры» [Долгих, Кriuшина 2010]. Из семи риторик игры, которые рассматривает теоретик игры Б. Саттон-Смит в работе «Неоднозначность игры», к интеллектуальным играм ЧГК и отпочковавшимся от них соответствуют две: риторика идентичности и риторика самости. Риторика коллективной идентичности говорит об объединяющей функции игры, появлении и укреплении связей внутри игрового коллектива, риторика самости – о накоплении индивидуального опыта переживаний и более глубокого понимания самих себя [Sutton-Smith 1997].

Современные исследователи рассматривают игры как вид социального поведения, его искусственно сконструированную модель со строго определенными правилами и четко очерченными временными и пространственными границами; важнейшими функциями игры считаются развивающая [Макгонигал 2018] и компенсаторная [Куриленко 2009, с. 4]. Именно эти функции реализуются в интеллектуальном движении «Что? Где? Когда?».

Функции фольклора субкультуры также в большей или меньшей степени совпадают с функциями фольклора традиционного, выделенными В.Е. Гусевым [1976]:

- социальная – общение в сообществе;
- познавательная – интеллектуальные игры ставят процесс познания в центр внимания;
- коммуникативная – общение в сообществе и вне его;
- регулятивная – обозначение оппозиции «свой/чужой»;

- дидактическая – обучение новичков;
- ритуальная – «посвящение» новичков, использование ритуалов в игровом процессе;
- информационная – распространение информации;
- эстетическая / развлекательная – получение удовольствия.

Молодежные субкультуры как объект исследования – это явления, объединяющие не только молодежь. Генетически они, несомненно, берут свое начало в собственно молодежных субкультурах [Громов 2010, с. 137], однако к ним относят себя разновозрастные сообщества. Так, в субкультуре интеллектуального движения «Что? Где? Когда?» представлен возраст от школьного до пенсионного. Это движение зародилось в 1970-е гг., официальный день рождения – 4 сентября 1975 г. (день трансляции первой телевизионной викторины «Что? Где? Когда?»). Движение быстро вышло за пределы интеллектуального клуба, так появилось спортивное ЧГК, а вместе с ним – субкультура *ЧГК-шников, знатоков, знаточья, знатоты*, по самоназванию участников. Спортивный ЧГК от телевизионного отличается тем, что на одном пакете вопросов соревнуются одновременно несколько команд (до 70 на больших турнирах), ответ дается письменно. В отличие от телевизионной версии, в игровых практиках спортивного ЧГК нет пространства игры и зрителя. А вот удовлетворение значимых не реализованных в социальной действительности потребностей молодежи игра предоставляет, она дает возможность самореализации так называемым «ботаникам», непопулярным в молодежной, например студенческой, среде.

Пик развития спортивного ЧГК приходится на 2000-е гг., когда каждый регион проводил свои турниры, каждый город имел несколько команд знатоков, когда появились варианты игры: «Своя игра», «Брейн-ринг», «Эрудит-квартет», «Тройка», различные мультитурниры. Школьная лига, студенческий зачет, Всемирное движение интеллекта, ОВСЧ (Открытый всероссийский синхронный чемпионат), база вопросов в сети Интернет, общероссийский рейтинг команд – это все приметы времени для движения ЧГК. Клубы спортивного ЧГК существуют не только на постсоветском пространстве, но и во многих странах мира. Википедия называет в их числе Германию, Израиль, США, Великобританию, Канаду, Финляндию, Чехию, Нидерланды, Польшу, Кипр, Швейцарию, Румынию, однако участниками в них являются в основном эмигранты из русскоязычных стран. Были попытки перенести опыт телевизионной игры «Что? Где? Когда?» в другие страны, например, можно назвать американскую игру «*Million Dollar Mind Game*». Однако вне зависимости от успешности франшизы, телевизионная игра в других странах

не выходит за рамки телепередачи и не развивается в субкультуру, спортивные интеллектуальные игры остаются уникальным феноменом русскоязычного пространства.

В каждой субкультуре появляется и бытует свой фольклор как комплекс словесных, музыкальных, игровых, изобразительных видов творчества. Т.Б. Щепанская отмечает, что это прежде всего смеховой фольклор – шутки, поговорки, анекдоты, дразнилки, розыгрыши, ироническая и пародийная поэзия. Собственно, смеховой фольклор и составляет «наиболее яркий и обширный пласт текстов молодежной культуры, которая устами своих представителей определяет себя даже как *стёб-культуру*, понимая под “стёбом” манеру постоянного высмеивания» [Щепанская 2003, с. 72].

