

Казуал — Lurkmore

Казуа́л (англ. casual — случайный, бессистемный, нерегулярный, небрежный) — применительно к Интернету и компьютерам — «человек с улицы», «обычный пользователь», «не задрот», то есть «непосвящённый».

Авторство термина эксклюзивно принадлежит приснопамятному журналу *Game.exe* (ака «Магазин Игрушек», 1995—2006 гг.), вымершему в результате отсутствия популярности среди казуалов.

Лицами, имеющими отношение к Интернету, софтверным и игровым компаниям, иногда может употребляться как эвфемизм, заменяющий слово «быдло». «Тонкое» отличие казуала от быдла заключается в том, что казуал всего лишь пользуется своим правом быть «тупым юзером»; быдлу же это вменяется в обязанность, о честном исполнении которой оно иногда даже любит с восторгом кричать.



Типичные казуалы

Отбросив же ненависть интернетов, среднестатистического казуала можно описать как человека взрослого, с доходом *от среднего и выше*, для которого компьютер является таким же средством развлечения, как телевизор или, к примеру, *рыбалка*, а не основным времяпрепровождением. *Ненависть* истинных юзеров, задротов, *гиков* и *нердов* происходит от направленности политики большинства интернет-, софтверных и игровых компаний на вовлечение казуалов в процесс потребления контента интернетов, программ и видеоигр, в качестве *основного средства* чего используется повсеместное упрощение всего до уровня доступного малолетнему долбоёбу и добавление невообразимых количеств *свистелок и перделок*.

Казуальные игры

Довольно-таки двусмысленное понятие. С точки зрения задротов — практически любая игра, ориентированная на широкую аудиторию (включая людей, вообще говоря, в игры не играющих) и при этом не требующая каких-либо сложных навыков. Яркий пример — *The Sims*, *Rayman Raving Rabbits* и прочая. Также сюда относят подавляющее большинство игр для *Wii*, включая даже многострадальный *Manhunt 2*.

С точки зрения разработчиков игр казуал-игра — это игра, простая в производстве и, опять-таки, ориентированная на большинство. При такой трактовке в эту категорию входят все шаравары^[1], а также игры — приложения в социальных сетях и большинство игр для *мобильных устройств*. *Айфон* также является казуальной платформой, состоящей из простеньких игрушек вроде *Jelly Car*, *Asphalt 8*, *Let's Go Golf* и т. п. Такие-то игры и называются *казуальными*, то есть не нужно сидеть и упорно задрочивать какой-то уровень, а можно забить на всё и положить мабилу обратно в карман. Подобные игры также запилены на *ЗЫЗ* — под гордым названием PSP minis.

Надо заметить, что в наше время миллиардных «*Крайсецов*» и «*Ассасинс Кридов*» казуальный рынок превратился в возможность для *инди*-разрабов и небольших студий проявить себя и подзаработать денег, что и стало причиной появления довольно большого количества действительно достойных казуальных игр.

Казуальность определяет возвращение к игре снова и снова, как термин. Однако основной смысл термина раскрывается при рассмотрении такой игры как *The Sims*. Суть казуальности заключается в шатании в игре без определенной цели, без определенного задания, в отсутствии как такового стержня игры, наряжай свою куклу (своего персонажа) и радуйся этому. Отсюда и понятие казуальный хомячок, человек у которого текут слюни по всякой мишуре — внешний показной блеск, лишенный действительной ценности.

Казуалы в MMORPG

Мы казуалы - WOW Machinima
«*Press X to win*» — гимн
всея казуалов

Казуальный игрок как отдельный подвид игрока встречается только в тех *MMORPG*, где существует не только сюжет и квесты, но также «крутые вещи», которые достаются только за счет хитрых махинаций. В играх, где надо нажимать преимущественно две кнопки и напрягать, в основном, спинной мозг, казуального игрока от обычного попросту не отличить.

Казуальный игрок в *MMORPG* предпочитает получать все и сразу, поэтому любит серверы с завышенными рейтами или с возможностью купить игровые ценности (в особенности дающие весьма веские преимущества над другими игроками, пример из *Lineage 2*: R99 пушка на +16, аналогичный шмот и обвес все вместе примерно за *\$100500*). Проще говоря, казуал хочет стать таким же крутым как все, не имея для этого никаких *личностных качеств*. Как правило, такой игрок не способен чего-либо добиваться в игре действительно самостоятельно ввиду недостатка своих задротских («нет времени», «впадлу»), ПвП (ламер,

криворучка), интеллектуальных или торговых навыков. При этом казуал по-прежнему любит **меряться** своим виртуальным половым хуем с другими игроками, что приводит к множеству бурлений говн со стороны тру-фагов и задротов, которые «добиваются всему сами», но так никуя и не добились, а также регулярно случаются **драмы** на тему нечестности подобного поведения.

