

Социальная сфера онлайн игр

Ежова Полина Сергеевна

Студент

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова,

Социологический факультет, Москва, Россия

E-mail: Pauline.es@yandex.ru

Виртуальные сообщества онлайн игр жанра MMORPG (*англ. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* – многопользовательская ролевая онлайн игра) составляют миллионы человек. Точное количество назвать крайне сложно, т.к. большинство издателей игр не афишируют число зарегистрированных пользователей. Онлайн игра «Perfect World» насчитывает более 4 млн. [2], а знаменитый «World of Warcraft» – более 12 млн. подписчиков [1].

На форумах онлайн игр «Perfect World» [2] и «Повелители драконов» [4] был проведен опрос. Его целью было выяснить, почему люди начинают играть в онлайн игры и что в онлайн игре для них является наиболее привлекательным.

Согласно полученным результатам [2, 4], чаще всего побудительными мотивами к началу игры является желание отдохнуть (33 % ответов) и поиск друзей для совместной игры или совместного времяпрепровождения в сети Интернет (24, 7 % ответов). Следующими по популярности мотивами стали: желание уйти от реальности – 13, 4% ответов, отсутствие у онлайн игры четкого конца – 10, 3 %, волшебный мир игры, который напоминает респонденту сказочный мир, о котором респондент мечтал в детстве – 8, 2 %, желание найти новых друзей и проводить с ними время «в реальности» – 7, 2 %, возможность реализовать себя – 3, 1 % ответов.

Самым важным в онлайн игре для игроков становится максимально приближенная к реальности возможность общения с другими людьми (т.е. игроками). Больше всего в онлайн играх людей привлекает красивая графика (15, 8 % ответов), то есть игроки хотят, чтобы игровой мир внешне был похож на реальный мир. В реальном мире мы имеем множество возможностей общения с другими людьми. Игроки также хотят онлайн игры с широкими возможностями социального взаимодействия – 14, 1 % ответов. В реальной жизни каждый из нас является уникальным по внешности и по характеру. И в игре игроки хотят иметь возможность создания персонажа максимально похожего на самого игрока – 12 % ответов.

Психологическая зависимость от ролевых компьютерных игр оказывает самое большое влияние на личность играющего [3]. Одна из причин данного явления – отсутствие обозримого конца у онлайн игры. За длительность прохождения игроком онлайн игры от первого до последнего уровня развития персонажа, отвечают такие факторы, как разнообразие заданий и/или уровней развития персонажа, частые обновления игры, разнообразие монстров (в т.ч. «ключевых» – боссов). Однако результаты проведенных опросов показывают, что вышеперечисленные факторы для игроков стоят на втором месте. Для игроков равными по важности являются: разнообразие заданий в игре и/или уровней развития персонажа и частые обновления в игре (по 9, 2 % ответов); размер игрового мира, разнообразие монстров (в том числе «ключевых» монстров – боссов) и разнообразие оружия в игре (по 7, 1 %). Еще менее важными для игроков являются

отсутствие абонентской платы у игры (6, 5 %), наличие развитой системы PvP (person vs person – игрок против игрока; возможность убийства других игроков) и разнообразие рас персонажей (по 6 % ответов). Можно сделать вывод о том, что для игроков длительность достижения относительного конца игры не является самым главным в онлайн игре.

Таким образом, несмотря на то, что люди начинают играть в онлайн игры чаще всего желая отдохнуть и уйти от реальности, а также найти "виртуальных" друзей, в самих онлайн играх они хотят присутствие реальности. То есть, уходя от реальности, люди хотят остаться в реальности.

В онлайн играх присутствует экономическая, политическая, социальная и, в некоторой степени, духовная сфера [5]. У игроков есть как предписанные, так и достигаемые статусы, присутствует стратификация и власть, в игре возможна вертикальная мобильность. Присутствуют и социальные нормы, правила этикета.

В игре присутствует «власть». Она проявляется в двух формах. Первая – это «власть в виде администрации игры», которая контролирует «комфорт» игры (запрет на рассылку спама, рекламу сторонних ресурсов, использование дополнительного программного обеспечения для облегчения игрового процесса, запрет на оскорбление игроков, пропаганду насилия, терроризма и т.д.). Вторая – это «власть в виде топ-игроков и топ-гильдий». То есть в виде наиболее влиятельных, сильных, знаменитых игроков и соответствующих их объединений. Они пользуются привилегированным положением среди других игроков, способны влиять на мнения, настроения других игроков и на некоторые игровые процессы. В играх присутствуют борьба топ-игроков и борьба топ-гильдий за влияние в игре, которые происходят «параллельно».

Социальная сфера представлена разнообразными возможностями игроков взаимодействовать друг с другом. Существуют различные объединения игроков, списки друзей и врагов игрока, возможность отправки личных сообщений или групповых сообщений, различные игровые задания, выполнить которые возможно только совместно с другими игроками, возможность обмена, покупки, продажи игровых предметов между игроками. В некоторых играх существует возможность заключения брака с другими игроками и т.д.

Как мы видим из результатов опроса, у игроков наблюдается желание присутствовать в игре, максимально похожей на реальность во всех положительных моментах этой реальности. Данное желание также непосредственно проявляется и в действиях самих игроков в процессе игры.

В игровом процессе иногда наблюдается формирование различных форм ограничения поведения игроков, которые изначально не были предусмотрены игрой. В результате, происходит формирование новых традиций, которые могут противоречить начальным условиям игры. Например, в онлайн игре «Perfect World» [2] существует специальный квест (задание/миссия), называемый «Куб Улья», который могут проходить одновременно несколько игроков. Игрокам дается задание в одной из комнат подземелья за короткое время «убить» нескольких монстров. Монстров всего 4 и «возобновляются» они медленно. В результате в игре возникла негласная традиция: игроки встают в очередь друг за другом – следующий игрок берет задание и нападает на монстров только после того, как предыдущий завершит задание и покинет комнату.

Работа выполнена при поддержке РФФИ (проект 10-01-00332-а).

Литература

1. Blizzard Entertainment. Пресс-релизы: <http://eu.blizzard.com>
2. Perfect World – бесплатная онлайн игра: <http://www.pwonline.ru>
3. Иванов М.С. Формирование зависимости от ролевых компьютерных игр. Флогистон: <http://flogiston.ru>
4. Повелители драконов – бесплатная онлайн игра: <http://www.dragononline.ru>
5. Прончев Г.Б., Ежова П.С. Анализ виртуальных сообществ онлайн игр // Математическое моделирование социальных процессов, 2011, Выпуск 12-13, (в печати)

Слова благодарности

Автор выражает признательность доценту, к.ф.-м.н. Прончеву Г.Б. за помощь в подготовке тезисов.