ЧГК обрывает ритуалами самой игры и ритуалами посвящения новичков (командными и общими для сообщества), анекдотами про знатоков, песнями-переделками, псевдопословицами, псевдоаббревиатурами, приметами, суевериями, закличками, мифологической прозой. Исследованию этих явлений ранее была посвящена наша статья «Интеллектуальное движение “Что? Где? Когда?”: фольклор и традиции» [Савельева 2012].

Дальнейшая трансформация игровых практик, связанных с интеллектуальным движением «Что? Где? Когда?», происходит в 2010-е гг. Из классического ЧГК появляются КВИЗы, «Мозгобойни», «Мозголомки», «60 секунд» и множество других интеллектуальных игр, главным отличием которых является место проведения – кафе, бар, ресторан, а также коммерческий характер – вход на игру становится платным (от 150 до 600 рублей с человека), собранная сумма за вычетом накладных расходов предназначается организаторам. На город-миллионник приходится от 8 до 15 структур-организаторов, на город в 200 тысяч населения – от трех до шести. От 50 до 90% участников новых игровых практик – бывшие ЧГК-шники.

Тенденции развития субкультуры, отмеченные нами ранее, продолжают бытовать. Данное исследование посвящено особенностям бытования игровых практик и фольклора субкультуры интеллектуального движения ЧГК в эпоху пандемии коронавируса, т. е. на протяжении 2020–2021 гг. В исследовании нами использованы следующие методы: полевое наблюдение, интервью, контент-анализ, метод включенного наблюдения на турнирах ЧГК и КВИЗах преимущественно, но не исключительно Южноуральской горнозаводской зоны. Автор статьи состоит в сообществе знатоков с 2003 г.

В 2020 г. знатокам телевизионной лиги пришлось приспособиться к игре в условиях пандемии коронавируса. В соответствии с правилами Роспотребнадзора игры проходили в пустом зале.

В Охотничьем домике могли присутствовать только игроки за столом, ведущий и защитники интересов знатоков и телезрителей. Если какая-то команда не могла по техническим причинам прибыть вовремя, всегда наготове была запасная, чьи игроки занимали место за столом с волчком. «Перед каждой игрой всех знатоков тестировали; ни у одного из них за всё время коронавируса не выявили. В Первой игре осенней серии, которая прошла 27 сентября 2020 г., в зале появились знатоки, но в ограниченном количестве»¹. Однако уже в 2021 г. телевизионные игры проходят в прежнем формате, со зрителями.

Развлекательные мероприятия и заведения общественного питания, которые являются традиционным местом проведения интеллектуальных игр, порожденных ЧГК, одними из первых попадают под ограничения, связанные с пандемией коронавируса, массовые мероприятия развлекательного характера сохраняются в списке запретов наиболее долго.

Итог запретительных практик Роспотребнадзора относительно массовых мероприятий – появление «подпольных интеллектуальных игр» (рис. 1), которые и послужили материалом для исследования: технологии распространения информации, новая этика, изменения правил в сообществе, отражение новых реалий в речевых и ритуальных формулах, в анекдотах и мемах.

К новым реалиям в игровых практиках ЧГК, КВИЗов и других интеллектуальных игр периода самых жестких ограничений относятся игры с черного входа в ресторан, шуточные пароли, призванные выявить «своих» среди «чужих»:

Пароль: Вы чьи друзья? Отзыв: Друзья Друзя.

Пароль: Ходят тут всякие, а кто отвечать будет? Отзыв: А отвечать будет Максим Поташев².

Один из организаторов КВИЗов в Миассе (Челябинская область) после введения ограничений выкупил в собственность кафе, чтобы продолжать проводить игры «на своей территории». Появляются новые ритуалы: сбор смартфонов перед игрой (чтобы исключить возможность фотографий с места игры), проведение игры каждый раз на новом месте, обряды инициации новых игроков. Одно из появившихся наименований для данного

¹ Максимова С. Гонг, волчок и минута: как за 45 лет поменялась игра «Что? Где? Когда?» // ВКонтакте. URL: https://vk.com/wall108311655_39344 (дата обращения 28 нояб. 2021).

