

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ MMORPG: ЧАСТЬ I. ОПРЕДЕЛЕНИЕ, ОПИСАНИЕ, КЛАССИФИКАЦИЯ

С.А. БЕЛОЗЕРОВ



Белозеров Сергей Альбертович — независимый исследователь, г. Арзамас. Сфера научных интересов: когнитивная психология, киберпсихология, психологические эффекты аватар-опосредованной деятельности.

Контакты: sbeloz@gmail.com

Резюме

Рассмотрены социально-психологические, терминологические, демографические и иные аспекты новой социально активной формы домашнего досуга взрослых и пожилых людей — аватар-опосредованной совместной деятельности в виртуальных мирах развлекательного назначения. Описано происхождение виртуальных миров MMORPG (*англ.* massive multiplayer online role-play games) от настольных ролевых игр, рассмотрены наследуемые и приобретенные свойства, а также наиболее популярные виды развлечений и занятий. Под виртуальным миром автор понимает постоянно генерируемую серверной частью массового многопользовательского сетевого приложения обширную трехмерную территорию (или связанную телепортами систему дополняющих друг друга территорий), наполненную многопользовательской квазиматериальной обитаемой виртуальной средой, предоставляющей широкие возможности производительного труда и аватар-опосредованной жизнедеятельности. Под жизнедеятельностью здесь подразумевается деятельность, направленная на удовлетворение базовых психологических потребностей. Производительный характер труда в виртуальных мирах подтверждается наличием вторичных рынков, продающих изготовленные в этих мирах виртуальные предметы и оказывающие услуги в этих мирах за обычные деньги. Серьезной терминологической проблемой в научном обсуждении сферы виртуального является обнаруженное автором кардинальное различие толкований русского слова «виртуальный» и английского «virtual». Последнее в сфере информационных технологий следует толковать как: почти такой, но не совсем такой, не соответствующее строгому определению, являющееся таковым по сути или эффекту, но созданное посредством программного обеспечения или компьютерных сетей. По факту использования, в противоречии с именованим и классификацией, сетевые приложения MMORPG не являются играми, ролевыми играми или детскими играми. Опросы показывают, что средний возраст европейских и американских пользователей MMORPG — 30 лет, а несовершеннолетних среди них не более четверти. Только небольшая часть пользователей занимаются ролевым отыгрышем, как правило, используя для этого специализированные «ролевые» серверы. Подавляющее большинство популярных видов развлечений в MMORPG не отвечает четырем и более признакам игровой деятельности из шести возможных в формулировке Ржеке Кайуа.

Ключевые слова: виртуальные миры, MMORPG, искусственная реальность, виртуальная реальность, аватар-опосредованные взаимодействия.

Введение

Актуальной задачей, стоящей перед современным обществом, является создание и развитие разнообразных служб, предоставляющих дистанционную помощь социально уязвимым группам населения, в том числе посредством глобальной компьютерной сети. Для указанных целей используются веб-сайты, аудио- и видеоконференции, вебинары, а также системы дистанционного обучения. К сожалению, вне поля зрения отечественных специалистов остаются уникальные возможности, предоставляемые аватар-опосредованной совместной деятельностью в так называемых виртуальных мирах. По нашему мнению, существующие уже сегодня виртуальные миры способны стать одним из наиболее эффективных инструментов решения указанной задачи. Исходя из результатов многочисленных исследований и личного опыта, мы полагаем, что потенциальные возможности таких миров для борьбы с проблемами социального неблагополучия сравнимы с возможностями антибиотиков в борьбе с болезнетворными бактериями.

Наибольший интерес представляют виртуальные миры многопользовательских сетевых приложений, относимые к группе ролевых игр, так называемые MMORPG (*англ.* massive multiplayer online role-play games). Игровая составляющая этих миров не столь значима, как принято считать, и может быть исключена без существенной потери привлекательности для взрослых и пожилых пользователей. Ниже мы покажем это.

Погружение в виртуальный мир в среднем на двадцать часов в неделю способно существенно повысить качество жизни лиц, страдающих от социального неблагополучия. Результаты многочисленных исследований этого вопроса позволяют утверждать, что аватар-опосредованная деятельность в виртуальных мирах способна удовлетворять весь спектр базовых психологических потребностей человека. Для людей с проблемами мобильности, ОВЗ, находящихся в состоянии физической и/или социальной изоляции, аватар-опосредованный досуг в виртуальном мире может стать эффективным инструментом социальной самореабилитации.

Большинство упоминаемых исследований осуществлено с привлечением жителей США и Великобритании. Там, где это возможно, мы выбирали психосоциальные показатели, относящиеся к возрастной группе 35 лет и выше. Позиция автора основана на многолетнем опыте неигрового использования сетевого приложения World of Warcraft.

Искренне благодарю всех, помогавших мне в исследованиях виртуальных миров и обсуждавших положения этой статьи. В первую очередь, членов своей семьи, а также нашей аватар-опосредованной дружеской компании.

Классификация и демография виртуальных миров

Для классификации виртуальных миров и создающих их приложений используют аббревиатуры ММОА,

ММО, MMORPG, RP, PvP и PvE. Первые три относятся к приложениям, а вторые — к разновидностям виртуальных миров и MUVES. ММОА происходит от англ. *massive multi-user online application* и обозначает массовые многопользовательские сетевые программные приложения с MUVE. Акроним ММО (*massive multiplayer online*) означает чисто развлекательные или игровые приложения, а MMORPG (*massive multiplayer online role-play game*) — развлекательные приложения группы ММО, рассчитанные на ролевые отыгрыши.

