

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК
Кафедра социальной коммуникации

ЖЕШКО Егор Иванович

**ВИРТУАЛЬНЫЕ СООБЩЕСТВА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ (НА
ПРИМЕРЕ MMORPG)**

Магистерская диссертация
Специальность 1-23 80 11 Коммуникации

Научный руководитель:
Ефимова Надежда Викторовна
кандидат философских наук,
доцент

Допущена к защите:
« ____ » _____ 2022 г.
Зав. кафедрой _____
Пинчук Игорь Викторович
кандидат социологических наук

Минск, 2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ.....	5
ГЛАВА 1. ВИРТУАЛЬНЫЕ СООБЩЕСТВА В СТРУКТУРЕ ИНТЕРНЕТА	8
1.1 Виртуальное сообщество как объект исследования: основные идеи и тренды в исследованиях.....	8
1.2 Особенности MMORPG как виртуального сообщества.....	23
ГЛАВА 2. ОСНОВНЫЕ ТРЕНДЫ РЫНКА ИГР ЖАНРА MMORPG	32
2.1 История формирования индустрии жанра MMORPG	32
2.2 Основные характеристики рынка MMORPG	34
2.3 Социально-демографический профиль игроков в MMORPG	37
ГЛАВА 3. КОММУНИКАЦИОННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ИГРОВОГО ОНЛАЙН-СООБЩЕСТВА	42
3.1 Методология проведения исследования игроков в MMORPG	42
3.2 Опыт и практика интеракции в процессе игры в MMORPG	45
3.2 Достижения и перспективы игроков в MMORPG	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	62
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	64
ПРИЛОЖЕНИЕ А	69
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	73
ПРИЛОЖЕНИЕ В	98

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире Интернет продолжает проникать во все сферы жизни общества. При помощи Интернета пользователи могут изучать новую информацию, смотреть трансляции, удаленно работать, проводить обучающие семинары, а также обмениваться своим мнением на самые разные темы с другими пользователями по всему миру. Появились компьютерные онлайн-игры – квинтэссенция, объединившая в себе наилучшие элементы кино и театра, музыки и книг, а также Интернет как возможность соединения игроков в рамках пространства игры для выполнения определенных действий.

Одним из наиболее интересных и разнообразных способов такого взаимодействия становится жанр массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр. Геймеры могут общаться, становиться сильнее, сражаться друг с другом или игровыми персонажами, исследовать мир, а также создавать свои собственные виртуальные сообщества – гильдии. Тысячи пользователей проживают жизнь в одном и том же мире, объединяются в группы и гильдии для покорения новых неизведанных земель, для сражений, обмена ресурсами, а в свободное время занимаются обсуждением самых разных тем, зачастую отвлеченных от игры, узнают больше друг о друге, обмениваются своим жизненным опытом, формируют культуру собственного виртуального сообщества. Мир MMORPG становится виртуальным миром, в котором живет виртуальное общество, объединяющее множество отдельных индивидов, по аналогии с оффлайн-реальностью.

С каждым годом игры жанра MMORPG становятся все более популярными, публикуются многочисленные данные по увеличению онлайн, а сам жанр продолжает развиваться: разработчиками выпускаются дополнения, содержащие новый контент. При этом, виртуальные сообщества в MMORPG, за исключением психологических и лингвистических аспектов, остаются за пределами сосредоточенных взглядов научного сообщества по всему миру, в то время как другие аспекты, в частности, социологические, не получают должного внимания со стороны исследователей.

Цель работы – на основе анализа практики функционирования гильдий как виртуальных сообществ в MMORPG определить особенности и наиболее эффективные формы коммуникации, способствующие генерированию и развитию таких сообществ. Полученные результаты характеризуются широкими возможностями применения. Материалы магистерской диссертации могут быть использованы как в дальнейших теоретических и прикладных исследованиях, так и при разработке собственной компьютерной игры жанра MMORPG, прохождения игры, а также создания и управления гильдией.

Объект исследования – виртуальное сообщество в Интернете.

Предмет исследования – коммуникация в виртуальном сообществе (на примере коммуникации в пространстве MMORPG).

Для достижения цели исследования поставлены следующие задачи:

1. Изучить основные подходы и результаты исследований в области виртуальных сообществ.
2. Описать исторический процесс и технические предпосылки формирования игр жанра MMORPG.
3. Определить основные социально-демографические характеристики игроков в игры жанра MMORPG.
4. Проанализировать особенности MMORPG как виртуального сообщества.
5. Выявить и систематизировать в эмпирическом исследовании особенности функционирования гильдии в MMORPG, описать роли и функции членов гильдии.