Несмотря на то, что текучка подобных игроков очень высока (в силу того, что все время нажимать две кнопки быстро надоедает), на данный подвид рано или поздно ориентируются все MMORPG, так как прибыли со временем падают и надо выдавливать больше бабла до того как игра станет совсем не популярной. Игры становятся все проще, витиеватость развития игрока становится шаблонной, квесты нахуй никому не нужны, на стоимость игровых ценностей в игре напрямую влияет их стоимость «за реал» (то есть, реальные деньги). Целью игры становится меряние половыми хуями с другими игроками, причем с возможностью избежать командной игры, на что, по идее, должны быть ориентированы ММО-игры. Просто большинству скучающих менеджеров, секретарш и «прочему начальству», а в общем и целом офисному планктону (который являются подавляющей частью казуалов и наиболее прибыльной частью игроков в целом), намного удобнее зайти в игру на десять-пятнадцать минут чтобы по-быстрому восполнить свое чувство собственного доетейнства ничтожества. Именно это и движет казуальным игроком — он ничего не умеет, но тоже хочет выделяться, и, чтобы не напрягаться, готов заплатить более 9000 денег.

Хотя бывает и так, что бывший задрот и тру-фаг становится казуалом. Задроты тоже иногда взрослеют, обзаводятся семьями и устраиваются на работу, но поскольку задротское прошлое дает о себе знать, они продолжают играть.

Casual wear

Стиль одежды, никак не выделяющейся из толпы. Например, простые синие джинсы, темные кроссовки, свитер и серая куртка. Кроме того, casual wear используется **футбольными хулиганами и скинхедами**, чтобы не выделяться из толпы и затеряться в ней, в случае чего. Среди тех, кто хоть немножко в теме, известно, что настоящий casual wear в этой стране — это китайские джинсы, куртка Reabuk (sic!) и кроссовки Abibas, а никак не шмотки из последних коллекций Fred Perry, Lonsdale, Merc, Stone Island и прочих. Моб футбольных хулиганов даже в крупных городах типа Мск и Спб очень сильно выделяется из толпы стильностью и подчеркнутой «европейскостью» внешнего вида (что иногда доставляет в сочетании с разбитыми щцами и разодранными в клочья шмотками).

Противоположность — различные субкультуры типа **эмо**, панков, **говнарей**, **инди** и так далее, тяготеющих к обилию атрибутики и отличительных черт.

Алсо настоящий кэжуал (casual) отличается отсутствием всяких надписей о том, что это казуал, что **доставляет**. Henderson или Tommy Hilfiger зачастую отличаются полным отсутствием логотипов на своих изделиях. Зато их логотипы часто пришивают вьетнамско-таджикские племена, прикованные к швейным машинкам в подвалах наследников Черкизона.

Но ничто не стоит на месте, и казуальный имидж уже давно проталкивается в масс-медиа и рекламных кампаниях как некая элитная прерогатива, но для **простых людей**. К примеру, компания **Finn Flare** невозбранно избрала своим рекламным лозунгом фразу «be casual»^[2]. В различных модных журналах стиль casual уже преподносится как что-то, наоборот, выделяющее из толпы и являющееся признаком **нищобродства** духовной и материальной свободы индивида от условностей окружающего мира, часто скатывающееся до слегка прикрытого впаривания откровенного китайского пластмассо-синтетически-вонючего барахла в противовес дорогим одеждам от Armani, мобилам Vertu и прочего фаллометрического хлама. В силу откровенного lack of quality все эти вещи быстро теряют свой товарный вид и часто индивид вынужден продолжить уже намеренно портить вещь («отбахромить» тряпочный ремень по всей окружности или намеренно прорезать новые дырки на джинсах), дабы продемонстрировать окружающим, **что-это-сделал-он-сам** силу своих ментальных особенностей, дабы еще раз подчеркнуть свою ебанутость индивидуальность.

Из этого можно сделать вывод, что **консьюмеризм** и казуалистика — суть два полюса на глобусе потребления товаров, причем первый создан для тех у кого кошельки слишком толстые, а второй — для тех, кто в качестве кошелька использует задний карман на джинсах.

Казуалы как типаж

Общее определение типа людей, образовавшегося очень давно (с появлением **корпоративных норм и правил**), но именно это название получившего с начала девяностых годов.



У нас на **раёне** так не ходят.

Казуал — это человек, воспитанный на стереотипах общечеловеческих ценностей вроде [любовь-семья-дети](#), жопа в тепле — отлично, пожрать икорку удаётся, попить пивка тоже, [машинка есть](#), футбольчик показывают, подсидеть босса в офисе — праздник, [съездить в турцию разик в год можно](#), потрахаться есть с кем — супер!, не пытающийся выйти за их рамки и подвергнуть их сомнению/рассмотрению с разных точек зрения. Понятие «казуалы» включает в себя разные виды человеческих овощей, которые объединяет одно — [быдло такое быдло](#).