Акроним RP (*role-play*) используется для обозначения разновидности миров или виртуальных сред, где обязателен отыгрыш личности персонажа при общении с другими пользователями. PvP (*Player versus Player*) указывает на возможность пользователей свободно нападать друг на друга, а PvE (*Player versus Environment*) — на невозможность нападения пользователей друг на друга без взаимного согласия.

Существует несколько десятков приложений, чьи виртуальные территории в той или иной степени отвечают признакам виртуального мира (Geel, 2014). Наиболее популярными среди них являются: World of Warcraft (WoW) — 7.6 млн активных пользователей; Aion — 2.4 млн; Lineage (I и II) — 1.8 млн; Star Wars: The Old Republic — более 1.3 млн; RuneScape — 1.1 млн; Second Life — 0.8 млн (Там же). Общее количество только официально зарегистрированных активных пользователей таких миров на начало 2014 г. превышало 18 млн.

Все перечисленные приложения, за исключением Second Life, отно-

сятся к группе MMORPG. Second Life является приложением общего назначения, т.е. не имеет какой-то специализации и относится к классу ММОА. Лучшие современные MMORPG обладают настолько развитыми и функционально избыточными мирами, что использование их виртуальных территорий для иных целей, чем игровые, труда не представляет.

Наибольший интерес вызывают приложение World of Warcraft, созданное в 2004 г. американской компанией Blizzard Entertainment, и Second Life, созданное в 2003 г. американской компанией Linden Lab. Последнее приложение позволяет пользователям самим наполнять виртуальные территории и создавать новые виды виртуальных объектов. Благодаря этому качеству Second Life стал главной исследовательской лабораторией потенциала многопользовательских виртуальных сред в различных сферах. К сожалению, его возможности в части физического реализма моделируемой среды в сравнении с лучшими MMORPG, в первую очередь World of Warcraft, представляются безнадежно устаревшими.

В период с 2006 по 2010 г. количество пользователей World of Warcraft составляло 60% от всех пользователей MMORPG. Сегодня она снизилась до 40% (Там же). Миров Варкрафта находятся вне конкуренции не только из-за высочайшего технического качества исполнения, но также благодаря огромному количеству разновидностей виртуальных предметов (около 50 000). Одних только транспортных средств здесь свыше 500 (Статистика WoW, 2014).

Важным достоинством аватаров в WoW является возможность невербальной коммуникации с помощью двух десятков жестов.

В противоречии со сложившимся стереотипом, согласно которому большинство пользователей MMORPG являются подростками, несовершеннолетних здесь не более четверти (Schiano et al., 2011; Cole, Griffiths, 2007). Средний возраст варьируется от 26 до 32 лет, причем возраст женщин больше возраста мужчин на два года (Yee, 2006; Griffiths et al., 2003). В европейском секторе World of Warcraft — 29 и 32 года соответственно (Schiano et al., 2011). Около 14% мужчин и 27% женщин имеют возраст старше 35 лет; каждый четвертый пользователь имеет детей, каждый второй состоит в браке или находится в постоянной сексуальной связи (Yee, 2006).

Виртуальный мир и виртуальная реальность

Виртуальный

Согласно русскоязычным толковым и энциклопедическим словарям, слово «виртуальный» имеет значения: *могущий; возможный; условный; не существующий в действительности, но способный возникнуть при определенных условиях; существующий в потенции* (Большой толковый словарь русского языка, 2009). Наиболее близкими по значению в русском языке являются слова «иллюзорный», «ирреальный», «воображаемый».

Мы были крайне удивлены, обнаружив, что это радикально отличается от толкований английского «virtu-

al», считающегося лексическим эквивалентом русского «виртуальный». В английском языке «virtual» означает *«почти такой, как описано, но не совсем такой, не в соответствии со строгим определением»* (Oxford Dictionaries Online, 2014); *«являющееся таковым по сути или эффекту, но формально таковым не признанное или не общепризнанное»* (Merriam-Webster Dictionaries Online, 2014).

В области информационных технологий во всех языках общее значение уточняется: *«созданный посредством программного обеспечения или компьютерных сетей»*. В соответствии с семантическими правилами словосочетание «виртуальный почтовый ящик» в русском языке должно означать почтовый ящик, который в действительности не существует; в английском же — почтовый ящик, который отличается от нормативного, но выполняет его основные функции. Очевидно, что именно последнее соответствует реалиям.

Для правильного понимания переведенных на русский язык иностранных текстов, относящихся к ИТ-сфере, слово «виртуальный» следует понимать следующим образом: *почти такой, но не совсем такой, не в соответствии со строгим определением, являющийся таковым по сути или эффекту, но созданный посредством программного обеспечения или компьютерных сетей*.

Международные словосочетания и термины со словом «виртуальный», как, например, *виртуальный мир, виртуальная реальность, виртуальная среда, виртуальный предмет, виртуальное пространство*, означают не иллюзию, не игру воображения или нечто нереальное. В ИТ-сфере

виртуальный объект, когда он генерируется компьютерной программой, существует реально, хотя и в нематериальной ипостаси. Суть же и назначение такого виртуального объекта в целом остаются соответствующими его именованию.

Также следует учесть, что прилагательное «виртуальный» в западной литературе не употребляется по отношению к термину в том случае, если его добавление не нарушает строгого определения термина. В частности, оно не употребляется по отношению к словам «занятие», «консультация», «терапия», «педагогика», «отношение», «любовь», «дружба», «психология» и т.п. В этих случаях используют префикс «кибер» или слово «цифровой» (*digital*).