Методологической базой данной работы являются исследования в области Internet studies таких авторов, как Г. Рейнольда, Е. Д. Невесенко, М. Кастельса, С. В. Бондаренко, Р. Краута, П. Ресника и многих других.

Автор работы подтверждает, что приведенный в ней материал правильно и объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствованные из литературных и других источников теоретические, методологические, методические и концептуальные положения сопровождаются ссылками на их авторов.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Ключевые слова: ИНТЕРНЕТ, MMORPG, КОММУНИКАЦИЯ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ВИРТУАЛЬНЫЕ СООБЩЕСТВА, ГИЛЬДИИ, ИГРОКИ, ИГРОВОЕ СООБЩЕСТВО.

Объект исследования – виртуальное сообщество в Интернете. Предмет исследования – коммуникация в виртуальном сообществе MMORPG. Цель работы – на основе анализа практики функционирования гильдий как виртуальных сообществ в MMORPG определить особенности и наиболее эффективные формы коммуникации, способствующие генерированию и развитию таких сообществ.

В процессе написания магистерской диссертации были получены следующие результаты: определены основные причины прихода игроков в виртуальное сообщество MMORPG, подтверждено определение MMORPG как цифрового мира, составлен список факторов, позволяющих воспринимать MMORPG с такой точки зрения, рассмотрены основные черты, привлекающие игроков, разработаны авторские классификации гильдий и игроков в гильдиях, определены основные задачи, которые решают игроки в ходе своей игровой деятельности в рамках гильдий, определены перспективные направления изучения виртуальных сообществ в дальнейших исследованиях.

Новизна полученных данных обусловлена недостаточным изучением виртуальных сообществ. Полученные результаты характеризуются широкими возможностями применения. Материалы магистерской диссертации могут быть использованы как в дальнейших теоретических и прикладных исследованиях, так и при разработке собственной компьютерной игры жанра MMORPG, прохождения игры, а также создания и управления гильдией.

Структура магистерской диссертации включает в себя три главы. Первая глава посвящена теоретическому рассмотрению виртуальных сообществ в структуре Интернета. Во второй главе приводится теоретическое рассмотрение основных трендов рынка игр жанра MMORPG. В третьей главе представлены результаты проведенного исследования.

Объем магистерской диссертации составляет 63 страницы и включает 3 приложения, 11 рисунков и 55 использованных источников.

АГУЛЬНАЯ ХАРАКТАРЫСТЫКА РАБОТЫ

Ключавыя словы: ІНТЭРНЭТ, MMORPG, КАМУНІКАЦЫЯ, КАМПУТАРНЫЯ ГУЛЬНІ, ВІРТУАЛЬНЫЯ СУПОЛЬНАСЦІ, ГІЛЬДЫІ, ГУЛЬЦЫ, ГУЛЬНЯВОЕ СУПОЛЬНАСЦЬ.

Аб'ект даследавання – віртуальнае супольнасць у Інтэрнэце. Прадмет даследавання-камунікацыя ў віртуальнай супольнасці MMORPG. Мэта працы-на аснове аналізу практыкі функцыянавання гільдый як віртуальных супольнасцяў у MMORPG вызначыць асаблівасці і найбольш эфектыўныя формы камунікацыі, якія спрыяюць генераванню і развіццю такіх супольнасцяў.

У працэсе напісання магістарскай дысертацыі былі атрыманы наступныя вынікі: вызначаны асноўныя прычыны прыходу гульцоў у віртуальнае супольнасць MMORPG, пацверджана вызначэнне MMORPG як лічбавага свету, складзены спіс фактараў, якія дазваляюць успрымаць MMORPG з такога пункту гледжання, разгледжаны асноўныя рысы, якія прывабляюць гульцоў, распрацаваны аўтарскія класіфікацыі гільдый і гульцоў у гільдыях, вызначаны асноўныя задачы, якія вырашаюць гульцы ў ходзе сваёй гульнявой дзейнасці ў рамках гільдый, вызначаны перспектыўныя напрамкі вывучэння віртуальных супольнасцяў у далейшых даследаваннях.

Навізна атрыманых дадзеных абумоўлена недастатковым вывучэннем віртуальных супольнасцяў. Атрыманыя вынікі характарызуюцца шырокімі магчымасцямі прымянення. Матэрыялы магістарскай дысертацыі могуць быць выкарыстаны як у далейшых тэарэтычных і прыкладных даследаваннях, так і пры распрацоўцы ўласнай кампутарнай гульні жанру MMORPG, праходжання гульні, а таксама стварэння і кіравання гільдыяй.

