

УДК:

ПОЖАРОВ Алексей Игоревич,
аспирант, Гуманитарный институт телевидения и радиовещания им. М.А. Литовчина

POZHAROV Alexey,
A graduate student, Institute of Humanities television and broadcasting by M.A. Litovchin

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ РОЛЕВАЯ ОНЛАЙН-ИГРА КАК НОВЫЙ ВИД КУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES AS A NEW TYPE OF CULTURAL COMMUNICATION

В современном виртуальном пространстве родился новый культурный феномен – мультимедиа онлайн-игры – включающий в себя как коммуникативную, так и развлекательную функции. Что стоит за этим новым способом культурной коммуникации?

В статье предпринята попытка проследить историю возникновения онлайн ролевых игр, берущих начало из литературных вселенных, их связь с миром фэнтези, на основании опросов анализируются причины, побуждающие игрока погружаться в игровые вселенные, проведение приблизительная классификация онлайн-игр.

Ключевые слова: MMORPG, коммуникация, массовая культура, Интернет, игры.

Today's cyberspace gave rise to a new cultural phenomenon - multimedia games, including both communicative and entertainment functions. What is behind this new way of cultural communication? The article attempts to trace the history of online role-playing games, originating from literary universes, and their connection with the world of fantasy. Based on opinion polls, the article analyzes the causes motivating players to immerse in the game universes and makes a rough classification of online games.

Keywords: MMORPG, communication, popular culture, the Internet, games.

Что же – перед нами несомненный культурный феномен, занимающий огромную нишу в виртуальной реальности, новая и разнообразная альтернативная вселенная – вселенная MMORPG. Что же такое MMORPG? Аббревиатура дословно расшифровывается как «многопользовательская ролевая онлайн-игра» (англ. massively multiplayer online role-playing game), мы будем употреблять также термин «Онлайн-РПГ» – это онлайн-компьютерная игра, в которой большое число пользователей взаимодействует друг с другом в виртуальном мире, распределяясь по определенным ролям [1]. Поскольку серьезных научных исследований, дающих точное определение данному феномену, до сих пор не велось, то я позволю себе воспользоваться тем определением, которое дает Википедия. (С другой стороны – где же еще брать определения для онлайн феномена, как не в онлайн библиотеке?) Можно также сказать, что это жанр компьютерных игр, обязанный своим происхождением повышению пропускной способности каналов сети Интернет, позволившей перенести компьютерные ролевые игры в многопользовательский режим, ограниченный лишь мощностями серверов.

В настоящее время MMORPG занимают огромную нишу в онлайн-коммуникации. Только на официальных серверах лишь одной из популярных онлайн игр – «World of Warcraft» – зарегистрировано более 12 млн человек, а Дмитрий Медведев, находясь на посту Президента Российской Федерации, попросил отечественных программистов создать сетевую компьютерную игру по типу «World of Warcraft» на основе национальной истории. Я думаю, что в этой статье достаточно будет ограничиться именно фэнтезийными вселенными, созданными в играх «World of Warcraft» и «LineAge 2» как являющихся наиболее популярными среди пользователей.

Осмыслить же, что такое онлайн-РПГ с точки зрения культурной коммуникации никто пока не пытался.

Для того чтобы приблизиться к пониманию феномена онлайн-РПГ, нужно рассмотреть историю его возникновения, которым он обязан попыткам перенесения ролевых игр в жанре фэнтези на компьютерную платформу.

Ролевые игры (мы сейчас рассматриваем именно игры, не углубляясь в спектр смыслов, которые придает этому понятию современная психология и философия) – жанр игр, предусматривающих для игрока необходимость глубоко погрузиться в роль некоего персонажа в вымышленной вселенной. Я полагаю, что ролевые игры существовали с момента появления у мыслящего человека воображения, с формирования мифического пантеона и помещения себя туда в рамках игры-представления. Впрочем, мифическое время, как и психологический аспект в ролевых играх, мы не будем сейчас рассматривать, это достойно отдельного доклада. Перейдем сразу к **литературной эпохе** и литературным вселенным.