² Записано автором (игра «60 секунд», кафе «Алтын», Миасс, май 2020).

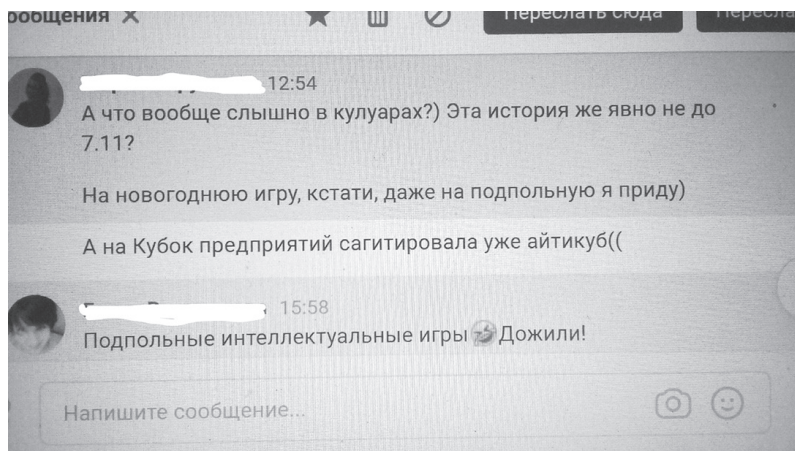


Рис. 1. Из переписки знатоков.
Подпольные интеллектуальные игры

явления – «игра втихую». Отличительная черта – отсутствие релизов в соцсетях. Информация распространяется только через капитанов команд в личных сообщениях. Таким образом, КВИЗы лишали себя новичков ради сохранения базы старых команд, постоянно участвующих именно в данном КВИЗе. Участников просят не пользоваться телефоном, в некоторых случаях – сдать его организаторам. Также просят не обсуждать результаты игры в общих чатах. Итоговая таблица показывается только в конце самой игры, после уточнений и принятия апелляций рассылается капитанам в личных сообщениях.

Всем известный знак – перечеркнутый телефон (рис. 2) – в сообществе ЧГК и раньше имел особенность прочтения: это не знак тишины, запрет звонить или разговаривать по телефону, а запрет на поиск информации в смартфоне, запрет на использование некоторых приложений, например Shazam – программы распознавания музыки.



Рис. 2. Мы не используем смартфоны в игровом зале

В ситуации «подпольных интеллектуальных игр» этот знак, вывешиваемый организаторами в игровом зале или на страницах игровых сообществ в сети, обозначает запрет на фотографирование зала и публикацию фотографий в социальных сетях. Из переписки знатоков:

- В субботу II тур чемпионата ... (название организации). Вы идете?
- А QR нужны?
- Нужны, но проверять никто не будет.

Появляется эзопов язык на страницах сообщества в соцсетях, понятный только «своим», анекдоты и шутки о «подпольных интеллектуальных играх». Принципиально новых анекдотов, однако, нами не записано, все зафиксированные варианты – это актуализация или переосмысление в связи с новой ситуацией уже известных анекдотов о знатоках. Например:

Финал осенней серии игр «Что? Где? Когда?» 2021 г. За столом лучшая команда знатоков – команда Андрея Козлова. 13 сектор – вопрос знатокам задает В.В. Путин: «Ну, и как нам прекратить эту х***ю с ковидом в мире?» Минута пошла³.

Оригинал этого анекдота найден на сайте «Анекдоты.ру» в серии «Анекдоты про знатоков»⁴, и звучит он следующим образом:

Идёт «Что? Где? Когда?». Ведущий:

– Свой вопрос задают политики Дмитрий М. и Владимир П. из Москвы. Они спрашивают: «Знатоки, миленькие, как прекратить бардак в стране?»

Еще один пример актуализированного анекдота:

Вопросник⁵ умер от коронавируса. На следующий день один из знатоков, которого на похоронах не было, спрашивает другого, который был:

³ Записано на Кубке предприятий Миасса по ЧГК 20 ноября 2021 г.

⁴ Анекдоты.ру. URL: <https://anekdoty.ru/pro-znatokov> (дата обращения 24 нояб. 2021).