Виртуальный мир

Термин *virtual world* употребляется в двух значениях. Изначально, с 1990-х гг., так называли совместную или многопользовательскую виртуальную среду¹. В этом значении *virtual world* переводится на русский язык как *мир виртуального*, обозначая определенную сферу явлений (как, например, мир высокой моды или мир современного искусства). После появления таких MMORPG, как EverQuest и World of Warcraft, обширные территории которых имитируют обитаемую поверхность

целой планеты, возникли другие трактовки этого термина (Белозеров, 2014), близкие основному значению слова «мир»².

Под виртуальным миром мы будем понимать *постоянно генерируемую серверной частью массового многопользовательского сетевого приложения обширную трехмерную территорию, или связанную телепортами систему дополняющих друг друга территорий, наполненную многопользовательской квазиматериальной обитаемой виртуальной средой, предоставляющей широкие возможности производительного труда и аватар-опосредованной жизнедеятельности*.

Под жизнедеятельностью мы подразумеваем активную деятельность, направленную на удовлетворение базовых психологических потребностей. Обитаемость означает одновременно как регулярное аватар-опосредованное присутствие пользователей, так и наличие мобильных виртуальных объектов — *мобов*, имитирующих не только внешний вид, но и поведение живых или разумных существ. Под квазиматериальностью мы понимаем не только внешнюю схожесть с материальной природной и техногенной средой, но и реакцию составляющих ее виртуальных объектов на внешнее воздействие.

Важнейшее значение в оценке возможностей виртуальных миров

¹ Англ. — *collaborative virtual environment, CVE* — совместная виртуальная среда; *multi-user virtual environment, MUVE* — многопользовательская виртуальная среда.

² Английское слово «world» обозначает: 1 — Землю, вместе со всеми ее странами и народами; 2 — конкретный регион, или группу стран, или частный период истории, или конкретную группу живых существ, или все, что относится к той или иной сфере деятельности; 3 — социальные отношения человека; 4 — иную планету или всю Вселенную (Oxford Dictionaries Online, 2014).

имеет понимание того, что наполняющая этот мир нематериальная виртуальная среда является при этом вполне реальной. Она существует объективно, актуально и изменяется в режиме реального времени, где причина всегда предшествует следствию.

Каждый виртуальный мир генерируется одной копией программного обеспечения и обычно имеет свое уникальное название. В качестве синонима используются термины *синтетический мир* или *искусственный мир*.

От виртуального мира не требуется, чтобы его окружающая среда воспринималась как материальная или казалась таковой. Необходимы только легкость узнавания и интуитивность использования объектов среды по основному назначению. Также очень важно отсутствие артефактов как во внешнем виде и поведении, так и в реакции на внешние воздействия. Подобные аномалии воспринимаются как дефект технологии и самым серьезным образом снижают психологический эффект присутствия (Witmer, Singer, 1998).

На уровне осознания пользователи не заблуждаются относительно нематериального и искусственного характера виртуального мира, но сожалений по этому поводу не испытывают. Они не станут брать виртуальный предмет с помощью тактильных перчаток, если это можно сделать нажатием кнопки. Не станут двигаться шагом, если можно бежать. Даже смотреть на окружающую среду пользователи предпочитают не от первого лица, а от «третьего», перемещая точку наблюдения в более удобное место, обычно позади и выше аватара.

Виртуальная реальность

Термин *виртуальная реальность* (*virtual reality, VR*) употребляется в двух совершенно разных значениях. Семантическое значение этого словосочетания обозначает совокупность всех существующих реально (т.е. объективно и актуально виртуальных объектов), генерируемых всеми копиями определенного программного приложения. Однако гораздо чаще этот термин употребляется в смысле *виртуальной среды, наблюдаемой от первого лица в психологическом состоянии физического присутствия* (Белозеров, 2014). Для максимальной выраженности эффекта физического присутствия сегодня, как правило, используют стереоскопический головной дисплей (*head-mounted display, HMD*), изменяющий поле зрения на виртуальную среду в соответствии с наклоном или поворотом головы. Такие дисплеи называют также *шлемами виртуальной реальности*.

Настольные RPG

MMORPG возникли как результат развития игровой механики настольных ролевых групповых игр типа D&D («Подземелья и Драконы») и адаптации ее к возможностям компьютеров в глобальной сети. Суть D&D проста. Игроки отыгрывают в воображаемом мире придуманного ими героя, который имеет свою историю, способности, умения, а также заработанное в предыдущих сеансах игры личное имущество. Руководит игрой и определяет реакцию воображаемого мира на действия персонажей так называемый

данжен- или *гейм-мастер* («мастер подземелий» или «мастер игры»).

Вначале игроки по очереди сообщают мастеру о том, какие действия совершают их персонажи. Затем мастер художественно описывает общую картину, включающую как действия каждого члена группы, так и реакцию на эти действия неигровых персонажей. Неигровые персонажи — это жители воображаемого мира, управляемые самим гейм-мастером.

Персонажи игроков свободны в своем поведении. Они могут уйти из группы и путешествовать самостоятельно, могут встать на сторону противника и т.п. Обязательным требованием является только соответствие поступков персонажа его заранее определенному характеру, а также физическим, социальным и магическим законам мира. В свою очередь, гейм-мастер имеет право незаметно манипулировать игроками, ограничивая свободу действий их персонажей с помощью второстепенных деталей окружающей среды.