– Предтечей создания героических фэнтезийных вселенных, наполненных войнами, сказочными чудовищами, подвигами, сражениями и любовью, а значит стоящим наиболее близко к предмету нашего исследования, можно считать рыцарский роман, создавший мир короля Артура и благородных рыцарей;

– Как следующий литературный памятник, имеющий авторство, можно назвать Калевалу – литературную обработку Лённортом карельских эпических песен, 1835 г.;

– Нельзя не упомянуть Эдварда Дансени, создавшем в начале XX в. весьма вольную литературную фантазию на тему ирландских мифов;

– Первую фэнтезийную вселенную в современном понимании создал Роберт Говард в 1930-е, описавший мир Конана-варвара;

– Толкиен и Льюис – писатели, которым мы обязаны продуманным фэнтезийным мирам и сделавшим возможным возникновение современных RPG. Толкиен первым сочинил досконально продуманный мир с историей, мифологией и героями, а Льюис первым поместил в такой мир своих современников – детей и подростков, сформировав целевую аудиторию фэнтезийных RPG,

появление первых ролевиков в современном понимании, то есть всем нам знакомых любителей побегать по лесам в странных одеяниях.

Но мы не будем рассматривать ролевиков, это не имеет отношения к виртуалистике, а перейдем непосредственно к **игровой эпохе**, которую поделим на несколько важных этапов:

– «Dungeons and Dragons» (D&D, Подземелья и драконы) – 1974 г., легендарная настольная RPG, создана на основе алгоритма стратегических военных игр с привлечением персонажей из мира Толкиена – хоббитов, орков, эльфов, драконов (в компьютерную эпоху игра была перенесена в виртуальное пространство и на киноэкран, фильм был снят в 2000-м, сейчас ожидается вторая часть.) Подобные игры за короткое время стали очень популярными.

– Однопользовательские компьютерные RPG. Начали развиваться вместе с игровой индустрией. Как пример – одна из первых в жанре «Heroes of Might & Magic», существующая в серии до сих пор, и до современных «Gothic» или «Mass Effect».

– Многопользовательская текстовая онлайн-игра (англ. MUD [Multi User Domain]), абсолютно все отображается в виде текста, возникла с началом создания сетевого многопользовательского общения.

– Многопользовательские RPG. Возникли с развитием пропускной способности Интернета, когда многие однопользовательские игры стали включать в продажную комплектацию возможность так называемой сетевой игры.

– Появление специализированных игровых серверов. Выпуск игр, не предназначенных для однопользовательского режима. Эти игры в настоящий момент можно подразделить на несколько групп, но по **способу функционирования** их всего две:

1. p2p — pay to play: отличаются ежемесячной абонентской платой, за счет которой существуют серверы;

2. f2p — free to play: абонентская плата отсутствует, серверы существуют за счет продажи игрокам различного виртуального снаряжения.

Мы, как законопослушные граждане, не учитываем существование пиратских серверов, обеспечивающих игровую поддержку, не отчисляя денег правообладателям игр, хотя они, конечно, существуют.

Понять иерархию вселенной, не погружаясь в игровой процесс, почти невозможно. Скажу лишь, что при создании персонажа игрок может выбрать из двенадцати рас и десяти классов. Все игровые расы разбиты на две противоборствующие фракции – Альянс и Орду. Выбрав себе персонажа, игрок начинает развивать его, выполняя определенные задания в ходе перемещения по виртуальному миру, вступая во взаимодействие с другими игроками, зарегистрированными на этом игровом сервере. Чем больше заданий выполнено, тем выше уровень персонажа. Определенные профессиональные навыки помогают персонажу добывать материалы, изготавливать из них для себя оружие, экипировку, готовить еду, варить «зелья» или просто зарабатывать деньги, продавая все это.

По игровым принципам приключения в мире WoW можно поделить на следующие:

PvE – Игрок против Окружения (англ. Player versus Environment). Игра построена на отношениях «Игрок-Мир». Взаимодействуя с игровым окружением, игрок улучшает характеристики собственного персонажа и продвигается по сюжетной линии (если таковая существует).

PvP – Игрок против Игрока (англ. Player versus Player). Игра строится на отношениях «Игрок-Игрок», где главенствующую роль играет фактор коммуникации, противостояния и обмена игровыми предметами между игроками.