Структура магістарскай дысертацыі ўключае ў сябе тры кіраўніка. Першая частка прысвечана тэарэтычнаму разгляду віртуальных супольнасцяў у структуры Інтэрнэту. У другой чале прыводзіцца тэарэтычнае разгляд асноўных трэндаў рынку гульняў жанру MMORPG. У трэцяй чале прадстаўлены вынікі праведзенага даследавання.

Аб'ём магістарскай дысертацыі складае 63 старонкі і ўключае 3 прыкладання, 11 малюнкаў і 55 выкарыстаных крыніц.

MASTER'S THESIS SUMMARY

Keywords: INTERNET, MMORPG, COMMUNICATION, COMPUTER GAMES, VIRTUAL COMMUNITIES, GUILDS, PLAYERS, GAMING COMMUNITY.

The object of the study is a virtual community in the Internet. The subject of the study is communication in the MMORPG virtual community. The purpose of the work is to determine the features and most effective forms of communication that contribute to the generation and development of such communities based on the analysis of the practice of functioning of guilds as virtual communities in MMORPG.

In the process of writing a master's thesis, the following results were obtained: the main reasons for the arrival of players in the virtual MMORPG community were determined, the definition of MMORPG as a digital world was confirmed, a list of factors allowing to perceive MMORPG from this point of view was compiled, the main features that attract players were considered, author's classifications of guilds and players in guilds were developed, the main tasks that players decide during their gaming activities within the guilds, promising directions of studying virtual communities in further research have been identified.

The novelty of the data obtained is due to insufficient study of virtual communities. The results obtained are characterized by wide application possibilities. The materials of the master's thesis can be used both in further theoretical and applied research, and in the development of their own computer game of the MMORPG genre, the passage of the game, as well as the creation and management of the guild.

The structure of the master's thesis includes three chapters. The first chapter is devoted to the theoretical consideration of virtual communities in the structure of the Internet. The second chapter provides a theoretical review of the main trends in the market of MMORPG genre games. The third chapter presents the results of the study.

The volume of the master's thesis is 63 pages and includes 3 appendices, 11 drawings and 55 sources used.

ГЛАВА 1

ВИРТУАЛЬНЫЕ СООБЩЕСТВА В СТРУКТУРЕ ИНТЕРНЕТА

1.1 Виртуальное сообщество как объект исследования: основные идеи и тренды в исследованиях

Первым исследователем, обратившим пристальное внимание на изучение феномена виртуальных сообществ, стал Говард Рейнольд. Он дал следующее определение виртуальному сообществу – «это социальное образование, которое появляется на основе практики компьютерно-опосредованной коммуникации в Интернете, когда достаточное количество людей принимает участие в публичной дискуссии достаточно долгое время и с присущими человеческими чувствами, чтобы сформировать ткань личных отношений в виртуальном пространстве» [27, с. 374].

Данная работа стала одной из ключевых в рамках оформления исследований виртуальных сообществ. Исследователь описывал свой опыт нахождения в виртуальных сообществах, на основании которого он выделял те или иные особенности данного феномена. Его важным наблюдением стало то, что спустя долгое время общения Говард и другие пользователи сообщества приняли решение встретиться в реальной жизни. Долговременное общение по Интернету помогло им мгновенно продолжить общение без каких-либо проблем, поскольку они знали друг о друге достаточно информации. Исследователь отмечает, что тенденция критиковать виртуальное общение из-за проблемы с его использованием у определенных лиц – по всей видимости, речь в данной цитате идет о компьютерной аддикции – является в некоторой степени ошибочной, поскольку такие индивиды игнорируют людей, использующих виртуальные сообщества для реальной коммуникации. Социально-демографические характеристики пользователей Интернета перестают быть очевидными, люди могут общаться наравне друг с другом. При этом, «праздные разговоры», не предполагающие обсуждение специфической информации также важны – они помогают пользователям больше узнать друг о друге, а также сформировать мнение об интересах и степени доверия к собеседнику [52, с. 54].

Интернет даст возможность увеличивать коллективные ресурсы, но из-за того, что информация может располагаться хаотично по всему Интернету, главным вопросом станет ее местонахождение и систематизация. В данном случае можно также проследить необходимость создания сообществ по интересам и профессиональных сообществ – если вся информация будет располагаться в соответствующих местах, данный вопрос будет решен.