Конструируя воображаемый мир, мастер обязан придерживаться главных деталей сюжетного модуля и тех же самых законов функционирования мира. В частности, персонаж не может получить ценности без приложения труда, например, найдя на улице сундук с драгоценностями. В D&D за все нужно платить либо трудом, либо деньгами. В случае гибели персонажа игрока его заменяют новым с минимальным уровнем развития и амуницией.

Конец игры в настольных RPG не существует. Цель прохождения отдельного модуля заключается в победе над главным злодеем, а у

игры в целом конечной цели нет. Основной мотивацией личного успеха в этой игре является повышение или сохранение своего группового статуса. Чем более развит персонаж, чем больше у него умений, имущества и денег, тем больший вклад он вносит в общий результат. Соответственно, тем приятнее им играть и тем выше групповой статус самого игрока. Основной принцип настольной ролевой игры можно выразить фразой: *«все как взаправду, и ничего задаром»*.

MMORPG

Миры MMORPG являются виртуальной реализацией того, что конструирует в своем воображении гейм-мастер D&D. В соответствии с традициями настольных RPG природную, техногенную и социальную среду в виртуальном мире, а также физические, магические и социальные законы ее функционирования стараются делать максимально правдоподобными. Мир не просто должен выглядеть материальным. Аватар-опосредованный труд в нем должен давать возможность создания и добычи ценных предметов, являться необходимым условием прироста виртуального благосостояния. Без труда в MMORPG даже рыбку из пруда нельзя вынуть. Именно эти качества отличают виртуальные миры MMORPG от миров другого типа, и это же обуславливает их высокую привлекательность.

Первая часть неявного принципа D&D *«все как взаправду»* обязывает разработчиков MMORPG заполнять виртуальный мир множеством излишеств, совершенно ненужных для

получения игровых достижений. Сюда относятся детали быта, внутренние интерьеры любых встречающихся строений, богатый мир животных, птиц, рыб и насекомых.

В лучших MMORPG наполняющие виртуальные территории mobs имитируют разнообразную живность не только своим внешним видом, но и поведением. Они играют, спят, охотятся, питаются, охраняют, сражаются и т.п. Хищники нападают на более слабых существ, их жертвы, заметив опасность, пытаются убежать. Воины враждующих армий сражаются до победы или смерти, но иногда пытаются спастись бегством. Победившие своего противника спешат на помощь соратникам и т.п. Такие детали, увеличивая правдоподобие виртуального мира, повышают выраженность эффекта присутствия в нем (Witmer, Singer, 1998).

По традиции, берущей начало в настольных ролевых играх, аватары в MMORPG принято называть *персонажами*, причем независимо от того, отыгрывает оператор аватара какую-либо роль или нет. Личное виртуальное имущество пользователь вынужден зарабатывать аватаропосредованным трудом: ремеслом (крафтом), боевыми сражениями, выполнением различных заданий, торговлей на аукционе. Достижение определенного уровня виртуального благосостояния, повышение характеристик аватара и расширение его умений является обязательным условием приобретения в виртуальном мире приемлемого социального статуса.

Наиболее близкими материальными аналогами виртуальных миров группы MMORPG, учитывая их раз-

влекательную направленность, являются Диснейленд или города типа Лас-Вегаса. Поскольку физически управляющие аватарами лица находятся дома, такие миры можно считать разновидностями онлайн-центров домашнего досуга. Территории виртуальных миров занимают обширные площади (от десятков до тысяч условных квадратных километров) и содержат множество аттракционов и развлечений как игрового, так и неигрового характера.

Развлечения и мотивации

Идеология настольных RPG включает свободу выбора действий персонажа. В основании MMORPG положен тот же принцип. Выбор деятельности аватаров и свобода их передвижений ничем, кроме пользовательских лицензионных соглашений, не ограничена. Однако низкий уровень аватара, отсутствие у него хорошей амуниции и умений радикально уменьшают количество территорий, на которых вообще имеет смысл находиться.

Основная мотивация деятельности пользователей виртуальных миров состоит в развитии аватара, приобретении качественной амуниции, умений и навыков. Это расширяет количество доступных территорий, повышает ценность добываемых на них предметов и, соответственно, поднимает социальный и групповой статус пользователя.

Реальный выбор тактики развития аватара невелик и ограничен путями, заранее предусмотренными разработчиками. Каждый из них требует определенного вида трудовой деятельности — ремесленной или

воинской. Уровень ремесла определяется навыком профессии, а боевые умения — уровнем аватара. Наиболее популярно развитие аватара через выполнение заданий (квестов), выдаваемых многочисленными неигровыми персонажами. Успешное выполнение заданий хорошо оплачивается — очками опыта, внутренними деньгами, ценными предметами. Те, кому не нравится выполнять квесты, предпочитают развивать аватары в процессе ремесленной деятельности, командных сражениях или прохождении так называемых инстансов.

Термин «инстанс» обозначает специализированное виртуальное пространство, создаваемое по запросам отдельных пользователей и не относящееся к территории определенного виртуального мира. Инстансы существуют актуально только в период присутствия в них пользователей. Их территории специализированы для одного определенного вида деятельности. Чаще всего это поля боя или труднопроходимые местности, населенные мобами. В PvE мирах наиболее популярным развлечением, а также наиболее эффективным способом повышения благосостояния и социального статуса является групповое прохождение труднопроходимых зон. Главной их изюминкой являются *боссы* — аномально сильные mobs, победа над которыми приносит наиболее ценную добычу.