⁵ Вопросник – на сленге игроков ЧГК тот, кто пишет вопросы для игры. Над вопросниками часто подшучивают, они становятся героями анекдотов, мемов, шуток. Например: «Что курил автор вопроса?» (ср. комментариев к вопросу 1: «Чемпионат Ростовской области – 2017/18. Первый этап. 2 тур. “Полет нормальный”» // База вопросов «Что? Где? Когда?». URL: <https://db.chgk.info/tour/rostov18.2> (дата обращения 29 нояб. 2021).

- Ну, как все прошло?
- Да как обычно.
- В смысле?
- Один гроб, четыре свечки⁶.

За столом команда Андрея Козлова. Ведущий: «Эта посылка прошла долгий путь из Уханя до Москвы. Внимание, вопрос: что в черном ящике?»⁷

Одним из околофольклорных явлений в субкультуре ЧГК являются названия команд, репрезентирующие культурные предпочтения знатоков, прецедентные тексты данной среды. Большинство названий команд ЧГК носят карнавально-смеховой характер, созданы с использованием иронии, сарказма, гиперболы, алогизмов. Например, «Извилины отсутствуют», «Баклажаны хаоса», «Вырезано цензурой», «Макароны под плинтусом», «Ибо нефиг», «Не хотим думать» и т. п. Новые названия, появившиеся в эпоху пандемии, а также названия команд, появившиеся ранее, но пережившие вторичную семантизацию, переосмысленные игровым сообществом, отражают отношение к ситуации пандемии в трех аспектах:

- 1) особенности нового заболевания, его симптомы, последствия;
- 2) административные меры, направленные на ограничение распространения инфекции: самоизоляция, QR-коды, запреты на проведение мероприятий;

- 3) прививки от коронавируса, отношение к ним в обществе.

К первой тематической группе относятся, например, такие названия команд: «Последствия ковида», «12-я волна коронавируса», «Забыли за чем пришли», «Юра из Уханя», «В основном безвредны», «Пора к доктору». Все они репрезентируют представления в обществе о последствиях перенесенной коронавирусной инфекции, о ее влиянии на мозговую деятельность человека, на память, скорость реакции. Вторая группа представлена названиями: «В маске и перчатках», «Без рукопожатий», «Изоляция мозга», «Шел 10-й день карантина», «Отрицательный тест». В третью тематическую группу мы включили следующие: «Антитела», «Ковид-диссиденты», «Минздрав предупреждает», «Между первой и второй – перерывчик три недели».

⁶ ВКонтakte. URL: https://vk.com/wall-1389539_62 (дата обращения 24 нояб. 2021). Гробом в среде ЧГК называют вопрос, на который ни одна команда в турнире не смогла дать правильный ответ, свечкой – вопрос, который уже был в каком-либо другом турнире.

⁷ Записано автором на «Кубке предприятий Миасса – 2021».

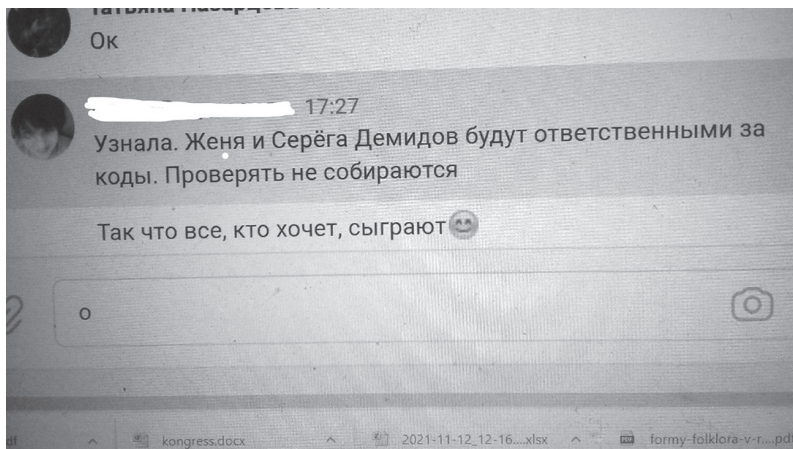


Рис. 3. Из переписки знатоков. Обход запретов

Анализируя словарь эпохи пандемии коронавируса, Е.И. Голованова и С.И. Маджаева отмечают: «...наименования, возникшие или актуализированные в период пандемии, выступают как социально значимые и информационно насыщенные номинативные единицы, необходимые для ориентации людей, регулирования отношений между ними и адаптации к изменившимся жизненным обстоятельствам» [Голованова, Маджаева 2020, с. 48].