Также одними из первых ученых, посвятивших свои исследования междисциплинарной области «Internet Studies», стали М. Турофф и Р. Хильц. В рамках своей научной публикации «Сетевая нация» по мнению С. Кеслер, исследователи стали одними из самых первых в мире, кто высказал тезис о том, что чтобы понять компьютерно-опосредованные коммуникации, вы должны рассматривать их как социальный процесс. Т. Карпентер в своей рецензии на данную научную публикацию высказала мнение о том, что это «новая нация, которая живет в месте, где мыслями обмениваются легко и на равных, а интеллект дает больше власти, чем приятная внешность». По сути, жизнь общества начинает протекать в новой плоскости – компьютерно-опосредованная форма коммуникации трансформирует привычный для нас мир, становится новой средой для виртуальной жизни человека, приводя нас к появлению полноценных виртуальных сообществ [43, с. 69-70].

В рамках проведения научного исследования под названием «Регулирование поведения в онлайн-сообществах» Р. Краут и П. Ресник смогли дать собственное определение данному феномену: это виртуальное пространство, где люди собираются вместе, чтобы общаться, обмениваться информацией или другими ресурсами, учиться, играть или просто быть друг с другом [44, с. 668].

Помимо этого, исследователи смогли определить специфические характеристики функционирования онлайн-сообществ. Во-первых, они сделали вывод о том, чего пользователи ожидают своего участия в сообществе, а также о том, что ответы на вопросы будут в основном поддерживающими, помогающими членам сообщества справляться с проблемами, а не препятствующими им в этом деле. Внимание людей становится самым важным ограниченным ресурсом. Люди могут участвовать в сообществе по многим причинам: для собственного развлечения, реализации своего опыта в реальной ситуации, общении, заработка репутации, или потому, что они ожидают, что они получат полезную помощь или информацию в ответ.

Важное работы определение дал в своей научной публикации под названием «Информационный обмен как основа теоретического описания виртуальных сообществ» Ф.И. Розанов. Согласно его изысканиям, под виртуальными сообществами понимаются социальные системы, образовавшиеся и функционирующие без непосредственного личного контакта акторов [26]. Также он обобщил в рамках типологии все известные виды виртуальных сообществ: в список вошли социальные сети, форумы, чаты, блоги, игровые сообщества, а также виртуальные миры – в частности, в данную категорию входят все виды многопользовательских компьютерных игр, включая игры жанра MMORPG – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра, в которой большое число пользователей может играть в рамках

одного мира одновременно, отыгрывая определенную роль, например, вора или лучника. Это связано с тем, что среда «умной толпы» формируется на основе сотовых сетей, а не Интернета. При этом, исследователь указывает, что сетевая структура не является определяющим феноменом виртуальных сообществ, а лишь следствием специфического процесса взаимодействия индивидов – свободного обмена информацией между всеми членами виртуального сообщества.

Помимо этого, автор развивает тему активности в рамках виртуальных сообществ, предлагая следующие типовые формы деятельности:

1. Информационные технологии позволяют пользователю создать свой собственный аватар, т.е. образ, отличающийся от его текущего, что, в совокупности с виртуальным миром, населенным другими игроками и NPC, а также обладающим собственными правилами, позволяет говорить об оформлении искусственной реальности.

2. Изменяются свойства пространства и времени, появляются отдельные цифровые аналоги данных понятий: в игре может пройти несколько дней, пока в оффлайн-реальности пройдет всего несколько часов, а пространство внутри игры может позволить геймеру пересечь весь мир и встретиться с друзьями намного быстрее, чем это было бы возможно в реальности.

3. В современных виртуальных пространствах, в частности, можно заниматься разными видами деятельности, удовлетворять большинство своих потребности по пирамиде А. Маслоу [21].

4. В процессе коммуникации пользователи могут получать взаимную выгоду без личного общения или контакта – например, обмениваться товарами, или получать общие бонусы от вступления и продвижения гильдии.

В своей публикации «Специфика формирования и функционирования Интернет-сообществ: социальный аспект» Невесенко Е. Д. продолжила исследование виртуальных сообществ [18]. В рамках данного исследования она смогла высказать ряд важных тезисов:

1. Сообщество в Интернете может быть создано для того, чтобы начать или развить обсуждение определенной проблемы, считающейся создателями и пользователями значимыми. В таком случае, мнение, сформированное в рамках виртуального сообщества, может повлиять на общественное мнение.

2. В роли мотива можно выделить стремление создателей сообщества сконцентрировать в рамках одного места (например, форума) информацию, которая будет интересна определенной аудитории.

3. Также в качестве мотива для создания виртуального сообщества может быть выделен коммуникативный аспект. В таком случае, пользователи будут стремиться к обмену информацией, консультациями и так далее. Пользователи смогут быть не только читателями, но создателями своей собственной

информации, самосовершенствоваться и помогать другим пользователям в их профессиональном развитии.

