

სივრცის ონლაინ წარმოსახვა და მოზარდობა Grand Theft Auto: San Andreas-ის ქართულენოვან საზოგადოებაში

აბსტრაქტი

სტატიაში განხილულია GTA San Andreas-ის „ონლაინ“ თამაშის ადაპტირებული ვერსიის გავლენა თამაშში ჩართული ქართველი მოზარდების სოციალიზაციის პროცესზე. სან ანდრეასის სივრცე, რომელიც „სერვერზე“ მორგებულია ქართულ რეალობას, მოზარდებისთვის ასოცირდება ალტერნატიულ ურბანულ სივრცესთან და გართობის საშუალებასთან ერთად წარმოადგენს კიბერ რეალობას, რომელიც თითქმის რეალური სივრცეა. მათთვის ასაკით სანქცირებული და აკრძალული, ალტერნატიულ სივრცეში დაშვებულია და მოზარდების ღირებულების ფორმირების პროცესში, მექანიზმია იმისა, რომ თავი „ნამდვილ კაცებად“ გაიაზრონ. სტატია ემყარება საველე ეთნოგრაფიულ კვლევას, რომლის დროს გამოყენებული მეთოდებია: ნახევრად-სტრუქტურირებული და არასტრუქტურირებული ინტერვიუებისა და ჩართული და უბრალო დაკვირვების მეთოდები.

შესავალი

თანამედროვე სამყარო მხოლოდ ფიზიკურ საზღვრებში არ არის მოქცეული. ინტერნეტი ქმნის რეალობას, რომელზეც სპეციალური მოწყობილობების მეშვეობით ადამიანი სულ უფრო დამოკიდებული ხდება და რეალობის აღქმის კატეგორიებიც იცვლება. ინფორმაციის მიღების, გენერირებისა და გავრცელების გარდა, ინტერნეტის ფუნქციას დასვენებაც წარმოადგენს, რომელიც მომხმარებელს კიდევ უფრო დამოკიდებულს ხდის მასზე. თამაშები, როგორც კულტურული ღირებულებების მაფორმირებელი ერთ-ერთი აქტორი, ადარ არის მხოლოდ ფიზიკური რეალობის ნაწილი და მან კიბერ რეალობაში გადაინაცვლა. Warcraft, PUBG, Counter Strike, Need for Speed, GTA თამაშებია, რომლებმაც კომპიუტერთან მიაჯაჭვა ადამიანი მოზარდობის ასაკიდან და შედეგად, თამაშების პრაქტიკის ინტერნეტში გადატანით, ფიზიკური და მორალური აღქმები უსასრულო სივრცეში მოაქცია. თამაშები, რომლებიც ტრადიციულ საზოგადოებაში ჯგუფის ღირებულების გადაცემის მექანიზმი იყო, პოსტმოდერნულ გლობალურ სამყაროში ინტერნეტ რეალობაში შექმნილმა როლურმა თამაშებმა ჩაანაც-

ვლა, რომლის დროსაც მოთამაშეს შეუძლია კლავიატურის ან მაუსის გამოყენებით მოირგოს სასურველი როლი. თანამედროვე სამყაროში ღირებულებები არეულია და გლობალურ რეალობაში ინდივიდი სამყაროს დიდი სისტემის ელემენტია, რის ფონზეც ინტერნეტ თამაშები, მათ შორის Grand Theft Auto San Andreas-ი წარმოადგენს სივრცეს, სადაც მოთამაშეები, თამაშის მოტივით, ერთიანდებიან და აყალიბებენ და/ან უზიარებენ ერთმანეთს ქცევისა და მოქმედების პრაქტიკასა და წესებს.

სტატია ეფუძნება ეთნოგრაფიულ კვლევასა და ანალიზს, რომლის ობიექტად შევარჩიე თამაშის, GTA San Andreas Hot Coffee Samp-ის ქართული სერვერებიდან ერთი – EDRP (Excellent Dram Role Play). სერვერის მოდერატორი ორი ქართველია. კვლევის დროს, ნახევრად-სტრუქტურირებული და არასტრუქტურირებული ინტერვიუების მეთოდების გამოყენებით, ინტერვიუები ჩავიწერე თამაშში ჩართული მოზარდებისაგან. ჩართული დაკვირვების მეთოდის გამოყენებით, დავაკვირდი თამაშის მსვლელობის პროცესს. ასევე ვუყურე EDRP სერვერის „იუთუბ“ ბლოგებს. მონაწილე დაკვირვების მეთოდი გამოვიყენე თამაშის პროცესში ინიციაციისათვის და ინფორმანტების ნდობის მოსაპოვებლად. 2020 წლის აპრილი-აგვისტოს განმავლობაში პერიოდულად ვიყავი ჩართული ქსელში, როგორც მოთამაშე და ვაკვირდებოდი სერვერის მომხმარებელთა ქცევებს. კვლევა მიმდინარეობდა ელექტრონულად. კოვიდ 19-ის მიერ გამოწვეული პანდემია და თვითიზოლაციის პერიოდი კიბერ თამაშებზე ინტენსიური დაკვირვების პროცესს ხელს უწყობდა. ინტერნეტზე დამოკიდებულმა ცხოვრების წესმა პანდემიის პირობებში ცხადი გახადა, რომ მოზარდები ონლაინ თამაშებით – PUBG, Counter Strike, Warcraft, GTA ციფრულ-საკომუნიკაციო სივრცეს ქმნიან, სადაც ახერხებენ ერთმანეთთან ურთიერთობას. სხვა თამაშებისაგან განსხვავებით, GTA San Andreas-ის როლური თამაში იმით გამოირჩევა, რომ არ აქვს განსაზღვრული წესები, მოთამაშე თავად ირჩევს ცხოვრების წესს, იდენტობას, სქესს და ასე შემდეგ, რასაც პერიოდულად იცვლის სურვილის შემთხვევაში.

სტატიაში წარმოდგენილი ეთნოგრაფიული ანალიზის მეშვეობით, ვცდილობ, მოზარდებზე ვირტუალური თამაშის გავლენების გაგებას სოციალური ანთროპოლოგიის პერსპექტივიდან. ნაშრომის არგუმენტია, რომ ონლაინ თამაშის Grant Theft Auto San Andreas Hot Coffee-ის ქართული ვერსია თამაშში ჩართული მოზარდებისთვის წარმოადგენს სოციალური პროცესების მიმსგავსების, თამაშის გზით სოციალიზაციისა და ღირებულებ-

ბათა ფორმირების პრაქტიკაში განხორციელების არეალს.

თამაშის თეორიიდან კიბერ თამაშის თეორიამდე

ბავშვები თამაშით სოციალური ქცევის მოდელებს სწავლობენ და იზიარებენ სხვადასხვა აგენტისგან, განსაკუთრებით მშობლებისგან, თანატოლებისგან. თამაში აყალიბებს კულტურულ და სოციალურ ღირებულებათა სისტემას, რაც გვაძლევს შესაძლებლობას ვთქვათ, რომ თამაში ქცევის მოდელების ჩამოყალიბების მექანიზმია.