Позывов к творчеству у типичного казуала почти ноль, оригинального мышления/чувства юмора нет, вследствие, казуал нигде не может удивить нестандартным подходом. При этом казуал может быть успешен в выполнении рутинных обязанностей/работы, связанной с более-менее умственной деятельностью, — бухгалтеры/хреноинженеры/сисадмины. Ни в каких необщечеловеческих увлечениях/направлениях не заинтересован, что бы это ни было (например, труп-готы, уж какие они долбоёбы по жизни, но они — не казуалы). Однако, если что-то [внезапно](#) становится очень популярным и раскрученным (особенно на [зомботв](#)), начинает заинтересовываться, но дальше азов никогда не заходит. Более того, казуал дальше азов не заходит ни в чем, что требует хоть каплю упорства и самоотдачи. Столкнувшись с первым же препятствием в любом начинании, сабж забрасывает дело, прикрываясь ментальными костылями «мне это [не нужно](#)» и «[свободный от задротства человек](#)». Аргумент «[Сперва добейся](#)» для казуала — как серпом по яйцам, добиться чего-либо стоящего он априори не способен.



@

Казуал по максимуму подвержен влиянию большинства, [моды](#), [морали](#) и мнения, превалирующих в обществе, а также — «[синдрому утёнка](#)».

Очень восприимчив к нарушению границ уважения своей невежливо важной личности (даже если чёткое чмо по жизни). Именно от казуалов можно услышать «вы хам, уважаемый!», «пааапрашу без аааскарблений!» или «[соблюдай уважительность общения сука!](#)».

От различных точек зрения, в том числе убийственно правдивых и прямо без купюр и цензуры выражающих суть какого-либо явления (тем более, его высмеивающих), казуал ссыт кипятком и срёт кирпичами, особенно если это «оскорбляет его чувства» и противоречит всем тем говнознаниям, что ему впихнули в его заполненную стереотипами башку до этого.

Яркий пример — реакция американского казуального быдла на сериал [South Park](#), реакция мусульман на «оскорбительные» [карикатуры](#), etc.

Религиозные воззрения обычно присутствуют, хотя и атеистов хватает. Защищаются в дискуссии типично для малолетнего долбоёба с пеной у рта, а любые сомнения в их обоснованности и шулки по их поводу встречаются с выпученными глазами: «[а ты не охуел гнать на святое?!?!1177адинсемь](#)» и чрезвычайно опасными угрозами вычислить по айпи, а потом [взять и уебать](#) «за оскорбление веры». Тролли ликуют.

В обществе и на фоне более-менее творческих людей любой казуал проявляется во всей своей красе люто унылого говна и [гонится нахуй ссаными тряпками](#) при первом же выебоне «а вот я считаю что BLABLABLA, а [вы все малость неправы](#)», либо троллится до полного низведения в кал.

В общем и целом, как уже было сказано выше, казуал ничем не выделяется. Обычная, средняя, серая, взаимозаменяемая такими же единицами топлива [биореактора](#) шестерёнка системы, уж как кому угодно.

См. также

- [Поколение Пепси](#)
- [Обыватель](#)
- [Какзуальщик](#) — статья на сайте Pro-gamer.org.

Примечания

- ↑ Игры с условно-бесплатной формой оплаты (shareware), то есть тебе дают поиграться полтора уровня, а потом [предлагают раскошелиться](#).
- ↑ «Будь распиздяем», ололо.





Типажи

Attention whore DJ IM-быдло Internet White Knight Straight Edge Автомобилист Автостоп
 Анархист Аудиофил Байкер Барабанщик Барыга Басист Белый человек Бздун Битард
 Британские учёные Быдло Футбольный хулиган Быдло-кун Бюджетники Ванильная пизда
 Вахтовый метод Веганы Велосипедист Венишко-тян Вокалист Гик Гитараст Говнарь
 Гой Гот Дауншифтинг Девственник День ВДВ Диванные войска Диггеры Дизайнер
 Еврейские расовые жида Женщина за рулем Журнализд Избранный Инженер
 Интеллектуал Интеллигент Казуал Кармодрочер Кацапы Кемпер Клаббер
 Козёл отпущения Копираст Красноглазики Красномордый Ксенопатриотизм Ламер
 Линуксоид Литературный негр Маменькин сынок Маньяк Мариобой Массовщик
 Милиция Милиция/Юниты Модератор Моралфажество Мужской шовинизм Наркоман
 Народные фрики Настоящий индеец Настоящий мужык Нерд Нигилизм Нигра
 Новый русский Нохча Нуб Обезьяна с гранатой Обьебос Оверклокер Овуляшка Отаку
 Охрана Пикапер Пикейные жилеты Пирсинг Поколение снежинок Политрук
 Попрошайки Психолог Психонавт ПСПП Радиолюбитель Раптор Растаманы Реднек
 Резуноид Реконструкторы Риветхэд Ролевики



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
 Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
 Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
 Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
 Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
 Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
 Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
 Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
 Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
 Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
 HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
 It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
 Kerbal Space Program Killer Instinct