Исследователь установила, что в качестве форм виртуальных сообществ, иначе говоря, площадок их существования, можно выделить форумы, блоги, социальные сети, чаты и так далее. При этом Невесенко Е. Д. уточняет, что они могут отличаться своей спецификой с точки зрения наполнения: например, в чатах присутствует одновременность коммуникации, тогда как в форумах и блогах эта черта не обязательна. Не смотря на специфику коммуникации между пользователями, они не перестают быть разными формами виртуальных сообществ как таковых.

Помимо этого, автор согласился с тезисом о том, что все виды социального взаимодействия по своей природе являются процессами социального обмена, а практически все формы данного обмена могут быть определены как информационный обмен. Он выдвинул предположение о том, что данные процессы взаимного информационного обмена индивидов становятся ключевой характеристикой виртуальных сообществ. В новой информационной виртуальной реальности происходит переопределение самых разных традиционных понятий: от времени и пространства до личного контакта. Личный контакт варьирует от непосредственного до опосредованного в рамках новых технологий, позволяющих создать аватар, который может стать как отражением реального человека, так и наделенного вымышленными свойствами искусственного персонажа. Наконец, исследователь затрагивает тему того, что индивид может попробовать провести практически полноценную жизнь в виртуальном мире, удовлетворяя свои потребности за счет информационного обмена в виртуальном пространстве.

Тезис о возможности удовлетворения потребностей в рамках пребывания в Интернете отсылает нас к работе еще одного исследователя А. В. Луканина. Он в рамках своей публикации «Особенности социальных взаимодействий в виртуальных сообществах» определил фундаментальные отличия социальных взаимодействий в традиционных и виртуальных сообществах. В данный список вошли интерактивность, условность, гибкость, обезличенности и анонимности, наличие символов [14, с. 92]

Благодаря тому, что в сети можно отыскать самые разнообразные сообщества, пользователи могут найти портал, созданный единомышленниками и идеально подходящий им – благодаря этому интернет-порталы становятся местом, где посетители могут получить необходимую им безопасность, комфорт. По итогу, оценки пользователей, выраженные в самых разных формах, например, лайках или «кармы», или же в стандартных комментариях, становятся основным регулирующим и мотивирующим средством, через использование которых происходит увеличение создания и публикации

полезной и интересной информации, превращающейся во взаимовыгодный обмен – в обмен на поощрение и признание пользователь помогает своим коллегам – например, давая им новые знания или развлекая их, что, в свою очередь, приводит к удовлетворению потребностей индивида.

Еще одной интересной публикацией стала кандидатская диссертация «Социально-психологические механизмы формирования виртуальных сообществ» за авторством Н.С. Чураевой. В результате своего исследования автор сделала следующие выводы, характеризующие виртуальные сообщества:

1. Главными мотивами вступления в сообщества становятся мотив получения и передачи информации, а также общение по интересам.

2. Именно они становятся ключевыми факторами, позволяющими сообществу длительно функционировать.

3. Виртуальное сообщество не может существовать без общих интересов, совместно выработанных целей и организованных действий по их достижению, реализуемых в рамках единого коммуникативного пространства [35].

На наш взгляд, данное определение может помочь раскрыть некоторые новые аспекты сообщества, объединенного общими целями, отсылая к взглядам Ч. Барнарда, который охарактеризовал организацию как «систему осуществления скоординированных действий, целью которых является предоставление индивидам возможности достичь таких результатов, которых они не смогли бы добиться поодиночке» [32]. Исходя из этого тезиса можно провести ряд интересных аналогий: организация, как и виртуальное сообщество, играет двоякую роль: с одной стороны, оно, как и организация, стремится к достижению поставленных целей, с другой – пытается удовлетворить желания тех, кто участвует в его работе. Как и в организации, в случае, когда этого не происходит, пользователи могут потерять интерес к времяпровождению на портале, покинуть его. С другой стороны, продолжая эту мысль, виртуальное сообщество, как и организация, может менять свои правила, систему наград и технологий с целью повышения продуктивности пользователей и их удержания.

При этом, обращаясь к научным публикациям С.В. Бондаренко, можно сделать вывод о том, что виртуальные сообщества обладают схожими с организационными проблемами [2]:

1. Рост числа членов сообщества усложняет выполнение задач и работу лидеров из-за проблемы координации деятельности его участников.

2. Увеличение количества пользователей порождает конкуренцию, снижается ценность мнения части индивидов.

3. Параллельно с увеличением числа пользователей растет число индивидов, совершающих асоциальные действия, в случае сообщества в Интернете – нарушения общепринятых норм.