Отличием онлайн-РПГ от индивидуальной ролевой игры является принципиальная невозможность победить. Игровой процесс бесконечен, и игрок может лишь совершенствовать своего персонажа, таким образом, целью игры становится не изменение мира, а повышение

комфортности нахождения в нем, совершенно так же, как это происходит в современном реальном мире.

То есть основная задача, стоящая перед разработчиками – заставить игрока провести в игре как можно больше времени путем создания у него зависимости, а это достигается повышением привлекательности игровой вселенной.

Таким образом, мы видим, что стремление быть лучшим, желание стать лучшим индивидуально/командно, естественное для любой игры, постепенно нивелируется у игрока. Что же выходит на первый план? Обратимся к данным социологического исследования.

Итак, становится очевидным, что главным аспектом игры является **социальный**.

Это становится ясным из того, что участие в построении (игрового) сообщества (партии, клана) подразумевает:

- ощущение принадлежности к общности / группе;
- конкуренцию с другими подобными группами;
- формирование ответственности перед группой (приход в назначенное время на мероприятие, адекватное выполнение заданий и т.д.);
- обучение коммуникативным навыкам в иерархической или равноправной структуре, умениям подчиняться или отдавать приказы;
- и многое другое.

Полагаю, что перечисленного хватит, чтобы увидеть за первым местом в социологическом опросе стремление почувствовать себя частью универсума. Сложно оценивать этот аспект по принципу «хорошо-плохо», и копий по поводу глобализации сломано огромное количество, но кто-то видит за способностью к самоорганизации в иерархическую структуру в виртуальном мире лишь помощника в социализации в мире реальном, кто-то в готовности добровольного подчинения харизматичному лидеру увидит подготовку к принятию миром власти антихриста, а кто-то посчитает укоренение в виртуальном мире противоречащим нормальной социализации в мире реальном, что уже стало поводом для многочисленных сетевых анекдотов.

Вообще, перенесение игровых сюжетов в реальную жизнь порой приобретает достаточно странные формы (скажем, косплей):

- Косплей – (сокращение от англ. costume play – «костюмированная игра») – одна из форм перенесения в реальную жизнь облика экранных (игровых) персонажей. «Косплейщики» занимаются детальным воспроизведением образов из (в нашем случае) компьютерных игр, тщательно прорабатывая костюм, аксессуары, макияж, и даже иногда идут на пластические операции (автору статьи известен случай операции на хрящах ушей, с целью сделать их похожими на эльфийские). Обычно «косплейщики» встречаются на фестивалях, где, демонстрируя свои костюмы, отыгрывают образ выбранных героев;

- Упоминание во множестве литературных произведений – например Акунин с повестью «Квест», то есть детективы пишутся как бы в жанре игры, происходит обратный процесс;

- Конечно, кинематограф, уже упомянутые «Dungeons and Dragons», «История одного вампира», снимается фильм по «Mass Effect». Запуск основанного на игре фильма в широкий прокат в первую очередь рассчитан на ее поклонников, но в то же время выводит популярность исходной игры на новый уровень, привлекая новых игроков, так что съемочный процесс активно спонсируется и продвигается разработчиками игр. Нельзя не упомянуть, что фантастический взлет популярности WoW «странным» образом совпал по времени с выходом трилогии Питера Джексона «Властелин колец».

Но развитие персонажа все же остается на втором месте по популярности. Я полагаю, что основным фактором, определяющим этот показатель, является рост эскапистских настроений среди всех слоев населения – «прокачивать» персонажа легче, чем работать над улучшением своей реальной жизни (IRL – In Real Life), так как:

а) виртуальная жизнь «честнее». Правила прозрачны и известны, и любой игрок может, приложив усилия или затратив какую-то сумму денег, гарантированно достичь того положения в игре, которого ему хочется, в то время как реальность страшна и непредсказуема. Я бы назвал этот пункт следствием растущей инфантилизации;

б) сублимационный аспект как один из вариантов эскапизма. Сублимации подвергается все – от либидо до мортидо;

в) стремление в любом виде уйти от ответственности – в любой момент можно «выйти из игры» (сетевое хамство вообще стало притчей во языцех);