თამაშის შესწავლის პრობლემას გერმანელი მეცნიერი იოჰან ჰაიზინგა მისი ბიოლოგიური მოტივების განხილვით სვამს და აღნიშნავს, რომ თამაშში კულტურაზე გაცილებით ძველი ფენომენია, რადგანაც კულტურა ადამიანთა ჯგუფს მოიაზრებს, თამაშები კი ცხოველების გარკვეულ სახეობებშიც არსებობს¹. თუ ჰაიზინგას მოსაზრებას მივყევით, მაშინ შეგვიძლია ვთქვათ, რომ ადამიანის უდიდესი თამაში კულტურაა, რომელიც მას შემდეგომში აყალიბებს სოციალური ერთობის წევრად. თამაში ჰაიზინგას ესმის, როგორც სიცოცხლის პირველადი, უმთავრესი კატეგორია, რომელიც ცნობილია, როგორც ცხოველისთვის, ისე ადამიანისთვის და მას შეგვიძლია ვუწოდოთ ტოტალური, რადგანაც უნივერსალურია ფსიქიკური და ბიოლოგიური საზრისისათვის. ავტორი მიიჩნევს, რომ თამაშის უნივერსალურობა იმაში გამოიხატება, რომ მისი უარყოფა არ შეიძლება. ჰაიზინგა აღნიშნავს, რომ შესაძლოა უარყო სამართლიანობა, სილამაზე, სიკეთე, აზროვნება, ღმერთი, სერიოზულობაც კი, მაგრამ არა თამაში, რადგან იგი ირაციონალური მოვლენაა, რომელიც კულტურამდე არსებობდა და კულტურის გაჩენასთან ერთად მის განუყოფელ ნაწილად იქცა. ჰაიზინგა თამშს სერიოზულობის ანტონიმად მიიჩნევს, თუმცა აღნიშნავს რომ თამაში თავისი სერიოზული თვისებით ბიოლოგიურთან ჰპოვებს სიახლოვეს და ადამიანსა და ცხოველის თამაშის საერთო მექანიზმია. თამაში, რომელიც სიბძნისა და სისუელის, სიმართლისა და ტყუილის, კარგისა და კეთილის მიღმაა, რაციონალურ საზრისის სცდება.² კულტურაში შემოსული თამაში, სოციალური ქცევის მოდელებს ექვემდებარება და ხელს უწყობს საზოგადოებას ამ მოდელების გააზრებაში. ამიტომაც, ძველი რომისთვის დამახასიათებელი იყო გლადიატორების ორთაბრძოლა, რომელიც ძალისა და აგრესიის დემონსტრაციაზე იყო მიმართული; ქართული ტრადიციული ლახტი გამძლეობის უნარს უკეთაზრებდა ბავშვებს, ხოლო საბრძოლო ცეკვები რეა-

¹ Huizinga J. 1949. Homo Ludens a study of the play-element n Culture, Routledge, გვ . 1.

² Huizinga J. 1949. Homo Ludens a study of the play-element n Culture, Routledge, გვ . 3-6.

ლური ბრძოლისთვის ამზადებდა მოზარდებსა და მეომრებს. თამაში, რომელიც კულტურას ექვემდებარება, მოიცავს წესებს, რომლის გარეშეც პროცესი ვერ შედგება.

ჰაიზინგა წესების შესახებ საუბრისას აღნიშნავს, რომ თამაშების წესები აბსოლუტურია და გადახედვას არ ექვემდებარება. რამდენადაც არსებობს შეთანხმება, რომ თამაში სოციალური ფენომენია და ადამიანი მიისწრაფვის საკუთარი თავის ჯგუფში ჩართვისაკენ, მაშინ ცხადი ხდება, რომ თამაში, სოციალურ ერთობაში ქცევის მოდელია, რომელიც ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელი ნაწილი და სოციალური ინტერაქციის პროცესია.³

კლიფორდ გირცს (1973) ადამიანი და მისი აზროვნება ესმის როგორც სოციალური ფენომენი, რომლის ფიქრები და აზრები მიმართულია საჯარო/სოციალური ქმედებისკენ. ადამიანის ცხოვრება და სიმბოლური ქცევის მოდელები გირცისთვის ისტორიულადაა კონსტრუირებული, სოციალურად შენარჩუნებული და ინდივიდუალურად გამოყენებული.⁴ სოციალური ინტერაქციის პროცესში კლიფორდ გირცი გამოყოფს წინაპრების, თანამედროვეებისა და მემკვიდრეების როლს. ესენი არიან პოროვნებები, რომლებიც ჯგუფს შიგნით იზიარებენ დროს, მაგრამ არა სივრცეს, ცხოვრობენ მეტნაკლებად ისტორიის იმავე მონაკვეთში და აქვთ მცირე სოციალური ურთიერთობა ერთმანეთთან, თუმცა ისინი ნორმალური ცხოვრების კურსში არ ხვდებიან ერთმანეთს. ისინი დაკავშირებული არიან ერთმანეთთან არაპირდაპირი სოციალური ინტერაქციით, მაგრამ სიმბოლურად ფორმულირებული ზოგადი, კულტურული ქცევის მოდელები მსგავსი აქვთ.⁵

კლოდ ლევი-სტროსი რიტუალებს თამაშიდან წარმოქმნილად მიიჩნევს. იგი მიიჩნევს, რომ ყველა თამაში ქცევის წესების ერთობლიობაა, რომელიც პრაქტიკაში იძლევა რაღაც რაოდენობის რაუნდის გავლის შესაძლებლობას.⁶

თამაშის ფსიქო-სოციალური მოტივები აღწერა კლიფორდ გირცმა ეთნოგრაფიულ დღიურში, რომელიც შეეხებოდა მის დაკვირვებას მამლების

³ Huizinga J. 1949. Homo Ludens a study of the play-element n Culture, Routledge, გ 3 . 11.

⁴ Geertz C. (1973). Person, Time and Conduct in Bali, book Chapter 14 p 360-411, in the Interpretation of Cultures Selected Essays by Clifford Geertz, Basic Books, Inc., Publishers. New York, გ 3 . 363-364.

⁵ Geertz C. (1973). Person, Time and Conduct in Bali, book Chapter 14 p 360-411, in the Interpretation of Cultures Selected Essays by Clifford Geertz, Basic Books, Inc., Publishers. New York, გ 3 . 465-366.

⁶ Lévi-Strauss C. 1966. The Savage Mind. George Weidenfeld and Nicolson Ltd, London, გ 3 . 30.