Походы на босс-мобов представляют собой виртуальный аналог экс-

тремального туризма или горного восхождения. Для достижения успеха здесь необходимы знание тактики прохождения, предварительная отработка координации действия и различная специализация членов группы. Группа — это «связка», каждый член которой выполняет свою функцию. В трудных ситуациях ошибка и «гибель», т.е. временная деактивация, хотя бы одного аватара, могут привести к фатальному исходу для всей группы. Опытная и хорошо знающая маршрут команда доходит до «вершины», т.е. до победы над главным боссом, за несколько часов. Однако подготовка к прохождению с регулярными тренировками может занять несколько месяцев.

Важной особенностью виртуального мира MMORPG является то, что его наполнение необходимыми товарами и денежной массой достигается исключительно аватар-опосредованным трудом пользователей. И поскольку в одном виртуальном мире могут одновременно обитать несколько десятков или сотен тысяч пользователей, ремесленный и бойцовский труд в них становится производительным. И это качество очень плохо совместимо, если вообще совместимо, с развлекательной игровой деятельностью.

В MMORPG создаваемые ремеслом или победой над мобами предметы обладают потребительной стоимостью, выражаемой не только во внутренних деньгах³ конкретного приложения, но и в обычных — рублях, долларах и т.д. Несмотря на

³ Внутренние деньги развлекательных виртуальных миров являются настоящими (реальными) деньгами, в том смысле, что строго отвечают определению понятия денег.

запреты лицензионных соглашений, успешно функционируют тысячи интернет-сайтов, оказывающих услуги по обмену внутренними деньгами MMORPG на обычные и наоборот. В 2011 г. курс обмена 10.000 золотых для американского сектора World of Warcraft составлял приблизительно 20\$ (Debeauvais et al., 2012). В 2014 г. цена самых дорогих товаров в World of Warcraft достигла одного миллиона золотых (TCG покупка/продажа, 2014).

Существует также неофициальный рынок услуг. В 2013 г. в русскоязычном секторе World of Warcraft включение пользователя в команду из 25 человек для прохождения в течение нескольких часов всех высокоуровневых рейдовых зон с правом выбора добычи стоило 24 000 рублей ($\approx 700\$$).

Высокая функциональная избыточность виртуальных миров лучших MMORPG позволяет использовать их для других, в том числе заведомо не развлекательных целей: обучения, консультаций, организации сетевого офиса, удаленного предоставления различных медицинских и социальных услуг и др. Выполняются те функции, для которых создавалось приложение Second Life.

Социальная структура

Социальная организация пользователей виртуальных миров не ограничивается неформальными дружескими компаниями. Для добычи наиболее ценных и редких предметов требуется координированная деятельность большого коллектива. В World of Warcraft такая команда

состоит из 10–40 человек. Координация совместной деятельности, необходимая для успешного прохождения, отрабатывается регулярными тренировками. Чтобы создать и поддерживать такую команду, пользователи MMORPG вынуждены организовываться в формальные устойчивые сообщества по интересам, называемые в зависимости от конкретного приложения гильдиями, кланами или корпорациями.

Максимальная численность таких сообществ может составлять несколько тысяч активных пользователей, а средняя — всего 8–10 человек. Исследования показывают, что такие сообщества зарождаются, развиваются и распадаются по тем же законам, что и городские неформальные молодежные группы или банды (Johnson et al., 2009).

Внутренняя структура формальных пользовательских сообществ иерархична. На вершине стоит руководитель, ниже идут его ближайшие помощники и лидеры команд, далее постоянные члены команд, ниже — остальные члены сообщества. Наличие устойчивой социальной структуры дифференцирует пользователей по социальному статусу, позволяя удовлетворять потребности в уважении и самореализации.

Это качество иллюстрирует следующий фрагмент интервью из коллекции Йи (мужчина 19 лет): *«Я инвалид и поэтому не в состоянии завести себе друзей так же легко, как здоровые люди. Однако в <виртуальном мире> наши возможности уравниваются. Здесь я могу действовать свободно и говорить, что чувствую, не испытывая такого давления, какое обычно ощущаю в окружении здоровых людей.*

В обычном мире я чувствую себя просто девятнадцатилетним учащимся колледжа с сомнительными перспективами на будущее. Здесь же через пот и кровь я могу стать кем-то, кто управляет великой державой, кто заслуживает уважение своих товарищей, чьи поступки оказывают реальное воздействие на то, что происходит в игровом мире. Мне кажется, что в этом мире я уже совершил гораздо больше, чем когда-либо сумею совершить в реальной жизни» (Yee, 2003). Можно видеть, что молодой человек говорит здесь не об игровых достижениях, не о развлечении, а об удовлетворении базовых потребностей — возможности найти друзей, уважении, принадлежности к коллективу, самореализации.

MMORPG — не детская, не ролевая, не игра

Существует общераспространенное заблуждение, что приложения MMORPG по факту использования соответствуют своему именованию и действительно являются ролевыми видеоиграми для детей и подростков. Однако это не так.

Созданный в соответствии с неявным принципом настольных RPG — «все как взаправду, и ничего задаром», жанр MMORPG приобрел множество новых качеств. Главным из них, на наш взгляд, является производительный характер труда. Также исчезла необходимость в ролевом отыгрыше персонажа. Последнее привело к тому, что подавляющее большинство пользователей MMORPG никого не отыг-

рывают, предпочитая оставаться самими собой.

Согласно опросам, только каждый двадцатый пользователь World of Warcraft постоянно отыгрывает роль своего персонажа, а тех, что вообще никогда его не отыгрывает, в шесть больше — 28% (Schiano et al., 2011).