Важным тезисом, высказанным ученым, становится то, что размер виртуального сообщества также коррелирует с качеством, актуальностью и оперативностью размещаемой информации: чем выше число участников онлайн-группы, тем большую пользу сообщество приносит для его членов.

Помимо проблемы роста участников виртуального сообщества С. В. Бондаренко выдвинул ряд других основополагающих тезисов в рамках своей диссертации [30]:

1. В виртуальных сообществах присутствует информационная стратификация по праву доступа к информации и властным ресурсам.

2. Сравнение статусов и ролевых позиций в каждом отдельно взятом виртуальном сообществе происходит по критериям, считающимся важными в системе ценностей конкретного сообщества.

3. Социальный конфликт позволяет установить и сохранить границы виртуальных сообществ, а также способствует развитию их социальной структуры.

4. Успешность функционирования виртуального сообщества зависит от того, насколько его члены способны к производству социального капитала.

5. Качество контента определяет привлекательность сообщества, впоследствии влияет на его социальную структуру.

В работе Куликова Д. В. выделены три основных вида социальных отношений между пользователями порталов [13]. Исследователь отметил, что виртуальные сообщества имеют различия по уровню посвященности и по отношению к уровню элементов сообщества. В основе работы портала лежит общий интерес, существует часть аудитории, которая этим интересом владеет в совершенстве – гуру. Вторая часть сообщества – обычные пользователи. Они разделяют нормы сообщества, на равных коммуницируют друг с другом. Наконец, существует группа гало – пользователей, включенных в сообщество, но не разделяющих его правила как умышленно (тролли), так и в силу собственной неопытности (неофиты).

Данный набор тезисов позволяет нам развить идею в направлении профессиональных сообществ: поскольку они состоят из профессионалов разного уровня, их можно будет разделить по квалификации. В таком случае, разделение будет идти по уровню вклада пользователя в сообщество: эксперт сможет предложить больше полезной информации, тогда как информация, отправленная пользователем с низкой квалификацией, не будут оценены в силу общего высокого уровня сообщества.

В рамках работы «Обзор процесса обучения в Сетях и сообществах, использующих ИКТ» также был опубликован ряд важных тезисов [37]:

1. Профессиональные онлайн-сообщества предоставляют своим членам возможности для взаимодействия и сотрудничества, обмена знаниями и

развития, а также общения с другими специалистами из самых разных организаций.

2. Виртуальные сообщества также позволяют новичкам общаться и учиться на опыте более опытных членов сообщества.

3. 75 % респондентов в сфере IT заявили, что сообщества помогают им лучше выполнять работу, а 68 % заявили, что они стали лучше на пути профессионального развития.

4. Благодаря сообществу создатели могут научиться лучше понимать потребности своей целевой аудитории.

В ходе научных изысканий исследователем Б. Вернон был также выдвинут ряд важных для рассмотрения положений. Так, по мнению ученого, виртуальные сообщества имеют ряд сходств с их традиционными аналогами – например, специфический цифровой этикет, выраженный в специфических для порталов нормах поведения и общения аналогичен правилам и нормам поведения в реальном мире. Сюда же можно отнести и ряд определенных ценностей и общих интересов. Следует отметить, что они находятся в постоянном изменении и адаптируются под сообщество. Важную роль в данном случае играют такие особенности Интернета, как возможность мгновенной публикации новых правил и автоматического уведомления всех зарегистрированных пользователей о произошедших изменениях [55].

Следующей важной для рассмотрения работой является публикация «Виртуальные сообщества как особая форма социальной интеграции» автора Соловей А. П. В рамках данной научной статьи исследователь утверждает, что членов сообществ в Интернете интересуют установление более прочных дружеских, личных, профессиональных связей, выражение собственного мнения, социальная выгода от контактов, рекреация. Основанием социокультурного единства виртуального сообщества выступает знание сообщества – например, представление о комплексе смысловых значений виртуального сообщества, приемлемых способах их презентации, об условиях осуществления деятельности в рамках сообщества [29]. Наконец, посредством виртуальных сообществ мы можем самоконструировать личность, а с другой – наблюдается снижение уровня анонимности, так как в процессе нахождения в виртуальном сообществе образуются более сильные связи, и появляется необходимость в большей открытости, а иногда и полной деанонимизации – например, в профессиональном сообществе это может потребоваться в случае, когда работодатель, прочитав ряд публикаций пользователя и оценив уровень его компетенции, может решить пригласить его к себе на собеседование.

Одной из самых важных основополагающих работ, посвященных рассмотрению виртуальных сообществ, стала книга М. Кастельса «Информационная эпоха: экономика, общество и культура». В этой работе

исследователь высказал ряд центральных для сферы Интернет-сообществ постулатов:

1. В современном мире предприятия, созданные и функционирующие в Интернете, например, Интернет-СМИ, будут учиться жить в новой виртуальной культуре.