ჩხუბის შესახებ კუნძულ ბალიზე, რომელიც მან 1958 წელს აღწერა. მამლების ჩხუბი მამლებს შორის დაპირისპირებაა, რომლებიც ალეგორიულად წარმოადგენენ ადამიანს, რომელიც დებს ფსონს რომელიმე მამლის მოგებისათვის. გირცისთვის მამლების ჩხუბი ბალიზე გამომხატველია იმ ემოციისა, რომელიც ამერიკულ სამყაროში გოლფის, პოკერისა და სხვა თამაშის დროს წარმოიქმნება და უმეტესწილად მასკულინობას გამოხატავს.⁷ მამალი, რომელიც ალეგორიულად წარმოადგენს მამაკაცს, ასევე გამომხატველია მისი ადამიანური მდგომარეობისა. გირცს სამი ტიპის მდგომარეობა აქვს შედარებული მამაკაცისა და მამლის ქცევის სიმბოლურობასთან: 1. სასოწარკვეთილი კაცი: მომაკვდავი მამალი, რომელიც ბრძოლის დროს იკრებს ირაციონალურ უკანასკნელ ძალებს, რათა საერთო დესტრუქციაში ჩაიყოლოს მოწინააღმდეგე; 2. ხარბი კაცი (ადამიანი, რომელიც გპირდება ბერს, გაძლევს ცოტას): მამალი, რომელიც იმარჯვებს და ზემოდან ახტება მოწინააღმდეგეს, ისე რომ არ ითვალისწინებს მას; 3. გამოუცდელი ახალგაზრდა მამაკაცი, რომელიც ჯერ კიდევ მორცხვია საპირისპირო სქესთან (ან ახალი საქმის წამომწყები მამაკაცი), რომელსაც სურვილი აქვს პირველად მოახდინოს კარგი შთაბეჭდილება სხვაზე, ასევე, როგორც პირველად მებრძოლი მამალი.⁸

გირცი აღნიშნავს, რომ მამლების ჩხუბის დროს ადამიანი და ურჩხული, კარგი და ბოროტი, ეგო და იდი, მასკულინობის გარშემო შემოკრებილი კრეატიული ძალა და დესტრუქციულის გარშემო შემოკრებილი დამარცხებული ძალა, ცხოველურად ერევა სიძულვილის, ბოროტების, ძალადობისა და სიკვდილის სისხლიან დრამაში.⁹ გირცის მიერ აღწერილი თამაში და ემოციები ეხება ზრდასრული მამაკაცის ქცევას კუნძულ ბალიზე, რომლის წესები და მოტივები სხვა თამაშებისაგან განსხვავებულია, თუმცა ემოციები კულტურული უნივერსალიაა.

თამაში თანამედროვე ყოფაში გლობალური ღირებულებების ჩამოყალიბების სოციალურ აგენტად იქცა. ინტერნეტის, ხელოვნური ინტელექ-

⁷ Geertz C. 1973. Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight, book Chapter 15, p. 412-453, in *Book the Interpretation of Cultures Selected Essays* by Clifford Geertz, Basic Books, Inc., Publishers. New York, გვ. 417.

⁸ Geertz C. 1973. Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight, book Chapter 15, p. 412-453, in *Book the Interpretation of Cultures Selected Essays* by Clifford Geertz, Basic Books, Inc., Publishers. New York, გვ. 418.

⁹ Geertz C. 1973. Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight, book Chapter 15, p. 412-453, in *Book the Interpretation of Cultures Selected Essays* by Clifford Geertz, Basic Books, Inc., Publishers. New York, გვ. 420-421.

ტის განვითარებამ, გააქრო საზღვრები ფიზიკურსა და არაფიზიკურს შორის. კულტურული ღირებულებები გლობალიზებულ სამყაროს მოერგო და ადგილობრივი ლოკალური ქცევის მოდელები უნივერსალური ქცევის მოდელებს მიესადაგა. ეკონომიკურმა და ტექნოლოგიურმა პროგრესმა გამოიწვია ფიზიკური რეალობისაგან განსხვავებული ალტერნატიული რეალობისა და სივრცის ფორმირება კიბერსამყაროში, სადაც სივრცე თამაშისთვის, სოციალური ინტერაქციისთვის აღარ მოითხოვს ფიზიკურ ჩართულობას.

არტურო ესკობარმა და სხვებმა აღნიშნეს, რომ თანამედროვე ცხოვრების წესი კიბერკულტურაა, რომელიც ტექნობიოკულტურულ სამყაროშია სტრუქტურირებული და განპირობებულია მეცნიერული და ტექნოლოგიური სიახლეებით. ის სოციალური და კულტურული მატრიცითაა შემოფარგლული და თანამედროვე რეალობაში აკონსტრუირებს წესრიგს, დისკურსსა და პრაქტიკას, რომელიც გენერირდება ახალი ტექნოლოგიების ირგვლივ. თანამედროვე ტექნოლოგიები, რომლებიც სამყაროს ჰომოგენიზაციასა და აკულტურნიზაციისაკენაა მიმართული, ჰიბრიდული კულტურის ფორმირების შესაძლებლობას იძლევა¹⁰. სამყაროს ჰომოგენიზაცია და პოსტმოდერნიზაცია კიბერ რეალობისა და ინტერნეტიზაციის პირობებში ინფორმაციის გენერირების, გადაცემისა და გაზიარების პროცესში ვლინდება. მისი ერთ-ერთი მექანიზმი, სოციალურ ქსელებთან ერთად, ონლაინ თამაშებია. ის ერთ სივრცეში აქცევს სხვადასხვა გეოგრაფიულ გარემოში მცხოვრებ ადამიანებს, რომლებიც თამაშების გარშემო აყალიბებენ საერთო ღირებულებებს.

ვირტუალური სამყაროს დეფინიციის შესახებ ლი-მარია კერშბაუმერი აღნიშნავს, რომ ადამიანები ვირტუალური სივრცის არარეალურობის მტკიცების პროცესში ეხარჯავთ რეალურ დროს და რეალურ თანხას, ასევე ვიყენებთ მას როგორც რეალური ურთიერთობის ფორმას¹¹. ბოლსტორფი აღნიშნავს, რომ ვირტუალურ სამყაროში ვირტუალური არის რეალობა და რეალობა ვირტუალური. რეალურსა და არარეალურს შორის საზღვრები იმდენად პირობითია, რომ არსებობს ფიზიკური და რეალური, ფიზიკური და არარეალური, ისევე როგორც ვირტუალური და რეალური და ვირტუა-

¹⁰ Escobar A. et al 1994. Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture (and comments and Reply), In Current Anthropology, Vol. 35, No 3, Jun., 1994, 211-231, გ 3 . 213-215

¹¹ Kerschbaumer L. M 2016. Anthropology of Virtual Worlds: History, Current Debated and Future Possibilities, in Grafo Working Papers Vol. 5, pp. 96-110 DOI: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/grafowp.21> გ 3 . 98