Ролевую игру можно определить как «практику выдачи себя за кого-то иного» (Turkle, 1995, цит. по: Williams et al., 2011), где «игроки должны взаимодействовать с миром с точки зрения персонажа, которым они управляют... говорить и действовать так, как мог бы их персонаж» (Williams et al., 2011). В этом смысле подавляющее большинство пользователей MMORPG ролевой игрой не занимаются (Burn, Carr, 2003; Yee, 2006b; Taylor, 2006; Williams et al., 2011).

Аналогичным образом обстоят дела с привлекательностью MMORPG для детей и подростков. Согласно опросам, только четверть европейских и североамериканских пользователей MMORPG несовершеннолетние (Schiano et al., 2011; Cole, Griffiths, 2007).

По нашему убеждению, отсутствие разделения виртуальных миров на детские и взрослые представляет опасность для детей и подростков. Аватар-опосредованный характер отношений дает взрослым возможности злонамеренного манипулирования несовершеннолетними, а подросткам — возможность попадания в качестве взрослых в команды, занимающиеся экстремально тяжелыми видами прохождений. Последнее, ввиду особенностей пубертатного

периода, представляет опасность для психического здоровья⁴.

Игровая деятельность

Слово «игра» (*game*) многозначно. Им именуют деятельность как развлекательного, так и делового характера (учебные или деловые игры), а также необходимое для такой деятельности оборудование. Приложения группы MMORPG относят к играм развлекательного характера (*entertainment*), о чем прямо сообщается в текстах лицензионных соглашений. Проверим, так ли это.

Игровой деятельностью (*play*) называют деятельность, осуществляемую для отдыха и удовольствия без серьезных или практических целей (Oxford Dictionary Online, 2014). Наиболее известное определение игровой деятельности дал в 1938 г. нидерландский философ Йохан Хейзинга (Хейзинга, 1992, с. 41), а в 1957 г. оно было доработано французским социологом Роже Кайуа. Последний определил игровую деятельность как:

«1) свободную, то есть ее нельзя сделать обязательной для игрока, чтобы игра тут же не утратила

свою природу радостно-влекущего развлечения;

2) обособленную, то есть заранее ограниченную в пространстве и времени точными и заранее установленными пределами;

3) с неопределенным исходом, то есть нельзя ни предопределить ее развитие, ни предугадать результат, поскольку необходимость выдумки оставляет некоторую свободу для инициативы игрока;

4) непроизводительную, то есть не создающую ни благ, ни богатств, вообще никаких новых элементов и, если не считать перемещения собственности между игроками, приводящую к точно такой же ситуации, что была в начале партии;

5) регулярную, подчиненную ряду конвенций, которые приостанавливают действие обычных законов и на какой-то момент учреждают новое законодательство, единственно действительное на время игры;

6) фиктивную, то есть сопровождающуюся специфическим осознанием какой-то вторичной реальности или просто ирреальности по сравнению с обычной жизнью» (Кайуа, 2007, с. 43–49).

Рассмотрим эти признаки в отношении к MMORPG.

⁴ Высокая работоспособность подростков в этот период достигается за счет значительного физического и эмоционального напряжения. Нарушения работы регуляторных механизмов, гормональный и вегетативный дисбаланс приводят, с одной стороны, к значительному напряжению в работе нервной системы, подверженности физическим и эмоциональным перенапряжениям, эмоциональным стрессам и высокому риску клинических проявлений.

С другой стороны, эти же факторы обуславливают высокую эмоциональную возбудимость и психическую неуравновешенность подростков, проявляясь неадекватным отношением к себе и окружающим. В условиях MMORPG это провоцирует конфликтные, стрессовые ситуации, создавая риск изгнания из виртуального мира, с потерей всего, заработанного годами упорного труда, виртуального имущества.

1. Свободный характер развлекательной игровой деятельности предполагает, что *«люди играют, лишь если хотят, лишь тогда, когда хотят, лишь столько, сколько хотят»* (Там же, с. 47). В MMORPG таких пользователей меньшинство. Их называют ультраказуалами и относятся к ним как к изгоям. Сохранение приемлемого социального и группового статуса в формальных сообществах и дружеских компаниях требует систематической работы на уровне остальных, посещения командных мероприятий и т.п. Обычными казуалами (не ультра) называют тех, кто приходит в MMORPG на несколько месяцев и в течение первого периода упорно догоняет остальных, поднимая уровень аватара и амуниции, изучая тактику прохождения и др.

2. Аватар-опосредованные занятия в виртуальных мирах MMORPG не ограничены ни временем, ни границами данного мира. Возможен перенос аватара в другой виртуальный мир.

3. Неопределенные исходы характерны только для небольшой части занятий в MMORPG, с высоким уровнем сложности задач. Однако выбор сложных заданий снижает эффективность (производительность) труда, поэтому для решения утилитарных целей пользователи выбирают заведомо легкие и хорошо знакомые занятия. Удовольствие, получаемое от выполнения этих занятий, вызвано удовлетворением утилитарных потребностей, а также дружеским общением в процессе совместной координированной деятельности.

4. Деятельность в MMORPG производительна, поскольку создавае-

мые ценности имеют потребительскую стоимость. Возврат общей ситуации «к началу партии» невозможен.

5. Никаких конвенций, кроме наказаний за нарушение общественного порядка, на нерелевых серверах нет.

6. Аватар-опосредованная деятельность в виртуальных мирах не фиктивна, а виртуальная реальность не ирреальна.

Можно видеть, что для MMORG не характерен ни один из ключевых признаков игровой деятельности по Кайуа. Если взять одномоментный срез деятельностей, которыми занимаются пользователи виртуальных миров, и проверить их по этому списку, то полное соответствие будет установлено только для очень небольшой части пользователей, играющих в виртуальном мире в какую-либо обычную игру. Таким образом, отнесение MMORPG к группе развлекательных видеоигр не имеет никаких оснований и должно быть признано ошибкой.