2. Виртуальные сообщества будут видоизменять «реальный» мир, вводя собственные правила и принципы поведения в повседневную жизнь людей.

3. Интернет полностью изменит пространство и время, фундаментальные измерения человеческой жизни. Прошлое, настоящее и будущее будут взаимодействовать в рамках одного сообщения, а география местности уступит «пространству потоков», объединяющих разные места в коллажи.

4. Реальность будет полностью погружена в виртуальный мир, который сам становится реальным. Этот мир будет «миром пространственных потоков и вневременного времени».

5. Коммуникация через Интернет укрепит социальные связи через виртуальные сообщества, хотя Интернет и включает в себя неотъемлемую стратификацию пользователей [9].

Исследователь продолжил развивать свою мысль относительно данных постулатов в своей книге «Галактика Интернет». В ней он выделил следующие феномены, связанные с Интернетом и виртуальными сообществами:

1. Существует только два вида пользователей Интернета: производители-пользователи и потребители-пользователи. Результаты деятельности первой группы пользователей возвращаются в техническую систему, данные пользователи непосредственно принимают участие в совершенствовании Интернета, тогда как второй вид пользователей только использует приложения и системы, косвенно влияя на эволюцию Интернета в целом.

2. Открытость и свобода Интернета базируется на культуре Интернета. Она является многослойной и формируется из техномеритократической культуры, культуры хакеров, культуры виртуальной общины и предпринимательской культуры.

От научного сообщества виртуальные сообщества Интернета, и, в особенности, профессиональные сообщества, переняли следующие черты:

1. Высшей ценностью является специфичное для выбранного сообщества открытие.

2. Знания имеют определенный вес только в том случае, когда они решают определенную значимую проблему, позволяют совершенствовать выбранный объект.

3. Значимость открытия определяется при помощи экспертной оценки членами соответствующего сообщества. При этом, стать полноценным членом сообщества может претендент, внесший надлежащий вклад в развитие

выбранной области при помощи правильно проведенного и документально подтвержденного исследования.

4. Репутация определяет нахождение члена сообщества в нем, а также его ранг или звание, отражающее вклад пользователя в сообщество.

5. Лидерами, координирующими ход выполнения задач, становятся авторитетные лица, способные контролировать ресурсы и персонал благодаря своему заслуженному авторитету. При этом, личные цели можно выполнять в процессе своей работы в сети, если они не наносят вред окружающим и общей цели – улучшению сообщества и Интернета в целом.

6. Для того, чтобы заслужить авторитет, необходимо уважать официальные и неофициальные правила виртуального сообщества, не использовать знания и ресурсы только в собственных интересах, а стремиться к общему развитию и совершенствованию через улучшение своих навыков благодаря обучению и работе в Интернете.

7. Все усовершенствования и саморазвитие происходят благодаря открытому обмену в сетевом сотрудничестве.

8. Культура Интернета напрямую связана с профессиональным научным сообществом, поскольку произошла от него. Это выражается в традиции совместного занятия делом, приобретении репутации за счет высоких профессиональных достижений, критического анализа работ коллег и открытости результатов с оказанием доверия каждому из коллег, опубликовавших его [8].

В понятие «культура хакеров» исследователем были отмечены следующие положения:

1. Достижение максимальной продуктивности и технического совершенства, а также ориентация на открытость результатов работы – ведь только открытый код можно было «довести до ума» путем многочисленных правок от самых разных специалистов.

2. Виртуальные сообщества характеризуют неофициальность и виртуальность общения, свобода, глобальность, ориентированная на взаимодействие главным образом в Сети.

3. Нарушители должны подвергаться наказаниям, а за особые проступки исключению из сообщества.

4. Помимо ожидания ответной реакции на результаты своей деятельности хакеры привносят принцип получения удовольствия от своей деятельности.

5. В качестве источника власти и репутации отвергаются деньги или формальные права собственности. Члены комьюнити признает иерархию столь долго, сколь долго лидеры заботятся о виртуальном сообществе.

От виртуальной общины виртуальные сообщества переняли две основных специфических черты: ценность горизонтальной, свободной коммуникации,

свобода высказывать свое мнение и доводить его до сведения других пользователей, а также самонаправляемая организация сети, дающая каждому возможность найти или создать свое собственное место в Интернете.

Наконец, ориентирующаяся на получение прибыли предпринимательская культура также определил феномен Интернета как средство и движущую силу формирования новой экономики, а также формирования новых организационных ценностей.