ლური და არარეალური.¹² ფლორენს ჩი, კორეის მაგალითზე დაყრდნობით აღნიშნავს, რომ ონლაინ თამაშები წარმოადგენს მედიუმს კულტურული კომუნიკაციის პროცესში და კულტურის, საზოგადოების, პოლიტიკისა და ეკონომიკის რთული სისტემის ნაწილი ხდება¹³. ს. პისრსს მიაჩნია, რომ ვირტუალური სამყარო რწმენის კოლექტიური მაფორმირებელია, რამდენადაც იგი სოციალური კონსტრუქციაა¹⁴. ავატარი, რომელიც სანსკრიტულ ენაზე ღმერთის დედამიწაზე გამოვლინებას გულისხმობს, ინგლისურ ენაში მომხმარებლის, განსაკუთრებით მოთამაშის რეპრეზენტაციის გამომხატველ ტერმინად იქცა. თამაშში კომპიუტერის მიერ მართული პერსონაჟი კი „ბოტა“. ავატარი ესაა ღიზიანერების მიერ ესთეტიკურად დამუშავებული პერსონაჟი, რომელსაც თამაშის დროს მოთამაშე ირგებს საკუთარ თავზე¹⁵.

Grand Theft Auto: თამაშის განვითარების ისტორია

თამაში Grand Theft Auto (იგივე GTA) Rockstar-ის საკულტო თამაშია, რომელიც კიბერსივრცის განვითარებასთან ერთად ვითარდება. Grand Theft Auto 1997 წელს გამოვიდა, რომლის მომდევნო ორი ნაწილი, ლონდონი 1969 და ლონდონი 1961, 1999 წელს გამოვიდა. თამაში 2D ფორმატში იყო შექმნილი და მოთამაშეებს აძლევდა შესაძლებლობას შეესრულებინათ კრიმინალური მისიები. მოგვიანებით, იმავე 1999 წელს, ლონდონის სერიების გამოსვლას მოჰყვა Grand Theft Auto 2. ეს იყო თამაში, სადაც მოქმედება ხდებოდა განუსაზღვრელ ქალაქში, სახელად „სადაც ამერიკის შეერთებულ შტატებში“, რომელიც, როგორც ითან მორისი აღნიშნავს, იყო ფუტურისტული თამაში, განუსაზღვრელი დროითი მონაკვეთით. თამაშის მთავარი იდეა ეფუძნება კრიმინალს, მანქანების მოპარვას, ძარცვას, მკვლელობას. 2001 წელს გამოსული განახლებული Grand Theft Auto 3, წინამორბედებისაგან განსხვავებით, 3D ფორმატის თამაში იყო, რომელიც კლასიკად იქცა, სადაც მოქმედება ორი პერსონაჟის, „ლიბერთი სითის ღონის“ სალკატორე ლეონესა და მისი ანტაგონისტი კატალინას ირგვლივ ვითარდება.

¹² Boellstorff T. 2015 Three real Futures for Virtual Worlds, in Virtual Worlds Research, V. 8, N. 2, pp. 1-7 გ 3 . 3

¹³ Chee F. 2012. Online Games as a Medium of Cultural Communication: An Ethnographic Study of Socio-Technical Transformatin. Dissertation Submitted in Partial Fulfilment Of The Requirements For The Degree of Doctor Of Philosophy In the Social Communication, Simon Fraser University, გ 3 . 154

¹⁴ Pearce C. 2009. Communities of Play: emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds, Massachusetts Institute of Technology, გ 3 . 17

¹⁵ Pearce C. 2009. Communities of Play: emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds, Massachusetts Institute of Technology, გ 3 . 21

თამაშის ახალი მეოთხე ნაწილის გამოსვლამდე გამოვიდა მესამე ნაწილის რამდენიმე ვერსია, რომელთაგან ყველაზე პოპულარული იყო GTA III, Vice City (2002), რასაც შემდგომში მოჰყვა Grand Theft Auto San Andreas, რომელიც 2004 წელს გამოვიდა და იქცა საკულტო თამაშად. თავისუფლების ქალაქის ამბების (Liberty City Stories) ახალი ვერსიები გამოვიდა 2005 და 2006 წლებში¹⁶. Grand Theft Auto-სთვის ახალი პერიოდი 2008 წელს, GTA 4-ის გამოსვლით იწყება, რომლის განახლებული ვერსიები გამოვიდა 2009 წელს, თამაშში რუკასთან ერთად მოთამაშისთვის მნიშვნელობა მიეცა მობილურ ტელეფონს, რომელიც გადამწვევტ როლს ასრულებს მისიების შესრულების პროცესში. 2013 წელს გამოსული GTA 5 თანამედროვე გრაფიკოსების მიერ შექმნილი იდეალური პროდუქტი იყო Grand Theft Auto-ს ისტორიაში, სადაც რთულია დაადგინო, სად გადის ზღვარი რეალურსა და არარეალურს შორის.

როდესაც ახალ-ახალი ვერსიების გამოშვებამ კიბერთამაშების ისტორიაში გადაინაცვლა და Rockstar-ის პროგრამისტებმა დაინახეს, რომ თანამედროვე საკულტო ვიდეოთამაშებში სულ უფრო მეტად ჩაერთო ინტერნეტი, მოსაბეზრებელი გახდა საკუთარ თავთან თამაში და უაზრო მისიების შესრულება, თამაში ჩაერთო ელექტრონულ სერვერში. შეიქმნა მრავლობითი ქსელი, სადაც რამდენიმე ასეული მოთამაშე სხვადასხვა როლს ირგებს და ეთამაშებიან ერთმანეთს.¹⁷ დღეისათვის ინტერნეტ სივრცეში შესაძლებელია GTA-ს საკულტო ვერსიების მოძებნა, რომელთაგანაც პოპულარულია GTA 5 და GTA San Andreas 2004. ისინი მოთამაშეებს აძლევს შესაძლებლობას დაიკმაყოფილონ ყველა სახის ფანტაზია.

Grand Theft Auto-ს სხვა თამაშებისაგან გამოარჩევს ის, რომ იგი დევინანტური, კრიმინალური ძალადობის ჩაღენისკენაა მიმართული ამერიკის სამომხმარებლო საზოგადოების ცენტრში. სხვა თამაშებისაგან განსხვავებით, მოთამაშის (პერსონაჟი, ავატარი) თვისება, ფუნქცია, ღირებულებები გაურკვეველი და მორალურად საკამათოა. ესაა ძალადობრივი თამაში, სადაც მოთამაშეზეა დამოკიდებული კრიმინალის, არასოციალური აქტივობის ჩა-

¹⁶ Maurice E. 2020. Every GTA Game Ever (& What Grand Theft Auto's Timeline Is). On the SCREENRANT Web Page 24.09.2020 <https://screenrant.com/gta-release-date-grand-theft-auto-timeline-order/> (ბოლო წვდომა 25.08.2023)

¹⁷ Maurice E. 2020. Every GTA Game Ever (& What Grand Theft Auto's Timeline Is). On the SCREENRANT Web Page 24.09.2020 <https://screenrant.com/gta-release-date-grand-theft-auto-timeline-order/> (ბოლო წვდომა 25.08.2023)

დენა¹⁸.