Заключение

Виртуальные миры, в том числе миры MMORPG, представляют собой нематериальные сущности, обладающие такой совокупностью свойств, которая в психологическом, социальном и экономическом отношениях позволяет рассматривать их как альтернативу физическому миру.

Они отвечают ключевым признакам реального существования, поскольку наполняющая их виртуальная среда существует объективно, актуально и изменяется в режиме реального времени. Погруженные в

виртуальный мир пользователи воспринимают виртуальные пространства так, словно это физические пространства. Используя для взаимодействия с виртуальной окружающей средой и другими людьми антропоморфные искусственные тела (аватары), пользователи виртуальных миров психологически воспринимают себя и своих партнеров *присутствующими* на соответствующих виртуальных территориях (эффект присутствия — см.: Lombard, Ditton, 1997; Авербух, 2010).

Общаясь друг с другом в режиме «аватар к аватару», пользователям виртуальных миров доступны те же каналы передачи информации, что и при общении лицом к лицу: текст, голос, мимика, жесты и позы аватаров. При аватар-опосредованном общении в виртуальных мирах бессознательно используется язык тела аватаров (Yee et al., 2007), а внешний облик аватара влияет на поведение управляющего им человека и отношения к нему других людей приблизительно таким же образом,

как и при общении лицом к лицу (Yee et al., 2009).

Виртуальные миры класса MMORPG, хотя и происходят от настольных ролевых игр, по факту использования большинством пользователей не являются ни ролевыми, ни развлекательными играми, а представляют собой нематериальные аналоги территориально протяженных развлекательных комплексов типа Диснейленда, Лас-Вегаса или курортных городков.

В режиме «аватар к аватару» люди имеют богатые возможности дистанционных совместных манипуляций объектами окружающей среды, аналогичных возможностям непосредственной предметно-манипулятивной совместной деятельности. Аватар-опосредованная деятельность в виртуальных мирах производительна, что позволяет использовать виртуальные территории для удовлетворения не только психологических, но и материальных потребностей посредством обмена виртуальных продуктов труда на обычные деньги.

Литература

- Авербух, Н. В. (2010). Психологические аспекты феномена присутствия в виртуальной среде. *Вопросы психологии*, 5, 105–113.
- Белозеров, С. А. (2014). Аватар-опосредованная деятельность и виртуальные миры. *Дистанционное и виртуальное обучение*, 9, 37–52.
- Кайуа, Р. (2007). *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры*. М.: ОГИ.
- Кузнецова, С. А. (Ред.). (2009). *Большой толковый словарь русского языка*. СПб.: Норинт.
- Статистика WoW. (2014). Режим доступа: <http://media.wow-europe.com/infographic/ru/world-of-warcraft-infographic.html>
- Хэйзинга, И. (1992). *Ното ludens. В тени завтрашнего дня*. М.: Прогресс-Академия.
- Burn, A., & Carr, D. (2003). Signs from a strange planet: Role play and social performance in Anarchy Online. In *COSIGN Proceedings 2003, 3rd Conference on Computational Semiotics for Games and New Media* (pp. 14–21). Retrieved from <http://doc.baidu.com/view/518d53e8998fcc22bcd10db4.html>

- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing gamers. *CyberPsychology and Behavior*, 10(4), 575–583. doi:10.1089/cpb.2007.9988
- Debeauvais, T., Nardi, B. A., Lopes, C. V., Yee, N., & Ducheneaut, N. (2012). 10,000 gold for 20 dollars: an exploratory study of World of Warcraft gold buyers. In *IFDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 105–112). New York. doi:10.1145/2282338.2282361
- Geel, I. V. (2014). *MMOData Charts*. Retrieved from <http://mmodata.blogspot.ru>
- Griffiths, M. D., Davies, M., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype. The case of online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 6(1), 81–91.
- Johnson, N., Xu, C., Zhao, Z., Ducheneaut, N., Yee, N., Tita, G., & Hui P. M. (2009). Human group formation in online guilds and offline gangs driven by a common team dynamic. *Physical Review E*, 79(6), 1–11.
- Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3, 1–33.
- Merriam-Webster Dictionaries Online* (2014). Retrieved from <http://www.merriam-webster.com>
- Oxford Dictionaries Online* (2014). Retrieved from <http://www.oxforddictionaries.com>
- Schiano, D. J., Nardi, B., Debeauvais, T., Ducheneaut, N., & Yee, N. (2011). A new look at World of Warcraft's social landscape. In *6th International Conference on the Foundations of Digital Games*. doi:10.1145/2159365.2159389
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- TCG покупка/продажа. (2014). Режим доступа: <http://eu.battle.net/wow/ru/forum/topic/2723275484?page=14>
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone.
- Williams, D., Kennedy, T. L. M., & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), 171–200. doi:10.1177/1555412010364983
- Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Journal of Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7(3), 225–240.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of Massively-Multiuser Online graphical environments. *Presence*, 15, 309–329. doi:10.1162/pres.15.3.309
- Yee, N., Bailenson, J. N., Urbanek, M., Chang, F., & Merget, D. (2007). The unbearable likeness of being digital: The persistence of nonverbal social norms in online virtual environments. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 115–121. doi:10.1089/cpb.2006.9984
- Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009). The Proteus Effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior. *Communication Research*, 36(2), 285–312. doi:10.1177/0093650208330254