Ирония, сарказм, карнавальный смех, которыми наполнены речевые практики знатоков в 2020–2021 гг., появившиеся ритуалы свидетельствуют о попытках адаптироваться в новых условиях, попытках сохранить значимые для себя стороны «старого мира»: возможность проводить досуг по-старому, свободу передвижения, медицинскую тайну и пр. Большая часть сообщества готова ради проведения интеллектуальных игр идти на нарушения ограничительных мер (рис. 3.).

Режим самоизоляции и удаленной работы привел к попыткам проведения интеллектуальных игр в онлайн-режиме. Однако они провалились. Потому и появились так называемые «подпольные интеллектуальные игры», нарушающие запрет на проведение массовых мероприятий.

Приведенный обзор свидетельствует об отношении в субкультурном сообществе к ситуации, вызванной коронавирусной инфекцией, и к мерам, принимаемым государством для ограничения ее распространения. Рассматривая игровые практики как «один из видов социального поведения, моделирования реальности в самых разных сферах жизни» [Куриленко 2009, с. 4], мы можем распро-

странить данное отношение к ситуации пандемии и за пределы сообщества ЧГК, тем более что какими-то узкими социальными характеристиками пола, возраста, социального статуса субкультура не обладает. Единственная общая черта представителей движения – высокий порог образования. Мало того, П.С. Гуревич считает субкультуру очагом культурных нововведений [Гуревич 1987, с. 24–37], тем более показательным для общества в целом становятся явления, находящие репрезентацию в отдельно взятой субкультуре, в данном случае в интеллектуальном движении ЧГК. Из отношения к мерам по ограничению распространения инфекции можно сделать выводы о недоверии к официальной политике профилактики коронавируса. Нарушение запретов Роспотребнадзора происходит не из-за пренебрежения своим здоровьем и здоровьем окружающих, а из неверия в то, что предложенные меры адекватны и эффективны. Анализ смехового начала в фольклоре и околофольклорных явлений в субкультуре ЧГК показывает также стремление через осмеивание явления сделать его менее страшным, опасным. Закончим перефразированной капитаном «Суровых технарей» мыслью Джейн Макгонигал: «Игры сделали самоизоляцию терпимой»⁸.

Литература

- Голованова, Маджаева 2020 – Голованова Е.О., Маджаева С.И. О словаре эпохи пандемии коронавируса // Вестник Челябинского государственного университета. 2020. № 7 (441). С. 48–55.
- Громов 2010 – Громов Д.В. Фольклор молодежных субкультур: закономерности формирования и проблемы исследования // От конгресса к конгрессу: Навстречу Второму Всероссийскому конгрессу фольклористов: Сборник материалов / Сост. В.Е. Добровольская, А.С. Каргин. М.: Государственный республиканский центр русского фольклора, 2010. С. 134–150.
- Гуревич 1987 – Гуревич П.С. Проблема субкультуры в современной зарубежной культурологии // Субкультурные объединения молодежи: Критический анализ / Отв. ред. И.К. Кучмаева. М.: [Б. и.], 1987. С. 24–31.
- Долгих, Криушина 2010 – Долгих Д., Криушина В. Современное интеллектуальное движение: субкультура или «общность рассеянных событий»? // Кировская региональная общественная организация «Лига интеллектуальных игр Вятки». URL: <http://chgk43.ru/node/490> (дата обращения 24 нояб. 2021).

⁸ В оригинале: «Игры сделали жизнь терпимой» [Макгонигал 2018, с. 15].