Rockstar-ის ვებგვერდზე განთავსებული ინფორმაციის თანახმად, თამაშის შინაარსი ასეთია: კარლ ჯონსონი ხუთი წელია, რაც ლოს სანტოსის, სან ანდრეასის ცხოვრების წესს გაექცა, რომელიც კრიმინალური ბანდების, ძალადობის, კორუფციისა და ძალმომრეობის ადგილია. ესაა ქალაქი, სადაც ფილმების ვარსკვლავები და მილიონერები ყველაფერს აკეთებენ, რომ თავი დააღწიონ დილერებსა და კრიმინალურ ბანდებს. თამაშის მოქმედება ხდება ადრეულ 1990-იან წლებში, როდესაც კარლს უწევს სახლში დაბრუნება, რადგანაც მას დედა მოუკლეს, მისი ოჯახი დაანგრის და ბავშვობის მეგობრებს საფრთხე ემუქრება. რამდენიმე კორუმპირებული პოლიციელი ცდილობს კარლს ჰომიციდი დააბრალოს. CJ (კარლ ჯონსონი) იძულებულია მთელი სან ანდრეასის შტატის მასშტაბით იმოგზაუროს, რათა გადაარჩინოს ოჯახი და ქუჩებზე კონტროლი საკუთარ თავზე აიღოს¹⁹.

Grand Theft Auto San Andreas-ის 1990-იანი წლების ამერიკის შეერთებული შტატების შავკანიანთა ქუჩის ცხოვრების წესი, რომელიც გრაფიკოსთა და კომპანია “Rockstar“-ის პროგრამისტების წარმოსახვის საზღვრებით იყო შემოფარგლული, 2005 წელს დაამსხვრა, როდესაც თამაში გატეხეს და გამოჩნდა თამაშის არაოფიციალური ვერსია სახელწოდებით “Hot Coffee”, რომელიც ავტორიზებული ვერსიისაგან იმით განსხვავდებოდა, რომ მოთამაშეებს შეეძლოთ თავიანთი პერსონაჟით (ავატარი) სექსუალური მანიპულაცია განუხორციელებინათ არამოთამაშე პერსონაჟებზე (ბოტებზე)²⁰.

Hot Coffee ინტერნეტ სივრცეში განსაკუთრებით პოპულარული მოხარდ ახალგაზრდებშია, რომლებიც გარდატეხის ასაკში დევიანტური კულტურული ფასეულობებით არიან დაინტერესებული. Grand Theft Auto San Andreas-ის ინტერნეტ როლური ვერსია (<https://www.sa-mp.com/>)-ზეა მოთავსებული, რომელიც პლატფორმა Rockstar Games Grand Theft Auto: San Andreas-ისათვის. ესაა ბაზა, სადაც რეგისტრირებულია სერვერები/-ჯგუფები, რომლებშიც მოთამაშეები თავიანთი პერსონაჟების/ავატარების მეშვეობით ეთამაშებიან ერთმანეთს. GTA 5-ის ინტერნეტ თამაშთან შედარე-

¹⁸ Boulton E., and Cremin C. 2011. The Sociology of Videogames, Book Chapter in Cohen (Ed). Being Cultural, Auckland: Pearson, pp. 341-357. გვ . 350-351

¹⁹ <https://www.rockstargames.com/> (ბოლო წვდომა : 25.08.2023)

²⁰ DeVane B., Squire K.D. 2008. The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto: San Andreas. გვ . 2.

ბით, GTA San Andreas Hot Coffee Samp-ს აქვს დაბალი გრაფიკა, თუმცა მოზარდებში მის პოპულარობას წესების არარსებობა განაპირობებს. თამაში ინტერნეტში უკონტროლოდ არ არის განთავსებული, მისი ძირითადი პრინციპები სერვერის ადმინისტრატორების მიერაა შედგენილი, რაც მოთამაშეების მხრიდან ერთმანეთისადმი შეურაცხყოფისა და თაღლითობის აკრძალვას გულისხმობს, თუმცა ავატარის/პერსონაჟის მიერ ჩადენილი ქმედებები, რომლებიც ვიზუალურად ყველას მიერაა აღქმადი, არ არის საზღვრებში მოქცეული. მოთამაშეებს სერვერზე ერთმანეთთან კომუნიკაციის პროცესში აქვთ საკუთარი მოწყობილობის მიკროფონის გამოყენებისა და მიმოწერის შესაძლებლობა.

GTA San Andreas: ქართველი მოზარდების ინტერნეტ რეალობა

თანამედროვე სამყაროში კიბერ-თამაშები გლობალური ფენომენია, რომელიც გამოსვლის მომენტიდან მსოფლიოს მასშტაბით მყისიერად ვრცელდება. ისინი მოთამაშეების ღირებულებებს აყალიბებს ან უკვე არსებული გამოხატვის შესაძლებლობას წარმოადგენს. ინტერნეტ თამაშები, რომლებიც გლობალური პროდუქტია და ღირებულებათა ფორმირების პროცესში რეალურსა და წარმოსახვითს შორის საზღვრებს შლის, სხვადასხვა კულტურაში ლოკალურ რეალობას ერგება და მოზარდებში წარმოადგენს ალტერნატიულ სივრცეს, ასაკის გამო აკრძალულის დასაშვებად განსაცდელად. წარმოსახვითი რეალობა ის სივრცეა, სადაც მოთამაშეები ერთმანეთს ეკონტაქტებიან და აკეთებენ იმას, რაც შეიძლება ცხოვრებაში არ გაიმეორონ.

ონლაინ თამაში, მათ შორის Grand Theft Auto: San Andreas-ი, რომელიც მოზარდებშია პოპულარული, ალტერნატიულ რეალობაში ალტერნატიული სიამოვნების განცდის საშუალებაა. როლური თამაშები, რომლებიც სერვერებზე სივრცეებად არის დანაწილებული ენობრივი და გეოგრაფიული მარკერებით, მოთამაშეთა კულტურულ სისტემას ერგება, ასეთია GTA San Andreas Hot Coffee-ს ქართული ინტერნეტ ვერსია. Grand Theft Auto San Andreas Hot Coffee სტანდარტული თამაშის კომპიუტერში დაყენების შემდეგ, ქართულ სისტემაში ადაპტირებისათვის ფაილში უნდა დაემატოს კოდიფიცირებული sa-mp.com - სტანდარტული როლური თამაშის პროგრამა, რომლის დაყენების შემდეგ შესაძლებელია შესვლა ქართულ სერვერზე. არსებობს რამდენიმე ქართული სერვერი, რომელიც მოდერატორების მიერ იმართება და სივრცეში მოთამაშეთა ქცევების გაკონტროლება და წესების შემუშავება მათზეა დამოკიდებული.