Virtual Worlds of MMORPG: Part I. Definition, Description, Classification

Sergey A. Belozarov
Independent researcher
E-mail: sbeloz@gmail.com

Abstract

Social-psychological, terminological, demographical and other aspects of new socially active form of adult and senior hobby – avatar-mediated joint activity in virtual worlds, meant for entertainment, are viewed in the article. The origin of virtual worlds MMORPG from the board role-games is described, inherited and acquired characteristics, as well as most popular types of entertainment and occupations are analyzed. The author understands virtual world as a wide three-dimensional territory constantly generated by a server part of mass multiuser web-application (or territories, complementing each other and connected by teleports system), filled with multiuser quasimaterial inhabited virtual environment, which gives wide possibilities of productive labor and avatar-mediated life-sustaining activity. Life-sustaining activity is understood here as activity, oriented to satisfaction of basic psychological needs. Productive nature of labor in virtual worlds is confirmed by the secondary markets, which sell manufactured in these worlds virtual subjects and render services in these worlds for regular money. A serious terminological problem in the scientific discussion of the virtual sphere is the discovered by the author drastic distinction of the word “virtual” in Russian and in English. In the sphere of informational technologies the word should be interpreted as “almost like that, but not the same”, “not corresponding to strict definition”, “appearing like that in substance or in effect, but created by software or computer network”. Upon the usage, in contravention of name and classification the web-applications MMORPG are not games, role-games or child-games. The polls show that the mean age of the European and American users of MMORPG is 30 years and minors are no more than quarter of them. Only small part of users does role-playing, usually using special “role” servers for that. Overwhelming majority of popular types of entertainment in MMORPG does not account for four and more attributes of game activity out of six possible in formulation of Roger Caillois.

Keywords: virtual worlds, MMORPG, artificial reality, virtual reality, avatar-mediated interaction.

References

- Averbukh, N. V. (2010). Psychological aspects of the phenomenon of presence in a virtual environment. *Voprosy Psikhologii*, 5, 105–113.
- Belozarov, S. A. (2014). Avatar-oposredovannaya deyatel'nost' i virtual'nye miry [Avatar-mediated activity and virtual worlds]. *Distantionnoe i Virtual'noe Obuchenie*, 9, 37–52.
- Burn, A., & Carr, D. (2003). Signs from a strange planet: Role play and social performance in Anarchy Online. In *COSIGN Proceedings 2003, 3rd Conference on Computational Semiotics for Games and New Media* (pp. 14–21). Retrieved from <http://doc.baidu.com/view/518d53e8998fcc22bcd10db4.html>

- Caillois, R. (2007). *Igry i lyudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury* [Games and people; articles and essays on sociology of culture]. Moscow: Ob"edinennoe Gumanitarnoe izdatel'stvo. (Transl. of: Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard (in French))
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing gamers. *CyberPsychology and Behavior*, 10(4), 575–583. doi:10.1089/cpb.2007.9988
- Debeauvais, T., Nardi, B. A., Lopes, C. V., Yee, N., & Ducheneaut, N. (2012). 10,000 gold for 20 dollars: an exploratory study of World of Warcraft gold buyers. In *IFDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 105–112). New York doi:10.1145/2282338.2282361
- Geel, I. V. (2014). *MMOData Charts*. Retrieved from <http://mmodata.blogspot.ru>
- Griffiths, M. D., Davies, M., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype. The case of online gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 6(1), 81–91.
- Huizinga, J. (1992). *Homo ludens. V teni zavtrashnego dnja* [Homo ludens: In shadow of tomorrow]. Moscow: Progress-Akademiya. (Transl. of: Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Haarlem: Tjeenk Willink (in Dutch)).
- Johnson, N., Xu, C., Zhao, Z., Ducheneaut, N., Yee, N., Tita, G., & Hui P. M. (2009). Human group formation in online guilds and offline gangs driven by a common team dynamic. *Physical Review E*, 79(6), 1–11.
- Kuznetsova, S. A. (Ed.). (2009). *Bol'shoi tolkovyi slovar' russkogo yazyka* [Big thesaurus of Russian language]. Saint Petersburg: Norint.
- Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3, 1–33.
- Merriam-Webster Dictionaries Online* (2014). Retrieved from <http://www.merriam-webster.com>
- Oxford Dictionaries Online* (2014). Retrieved from <http://www.oxforddictionaries.com>
- Schiano, D. J., Nardi, B., Debeauvais, T., Ducheneaut, N., & Yee, N. (2011). A new look at World of Warcraft's social landscape. In *6th International Conference on the Foundations of Digital Games*. doi:10.1145/2159365.2159389
- Statistika WoW* [Statistics WoW]. (2014). Retrieved from <http://media.wow-europe.com/infographic/ru/world-of-warcraft-infographic.html>
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- TCG pokupka/prodazha [TCG buying/sale]. (2014). Retrieved from <http://eu.battle.net/wow/ru/forum/topic/2723275484?page=14>
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone.
- Williams, D., Kennedy, T. L. M., & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), 171–200. doi:10.1177/1555412010364983
- Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Journal of Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7(3), 225–240.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of Massively-Multiuser Online graphical environments. *Presence*, 15, 309–329. doi:10.1162/pres.15.3.309
- Yee, N., Bailenson, J. N., Urbanek, M., Chang, F., & Merget, D. (2007). The unbearable likeness of being digital: The persistence of nonverbal social norms in online virtual environments. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 115–121. doi:10.1089/cpb.2006.9984
- Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009). The Proteus Effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior. *Communication Research*, 36(2), 285–312. doi:10.1177/0093650208330254