- Куриленко 2009 – *Куриленко Е.Н.* Игровые практики в социальной реальности молодежи // Ученые записки: Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2009. № 3 (11). С. 156–161.
- Лосинская 2012 – *Лосинская А.Ю.* Формы фольклора в ролевой субкультуре // Вестник Челябинского государственного университета. 2012. № 22 (276). С. 45–48.
- Макгонигал 2018 – *Макгонигал Дж.* Реальность под вопросом: Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. 384 с.
- Савельева 2012 – *Савельева Т.В.* Интеллектуальное движение «Что? Где? Когда?»: фольклор и традиции // Традиционная культура. 2012. № 1 (45). С. 162–169.
- Чистов 2004 – *Чистов К.В.* Предисловие // Щепанская Т.Б. Система: тексты и традиции субкультуры. М.: ОГИ, 2004. С. 9–12.
- Щепанская 2003 – *Щепанская Т.Б.* Молодежные сообщества // Современный городской фольклор / Редкол.: А.Ф. Белоусов, И.С. Веселова, С.Ю. Неклюдов. М.: РГГУ, 2003. С. 34–85.
- Эмер 2011 – *Эмер А.Ю.* Фольклорный дискурс: когнитивно-дискурсивное исследование // Вопросы когнитивной лингвистики. 2011. № 2 (27). С. 50–60.
- Sutton-Smith 1997 – *Sutton-Smith B.* The ambiguity of play. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1997. 228 p.

References

- Chistov, K.V. (2004), “Foreword”, in Shchepanskaya, T.B. *Sistema: teksty i tradicii subkul'tury* [System: texts and traditions of the subculture], OGI, Moscow, Russia.
- Dolgih, D. and Kriushina, V. (2010), “Sovremennoe intellektual'noe dvizhenie: subkul'tura ili 'obshhnost' rassejannyh sobytii'?” [Contemporary intellectual movement: subculture or “scattered events community”?], available at: <http://chgk43.ru/node/490> (Accessed 24 Nov. 2021).
- Emer, A.Yu. (2011), “Folklore discourse: cognitive-discursive research”, *Issues of cognitive linguistics*, vol. 27, no. 2, pp. 50–60.
- Golovanova, E.O. and Madzhaeva, S.I. (2020), “On the vocabulary of the coronavirus pandemic epoch”, *Chelyabinsk State University Bulletin*, vol. 441, no. 7, pp. 48–55.
- Gromov, D.B. (2010), “Folklore of youth subcultures: patterns of formation and research problems”, in Dobrovolskaya, V.E. and Kargin, A.S. (comp.), *Ot kongressa k kongressu: Navstrechu Vtoromu Vserossiiskomu kongressu fol'kloristov. Sbornik materialov* [From Congress to Congress: Towards the Second All-Russian Congress of Folklorists. Compendium], State Republican Center of Russian Folklore, Moscow, Russia, pp. 134–150.

- Gurevich, P.S. (1987), "The problem of subculture in modern foreign cultural studies", in Kuchmaev, I.K. (ed.), *Subkul'turnye ob"edineniya molodezhi: Kriticheskii analiz* [Subcultural youth associations: a critical analysis], Moscow, Russia, pp. 24–31.
- Kurilenko, E.N. (2009), "Game practices in the social reality of youth", *Scientific notes: the online academic journal of Kursk State University*, vol. 11, no. 3, pp. 156–161.
- Losinskaya, A.Yu. (2012), "Forms of folklore in the role subculture", *Chelyabinsk State University Bulletin*, vol. 276, no. 22, pp. 45–48.
- Makgonigal, D. (2018), *Real'nost' pod voprosom. Pochemu igry delayut nas luchshe i kak oni mogut izmenit' mir* [Reality is in question. Why games make us better and how they can change the world], Mann, Ivanov i Ferber, Moscow, Russia.
- Savel'eva, T.V. (2012), "Intellectual movement 'What? Where? When?': folklore and tradition", *Traditional culture*, vol. 45, no. 1, pp. 162–169.
- Shchepanskaya, T.B. (2003), "Youth communities", in Belousov, A.F., Veselova, I.S. and Neklyudov, S.Yu. (eds.), *Sovremennyi gorodskoi fol'klor* [Contemporary urban folklore], Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia, pp. 34–85.
- Sutton-Smith, B. (1997), *The ambiguity of play*, Harvard University Press, Cambridge, MA, USA.

Информация об авторе

Татьяна В. Савельева, кандидат филологических наук, доцент, Челябинский государственный университет (Миасский филиал), Миасс, Россия; 456313, Россия, Миасс, ул. Керченская, д. 1; tatjana-saveljeva2010@yandex.ru

Information about the author

Tatiana V. Savelyeva, Cand. of Sci. (Philology), associate professor, Chelyabinsk State University (Miass Branch), Miass, Russia; bld. 1, Kerchenskaya St., Miass, Russia, 456313; tatjana-saveljeva2010@yandex.ru