Grand Theft Auto San Andreas Hot Coffee-ს თამაშის ქართულენოვანი სერვერებია: Excellent Dreams Role Play; Iberia Role Play, Project: Exclusive Role Play; Georgian Crystal Role Play; Georgian Crazy RP; Georgian Real Life; Georgian Virtual Life Rebron; Saint City Role Play; Geo Verona Role Play; Insanity Role Play; Central RP; White Roleplay; Georgia Dreams Role Life; California RolePlay; Arrecera Roleplay; Life City RolePlay;

ჩემი ეთნოგრაფიული კვლევის ინტერესს წარმოადგენდა ქართული სერვერებიდან ერთ-ერთი პოპულარული ქსელი Excellent Dreams Role Play-ს შესწავლა, სადაც დღეში 400-450 ახალგაზრდა შედის სათამაშოდ. სერვერზე შესვლისთანავე მოთამაშეს ქართულ ენაზე, ლათინური ასოებით დაწერილი თამაშის ინსტრუქციები და წესები ხვდება. ესაა არარსებული ქალაქი სან ანდრეასი, რომელიც წარმოადგენს სივრცეს ნებისმიერი როლის მოსარგებლად. პერსონაჟის, მისი სქესისა და სახელის არჩევის შემდეგ ხდება სპეციალური კოდის დაყენება, რომლითაც მოთამაშეს შესაძლებლობა აქვს ყოველ ჯერზე ერთი და იმავე „ონლაინ იდენტობით“ გააგრძელოს თამაში იქიდან, სადაც ის ბოლოს შეჩერდა. შესვლისა და გააქტიურებისთანავე ეკრანზე ადმინისტრატორების რჩევები გამოდის, რომლებიც მოთამაშეს ურჩევენ: მივიდეს მერიაში და აიღოს პირადობის დამადასტურებელი მოწმობა ან პასპორტი, რომ შემდონ მუშაობა საჯარო და კერძო სერვისებში; აიღოს San Fierro-ს ავტო-სკოლაში მართვის მოწმობა; ეწვიოს Santos-ის სამხედრო ბაზას და აიღოს სამხედრო ბილეთი, რაც საჭიროა სახელმწიფო სტრუქტურებში სამუშაოდ. თამაშში შესაძლებელია კერძო საკუთრების ყიდვა-გაყიდვა. პროფილის გააქტიურებისას მოთამაშის საწყისი ვირტუალური ეკონომიკური კაპიტალი 10 000 ამერიკული დოლარია. დამატებითი თანხის გამოსამუშავებლად რეკომენდებულია მუშაობა მარიხუანას პლანტაციებში, ფერმაში, ავტოპარკსა და საჯარო სერვისებში. შესაძლებელია გაწევრიანება კრიმინალურ ბანდებში, თავდასხმა სახელმწიფო სტრუქტურებზე. ქალაქში პოლიციელი, ბანდიტი, ტაქსის მძღოლი, ჯარისკაცი და ა.შ. რეალური მოთამაშეები არიან. სხვადასხვა ეტაპზე მოთამაშეს შესაძლებლობა აქვს იყოს პოლიციელიც, ტაქსის მძღოლიც, ჯარისკაციც, სტრიპტიზორიც და ასე შემდეგ.

EDRP სერვერზე მოთამაშეთა უმრავლესობა მოზარდია, რომელთა ასაკი 13-დან 18 წლამდე მერყეობს. ეთნოგრაფიულმა დაკვირვებამ და ჩატარებულმა ინტერვიუებმა ცხადყო, რომ Grand Theft Auto San Andreas Hot Coffee-ს ინტერნეტ როლური თამაში მედიუმი ბავშვობასა და კაცობას

შორის. სერვერი ესაა ჯერ მიულწეველი სექსუალურის, ღირებულებათა სისტემისა და ქცევის მოდულების დაკმაყოფილების (კაცობის დემონსტრირების) შესაძლებლობა. კვლევის დროს ინფორმანტები აღნიშნავენ, რომ მათთვის თამაშში ჩაღმის სტილი, მუსიკა და ის წესები, რომლებსაც მოდერატორები უყენებენ მისაღები და მოსაწონია. მიუხედავად იმისა, როგორები იქნებიან მომავალში, მოთამაშეებისთვის მათი ავტარები გამოხატავენ მათ რეალურ „მე-ს“.

ვახომ, 16 წლის ინფორმანტმა, ჩემთან საუბრისას აღნიშნა, რომ მისთვის უფრო რეალური სერვერში ცხოვრებაა. ეს ადგილი მისთვის სახლია და თვლის, რომ მოწყობილობის ეკრანის გამორთვის მომენტიდან, არარეალურ, ფანტაზიურ სამყაროში შედის. მან თქვა:

„ამ სერვერზე, ამ თამაშით გავიცანი სხვა მოთამაშეები. შეიძლება ისინი ფიზიკურად არ მინახავს, არც ნამდვილი სახელი ვიცი, მაგრამ ვიცი მათი სული როგორია, როდესაც მათ ავტარსა და „ნიკნიმს“ (მეტსახელს) ვუყურებ. სერვერზე ჩვენ ვცხოვრობთ, ვუყვებით ერთმანეთს ამბებს, ანეკდოტებს და თან რასაც გვინდა იმას ვაკეთებთ“.

ასაკობრივი შეზღუდვებიდან გამომდინარე, არარსებული ამერიკული ურბანული სივრცე, მოთამაშეთა ღირებულებათა სისტემაში აღიქმება, როგორც მიუწვდომელი ქალაქი, რომლის წვერიც იგი სრულწლოვანების მიღწევის შემდეგ გახდება. თამაშის პოპულარობის მარკერად ინფორმანტები გამოყოფენ კაცობის დემონსტრირების შესაძლებლობას ნარკოტიკებით, იარაღით, სასურველი ქალის დაუფლებით. რადგანაც თამაშში 1990-იანი წლების თბილისური ცხოვრების მსგავსია, მოთამაშეებში იგი მშობლებისა და ბებია-ბაბუების მიერ მოყოლილ ამბებთან ასოცირდება, რომელიც ამ არარსებული სივრცის დემარკაციას ახდენს მოთამაშეების წარმოსახვაში და წარსულს თანამედროვე თბილისში გადმოიტანს. დათომ თქვა:

„უფროს კაცებს ჩემთვის მოუყოლიათ, რომ 1990-იანი წლები თბილისში რთული პერიოდი იყო, ვგელა იარაღით დარბოდა, „კაი ბიჭებს“ ქუჩები ეჭირათ, ქალაქში ადგილები განაწილებული იყო უბნებად. როდესაც GTA-ს ვთამაშობ წარმოვიდგენ, რომ ჩვენი მამების დროინდელ თბილისში დავბრვიარ და ვიბრძვი.“