г) приходя в игровое пространство, можно быть уверенным, что у тебя есть что-то общее со всеми участниками процесса – вы же в одной игре, по крайней мере. Сюда бы я отнес и ощущение гностической принадлежности к «посвященным», что вообще характерно для европейской культуры; и кроме того:

- элемент «бахтинского» карнавала, определяемый специфическим ролевым термином «отыгрыш», отождествление себя (с различной степенью убедительности) с персонажем, позволяющее быть собой и не-собой одновременно;

- демиургический аспект – можно в любой момент уничтожить персонажа и создать нового;

- сексуальный аспект – неслучайна одна из альтернативных расшифровок: Many Men Online Really Pretending to be Girls – много мужчин онлайн притворяются девушками.

Вообще же увлеченностью онлайн-РПГ принято пугать. Приведу несколько **традиционных страшилок**:

Основной опасностью является стирание грани между ценностями в реальном и виртуальном мире, но эта опасность в той или иной степени характерна для всех пользователей Интернета, и игроки в MMORPG ничем не отличаются от завязанных посетителей форумов, набивающих себе рейтинг.

И тем не менее опасность полного погружения в виртуальную реальность есть. Человеку свойственно искать душевное отдохновение в выдуманном мире, но отличие онлайн-РПГ от ухода в вымышленный книжный мир в том, что в книги уходили, «перебрасывая» идеалы на реальность, а сейчас человек коммуницирует посредством онлайн-игр и перестает даже проецировать свою игру на реальность – этого не требуется.

Но сами игроки, в массе, очевидно, не считают, что игра им мешает в реальной жизни. Хотя, согласно исследованиям, некоторый процент игроков попросту подвержен лудомании – игровой зависимости, которая «заключается в частых повторных эпизодах участия в азартных играх, что доминирует в жизни субъекта и ведет к снижению социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей, не уделяется должного внимания обязанностям в этой сфере», то есть признан болезнью [3], а какой же больной сознается в том, что он болен?

Таким образом, в настоящее время адекватно оценить влияние MMORPG на современную культуру невозможно.

MMORPG как эксплуатирует человеческие пороки, развивая их, так и помогает их изживать – выброс агрессии в WoW безопаснее ее выброса в реальном мире. Можно сказать, что MMORPG подавляет культурное развитие игрока, подменяя ценности реального мира ценностями мира виртуального, но человек не может жить без мифа, и если у него нет других представлений о лучшем, или просто ином, мире, то миры MMORPG становятся частью современного мифа, обогащая собой медиакультурное пространство.

Не является ли создание виртуальных миров MMORPG новым видом искусства, в котором сбывается мечта современных художников о том, чтобы каждый зритель являлся соавтором произведения? Одно ясно: это один из новых способов культурной коммуникации, нуждающийся в исследовании и описании.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. http://ru.wikipedia.org/wiki/Массовая_многопользовательская_ролевая_онлайн-игра [Электронный ресурс].
2. Брызгалов Ю. Сообщество игроков в многопользовательские ролевые онлайн игры, говорящих на русском языке. – М, 2011. <https://spreadsheets.google.com/pub?key=tSOgm1pqr41JmcZLxvkz1Jw&output=html> [Электронный ресурс].
3. Международная классификация болезней 10-го пересмотра (МКБ-10) <http://mkb-10.com/index.php?pid=4345> [Электронный ресурс].
4. <http://lenta.ru/news/2009/02/27/wow/> [Электронный ресурс].
5. <http://www.utro.ru/articles/2005/08/09/466442.shtml> [Электронный ресурс].
6. <http://www.rbcdaily.ru/media/562949981672186> [Электронный ресурс].
7. <http://eu.battle.net/wow/en/forum/topic/2423043490?page=1> [Электронный ресурс].

Информация об авторе

Пожаров Алексей Игоревич, аспирант, Гуманитарный институт телевидения и радиовещания им. М.А. Литовчина,
Москва, Россия
soundman.alex@gmail.com

Получена: 23.12.2014

Information about the author

Pozharov Alexey, a graduate student, Institute of Humanities television and broadcasting by M.A. Litovchin,
Moscow city, Russia,
soundman.alex@gmail.com

Received: 23.12.2014