

Проект «Amazing Grand Theft Auto 5 Role Play» как коммуникативное пространство

Научный руководитель – Мишанкина Наталья Александровна

Цимбалов Владислав Владимирович

Студент (магистр)

Национальный исследовательский Томский государственный университет, Философский факультет, Томск, Россия

E-mail: tsimbalovvlad@mail.ru

Развитие онлайн-игр способствует созданию принципиально нового коммуникативного пространства - игрового. При этом, благодаря жанровому своеобразию, коммуникация в онлайн-играх может существенно отличаться. Например, в сессионных играх люди общаются от сессии к сессии, как только заканчивается игровое время, они прерывают общение. Игры с открытым миром и ролевой составляющей не ограничены по времени, игроки находятся в коммуникации все время, пока сами не решат покинуть игру. Так, проект «Amazing Grand Theft Auto 5 Role Play» создает особое открытое коммуникативное пространство.

В нашем случае проблема заключается в отсутствии формальных критериев, которые бы позволили обозначить проект «Amazing GTA 5 RP» как особую коммуникативную виртуальную реальность. В этой связи наша цель - определить признаки коммуникации в «Amazing GTA 5 RP», которые характеризуют данный проект с точки зрения особого коммуникативного пространства. Таким образом, нас интересуют не признаки коммуникации как таковой, а те критерии, которые описывают внутриигровое общение.

В работе Л. В. Баевой представлены следующие типы коммуникации: дистанционно-традиционный, дистанционно-элитный, дистанционно-номинальный[1]. Дистанционно-номинальный тип характеризуется как отношения между людьми, которые никак не связаны в реальной жизни (не знакомы), имеют представление друг о друге только по той информации, которую они представили в социальных сетях или передали в процессе виртуальной коммуникации. Особенность заключается в том, что люди общаются не лично, а через созданные «аватары» - представление своей личности в Сети. Оно может как полностью совпадать с реальной личностью (официальные страницы), так и категорически различаться. Такой тип общения наиболее распространён в виртуальной коммуникации и позволяет безгранично расширять круг своего общения. Его сущностью является особый тип развлечения, рекреации - не обязывающего времяпрепровождения в среде подобных себе.

На основе описанных в вышеназванной работе типов С. О. Осекин выделяет виды коммуникации в видеоиграх: массовая, внутриличностная, коммуникация малых групп [3]. Исследуемый проект «Amazing GTA 5 RP» относится к массовой коммуникации, что подразумевает стихийное общение больших групп игроков. На сервере одновременно может присутствовать до 275 человек. Кроме того, массовая коммуникация в его рамках анонимна: игрок принимает на себя роль отыгрываемого персонажа и действует в соответствии с ней. Нет необходимости раскрывать свое настоящее имя или знакомиться с реальными людьми, поскольку их функции выполняют игровые аватары.

И. И. Волкова классифицирует игры по механике действия: игры информации, игры действий, игры контроля [2]. В аспекте исследования «Amazing GTA 5 RP» нас интересует первый тип: игры информации. Главная цель таких игр - это полное взаимодействие

с миром, изучение основ виртуальной реальности конкретной игры. В играх информации происходит общение через ролевой образ, они подразумевают онтологическую реальность со временем и пространством, в которой происходит коммуникация. Каждый игрок занимает свою нишу в виртуальном мире. В ходе исследования игровой реальности, которое длилось более двухсот часов, мы успели побывать в роли врача, корреспондента и продавца автомобилей. Анонимность игрока сохранялась, другие игроки

взаимодействовали только с игровым аватаром и только в ключе выполняемой им роли: лечение, интервью или покупка автомобиля.

В ходе эмпирического исследования мы выявили, что проект «Amazing GTA 5 RP» действительно имеет проработанное виртуальное пространство. С помощью интерактивной графики в мире игры воссозданы жилые здания, магазины, автозаправки, различные природные ландшафты и многое другое. Вся коммуникация осуществляется в рамках заданного мира и прекращается за его пределами. Кроме того, ролевая составляющая не заканчивается на распределении обязанностей игроков: аватар буквально занимает какое-то место в пространстве. Играя за журналиста, мы перемещались по миру, отыгрывая продавца или врача - мы находились в автосалоне или госпитале соответственно.

Отдельным критерием хотелось бы выделить жестовую коммуникацию в виртуальном пространстве. Иногда жестовое общение в проекте имеет жизненно важное значение. Кроме симпатии, антипатии, приветствия и прощания, жесты могут означать технические неполадки у игрока, приближение опасности и многое другое. Таким образом, жестовое общение становится важной частью коммуникативного пространства игры.

Таким образом, критерии коммуникативного пространства исследуемой игры следующие:

1. Массовая анонимная коммуникация. Общение с открытыми группами людей через игровой аватар. Возможность играть в рамках избранной социальной роли.
2. Игра информации. Виртуальное пространство воспринимается как физический мир с реальными объектами.
3. Невербальная коммуникация, которая упрощает некоторые моменты в общении игроков.

Обозначив данные критерии, мы можем сделать вывод, что «Amazing Grand Theft Auto 5 Role Play» - особое коммуникативное пространство, которое имеет сходство с нашей бытийной реальностью.

Источники и литература

- 1) Баева Л. В. Виртуальная коммуникация: классификация и специфика. // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. - Саратов: Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского, 2014. - С. 5-10.
- 2) Волкова И. И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве // Вестник РУДН. - Москва: Российский университет дружбы народов, 2017. - С. 312-320.
- 3) Осекин С. О. Компьютерная игра как способ коммуникации // Культура и цивилизация. - Москва: Аналитика Родис, 2015. - С. 139-147.