თამაშის მრავალმხრივობიდან გამომდინარე იგი მოზარდისთვის არა მარტო 1990-იანი წლების თბილისური ცხოვრების წესთან, არამედ თანამედროვე თბილისის ღამის ცხოვრებასთანაც ასოცირდება. მოთამაშე ღამის ბარებსა და სტრიპტიზ-კლუბებში, აწყობს ღამის წვეულებებს როგორც ქუჩაში, ისე საკუთარ სახლში, იღებს ნარკოტიკებს, რაც მათთვის თანამედ-

როვე თბილისური ღამის ცხოვრებისგან არ განსხვავდება და სრულწლოვანებამდე თამაშია ის სივრცე, სადაც საკუთარ მოთხოვნილებებს გამოავლენს. გიორგიმ, 15 წლის ინფორმანტმა ჩემთან საუბრისას თქვა:

„თამაშში რომ ვარ VIP ღამის კლუბებში, სტრიპტიზ-ბარებში შევდივარ. მგონია, რომ თბილისის რომელიმე ცნობილ სტრიპტიზ-კლუბში ან ბარში მივდივარ. ყველა ასე არ აკეთებს დღეს თბილისში? მე ვინ შემისვებს ნამდვილ ბარში ან კლუბში? სანამ წავალ ხომ უნდა ვიცოდე სად მივდივარ რა ხდება? ამიტომ თამაშის დროს ვაკეთებ ამას“.

თამაშის დროს მოთამაშეების ნაწილი ირჩევს მდებრობითი სქესის ავატარს, რომელიც სტრიპტიზიორია. მოთამაშეებში ქალის ავატარის მქონე რეალური ბიჭი მოთამაშე, იდენტიფიცირდება საკუთარი მიკროფონითა და ხმით. ერთ-ერთი ასეთი ავატარის ზედმეტსახელი სერვერზე არის ფრედი მერკური, რომელიც ერთ-ერთი გამოცდილი მოთამაშეა და სხვადასხვა აქტივობას წარმატებულად ართმევს თავს. მოთამაშეებში პერსონაჟი და ავატარის მფლობელი ავტორიტეტულ, კარგ მოთამაშედ ითვლება და მისი რეალური სქესისაგან განსხვავებული ავატარის სქესი არ წარმოადგენს განხილვის საგანს, თუმცა ეს ავატარი ყველა მოთამაშეში ყურადღებას იწვევს, რადგან ქალის პერსონაჟი მათ მამაკაცის ხმით ელაპარაკება.

თამაშში საკუთარი თავის გამოხატვის შესაძლებლობას იძლევა ვირტუალური „პკპ ბათლი“, რომელიც ინგლისური ენიდან არის გადმოღებული და იშოფრება, როგორც Player Versus Player Battle (PVP Battle), ესაა Hip-Hop-ის სახეობა, როდესაც გალექსილი ფორმით მოთამაშეები ერთმანეთს აყენებენ შეურაცხყოფას. თამაშის დროს გამარჯვებულია ის, ვინც ორიგინალურ ტექსტს გარეპავს. Hip-Hop-ის ეს მიმდინარეობა ქართველ ახალგაზრდებში პოპულარულია. ორგანიზატორები თბილისის ღია და დახურულ სივრცეებში აწვობენ რეპერების ტურნირს, სადაც სცენაზე ერთმანეთს პირისპირ ეჯიბრებიან. გამარჯვებულს დამსწრეების ოვაციები ავლენს. დასწრება, უმეტეს შემთხვევაში, ფასიანია და მოქმედებს ასაკობრივი ცენზი +18. რადგან მოზარდებისთვის ტურნირში მონაწილეობა რთულადაა მისაღწევი, ალტერნატიულ რეალობაში, თამაშში GTA San Andreas Hot Coffee-ს ინტერნეტ სერვერზე ეს შესაძლებელია. მოთამაშეებისთვის „PVP Battle“ თამაშის ერთ-ერთი საინჟინო ბარათია. მოთამაშეების ავატარები იკრიბებიან კლუბში ან ღია სივრცეში, რომელიც სპეციალურადაა მოწყობილი „PVP Battle“-თვის. მოთამაშეები თავიანთ მოფიქრებულ ტექსტებს პყვებიან Hip-Hop-ის სტილში, სხვა მოთამაშეები კი უსმენენ და

შემახილებით ამხნევენ. ინფორმანტებმა აღნიშნეს, რომ თამაშის დროს PVP Battle-ში მონაწილეობა საგზურია მათთვის მომავალში, რეალური PVP Battle-ში მონაწილეობისთვის.

დათომ 17 წლის ინფორმანტმა აღნიშნა, რომ თამაშის დროს PVP Battle-ში მონაწილეობა მისთვის საშუალებაა, რომ მოთამაშეებს შესაძლებლობები აჩვენოს, რითაც საკუთარ თავს უმტკიცებს, რომ რეპერობა შეუძლია. თქვა, რომ საკუთარი ტექსტების გასაზიარებლად სხვა გზა ვერ იპოვა, PVP Battle GTA-ში კი შესაძლებლობაა რეალურთან დაახლოებულ სივრცეში იმოქმედოს. მისთვის უმნიშვნელოა, რომ ვირტუალური ავატარების მეშვეობით რეპავს, ამ ვირტუალური ავატარების უკან რეალური ადამიანები არიან, რომლებიც სათქმელს რეალური მიკროფონებით ამბობენ. დათომ განაგრძო:

„მომავალში მინდა, Key G, Young MIC, Master-ს (რეალური რეპერები, რომლებიც ქართული PVP Battle-ს ავტორიტეტებად მიიჩნევიან) დავუდგე და ჩემი ტექსტებით გავრეპო. GTA San Andreas-ის სერვერზე იმითომ ვრეპავ, რომ მინდა რეალური ორგანიზატორების და Hip-Hop-ერების ყურადღება მივიქციო. იქნებ ნახონ, რა ტექსტებს ვწერ და როგორ ვრეპავ, რომ როდესაც შესაძლებლობა მექნება რეალურ PVP Battle-ში მივიღო მონაწილეობა“.

დასკვნა:

კლიფორდ გირცმა მამლების ჩხუბი კუნძულ ბალიზე ათეულობით წლის წინ ჩაიწერა, რომელიც ზრდასრულ მამაკაცებში ძალაუფლების დემონსტრირების შესაძლებლობას იძლეოდა. თანამედროვე ინტერნეტ თამაშის Grand Theft Auto San Andreas Hot Coffee-ის მოტივი მსგავსია გირცის მიერ აღწერილი მამლების ჩხუბისა. მამალი და ავატარი ორივე გამოხატავს მოთამაშის სოციალურ სახეს, ასევე სულიერ მისწრაფებებს, სადაც, როგორც გირცი აღნიშნავს, ადამიანი და ურჩხული, კარგი და ბოროტი, ეგო და იდი, მასკულინობის გარშემო შემოკრებილი კრეატიული ძალა და დესტრუქციულის გარშემო შემოკრებილი დამარცხებული ძალა ცხოველურად ერევა სიძულვილის, ბოროტების, ძალადობისა და სიკვდილის სისხლიან დრამას²¹. განსხვავება ისაა, რომ მამლების ჩხუბში ზრდას-

²¹ Geertz C. 1973. Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight, book Chapter 15, p. 412-453, in Book the Interpretation of Cultures Selected Essays by Clifford Geertz, Basic Books, Inc., Publishers. New York, გ 3 . 420-421.

რული ადამიანები მონაწილეობდნენ, ხოლო Hot Coffee-ს, ძირითადად, მოზარდები თამაშობენ, რომლებშიც ასაკობრივი გარემოებებიდან გამომდინარე, მოვლენების მძაფრად აღქმა და დემონსტრირება ხდება.

ჩემმა ეთნოგრაფიულმა კვლევამ ცხადყო, რომ თამაშის პოპულარობას განაპირობებს გარდატეხის ასაკში მოზარდების ინტერესი დევანტური კულტურული ფასეულობების მიმართ. თამაშის მეშვეობით, მოზარდი ცდილობს გაემიჯნოს რეალურს, არსებულს და თავი მისთვის სასურველისა და მოსაწონის ნაწილად მიიჩნიოს. თამაში შლის საზღვრებს რეალურსა და წარმოსახვითს შორის და ზოგიერთ შემთხვევაში ერთმანეთის შემცვლელიც ხდება. მაგალითად, ერთ-ერთი ინფორმანტი აღნიშნავდა, რომ მისთვის რეალური სივრცე იყო წარმოსახვითი, ხოლო თამაში სინამდვილე, რეალური ადამიანებითა და მისთვის მოსაწონი ღირებულებებით.

თამაში მედიატორია. იგი ალტერნატიული ურბანული სივრცეა ქართველი მოთამაშეებისთვის. San Andreas-ის ცხოვრების წესი 1990-იანი წლების თბილისურ ცხოვრებასთან და კრიმინალთან ასოცირდება, ასევე თანამედროვე ღამის ცხოვრებასთან, რომლის სრულფასოვან წვერებად მოზარდებს თავის გააზრება არ შეუძლიათ, ასაკობრივი აკრძალვების გამო. თამაშის მეშვეობით ისინი ახერხებენ კომუნიკაციას თანატოლებთან, რომლებსაც მსგავსი ასაკობრივი მოთხოვნილებები აქვთ და ერთმანეთს უზიარებენ ცხოვრების შესახებ შეხედულებებსა და უკვე არსებულ გამოცდილებას. GTA San Andreas Hot Coffee წარმოადგენს მედიუმს და/ან აგენტს ბავშვობასა და კაცობას შორის. მათთვის მიუწვდომელი კლუბური და ღამის თბილისური ცხოვრების წესი ხელმისაწვდომი, ხელშესახები ვირტუალურ თამაშშია, რომლის გავლის შემდეგაც, როგორც ინფორმანტები აღნიშნავენ, მეტ-ნაკლებად მომზადებული შეხვედებიან ზრდასრული ცხოვრების წესს.

თამაშში განსაკუთრებით თვალსაჩინო სივრცე „PVP Battle“ არის, რომელიც გირცის მამლების სცენაა, სადაც თამაშის ავატარები ერთმანეთის პირისპირ დგებიან, ერთმანეთს შეურაცხყოფას აყენებენ და აგრესიას გამოხატავენ. თუ მამლების უკან რეალური ზრდასრული მამაკაცები დგანან, ავატარების უკან რეალური მოზარდები დგანან მიკროფონითა და რეალური ხმით, რომლის მიზანს მოზარდობის ამ ეტაპზე აგრესიის გამოვლინება და ყოფითი პრობლემებისაგან გაქცევა წარმოადგენს.

GTA San Andreas Hot Coffee არანაირ სოციალურ ღირებულებას არ ემსახურება. იგი სხვა თამაშებისაგან განსხვავებით, რომელიც კონკრეტული ქვეყნის კულტურული და პოლიტიკური ღირებულებებისადმი ლოია-

ლობის გაჩენისთვის იქმნება, პოსტმოდერნული ურბანული სამომხმარებლო ეკონომიკური ყოფის დემონსტრირებაა, სადაც ღირებულებები არეულია, ინდივიდი არ მოქმედებს საერთო მიზნისა და საერთო ღირებულებებისთვის; იგი ინდივიდია საკუთარი თავის კეთილდღეობის შესაქმნელად, რომლის უკან ოჯახური კეთილდღეობის მოტივი დგას, რასაც ცდილობს ძალადობრივი მეთოდებით მიაღწიოს.

Boris Komakhidze

**Online Imageries of Space and Adolescence Among Georgian Lingual
Society of Grand Theft Auto: San Andreas**

The article addresses an ethnographic analysis of the adapted version of the online game GTA San Andreas and its role in the socialization process of Georgian teenagers. The space of San Andreas, which is adapted to the Georgian reality on the "server," is associated with an alternative urban space for adults and, together with the means of entertainment, represents a cyber reality that is almost a real space. They are allowed into the forbidden alternative space sanctioned by age, and in the process of forming the values of adolescents, it is a mechanism for them to understand themselves as "real men" in society. The article is based on field ethnographic research, during which the methods used were semi-structured and unstructured interviews and active and simple observation.

ქართული
მხარეთმცოდნეობის
სათავმეპთან

სამეცნიერო კრებული

*ედგენება სერგი მაკალათიას დაბადების
130 წლისთავს*

ქუთაისი
2023

კრებულში თავმოყრილია სამეცნიერო სტატიები არქეოლოგიის, ეთნოგრაფიის, ისტორიისა და ფოლკლორის საკითხებზე. წარმონეწილია ცნობილი მეცნიერის, პედაგოგისა და საზოგადო მოღვაწის, ქართული მხარეთმცოდნეობის პატრიარქის – პროფესორ სერგი მაკალათიას ფასდაუდებელი ღვაწლი ამ მიმართულებით და ეძღვნება მისი დაბადების 130 წლისთავს.

შემდგენელი და რედაქტორი

ივორ კეკელია, ფოთის №15 საჯარო სკოლის პედაგოგი, ისტორიის დოქტორი

სარედაქციო საბჭო:

ედიშერ ბალათურია, სალომე ბახია-ოქრუაშვილი, მანანა გაბაშვილი, რევაზ კვირკვია, ბორის კომახიძე, თამაზ ლაცაბიძე, ნონა ჩხეიძე, ია წურწუშია, ლერი ჯიბლაძე.

ISBN 978-9941-8-6077-5

© ი.მ. „მარიამ იობაძე“