Продолжение изучения онлайн-сообществ было выполнено в рамках работы «Интернет-сообщество как пространство для потоков знаний». В данной работе были изложены следующие выводы:

1. Тенденция искать людей со схожими интересами, строить социальные связи и собираться вместе для решения задач или коммуникации, выступает как определяющий аспект пространства онлайн-сообществ.

2. Обучение в дружественной среде при помощи обмена знаний между новичками и опытными пользователями положительно сказывается на процессе производства знаний.

3. Благодаря вопросам, уточнениям и дискурсивным вызовам смыслы постоянно обсуждаются, оттенки различий проясняются, а «потоки знаний» ускоряются [51].

В рамках работы «Вовлечение пользователей в самоуправляемый контент в профессиональных онлайн-сообществах» исследователи смогли определить сразу несколько ключевых тезисов:

1. Ранее некоторые онлайн-сообщества поручали задачу обеспечения качества менеджерам сообщества или небольшой группе пользователей с привилегиями для обеспечения качества общих знаний. Сейчас все чаще стараются привлечь пользователей к выполнению этой задачи, чтобы разделить рабочую нагрузку – благодаря этому появился такой механизм, как самоуправление.

2. Самоуправление определяется как задача, в которой пользователи управляют и координируют действия и управляют своими взаимозависимостями между собой.

3. Цель осуществления самоуправления – создание качественного и надежного контента. Достижение этой цели зависит от добровольного участия и сотрудничества пользователей – социального обмена.

4. Аффективная приверженность (связь, основанная на сильной эмоциональной привязанности) сообщества и нормативная приверженность (основана на чувстве долга члена по отношению к этому сообществу) сообщества влияют на различные модели поведения (например, чтение тем, размещение ответов и модерация обсуждения) в онлайн-сообществах.

5. Растущее количество контента вызывает сомнения профессионалов в его надежности и качестве.

6. Активное вовлечение пользователей, вероятно, станет долгосрочным, прагматичным и устойчивым механизмом управления для поддержания качественного онлайн-контента.

7. На намерения пользователей влияет их самостоятельная мотивация, на которую, в свою очередь, влияют убеждения пользователей в социальном обмене, включая доверие, репутацию, взаимность и приверженность [54].

В рамках работы «Социально-психологические особенности формирования и развития виртуальных сообществ» Бикен Н. С. рассмотрел этапы формирования и развития виртуальных сообществ. Он выделил такие этапы, как образование, стабильное существование, трансформация или распад [1].

На первом этапе возникает потребность в более оперативной онлайн-коммуникации у какой-либо группы индивидов. Затем начинается процесс создания сообщества при помощи решения технических вопросов – например, создание логотипа и продумывания вида портала. Создатели становятся руководителями и модераторами сообщества. Затем идет приглашение целевой аудитории, с соответствующими интересам и потребностями, которые удовлетворяет сообщество. Затем происходит полноценное включение интернет-пользователей в работу виртуального сообщества при помощи коммуникации и взаимодействия.

Второй этап характеризуется тем, что виртуальное сообщество растет при помощи новых участников, которые стремятся внести свой вклад в деятельность сообщества – например, участвует в беседах, дает советы или создает полезный контент. Именно на этом этапе формируются роли и статусы. Затем начинается процесс поддержания интереса, основанный на непрерывной работе лидеров (администраторов и модераторов), наличие актуальной важной информации, а также организация событий, вовлекающих членов сообщества в совместную деятельность, направленную на создание полезной информации. На этой стадии, в случае ее успешного прохождения, коммуникация может перейти в реальную среду, а если сообщество является коммерческим, то члены группы начнут приобретать товары и станут адвокатами бренда.

Наконец, наступает период спада активности, связанный с тем, что индивиды больше не могут создавать интересный для участников сообщества контент. Затем происходит постепенное прекращение удовлетворения потребностей части пользователей. К основным факторам, препятствующим развитию виртуального сообщества, помимо недостатка интереса к темам, относятся технические сложности, высокая загруженность в оффлайн-жизни, возникновение внутригруппового конфликта. На этом этапе у сообщества есть

два пути – открыть для себя новые направления для развития, например, создание нового тематического раздела в игровом сообществе или вовлечение пользователей в оффлайн-взаимодействие реального мира, либо постепенное угасание и ликвидация сообщества, которое затем может быть реформировано уже другими руководителями после передачи прав на управление виртуальным сообществом.

Еще одной любопытной для рассмотрения в рамках данной работы станет публикация «К проблеме социологизации в виртуальных сетевых сообществах» исследователей Жуковой Т. И. и Коржевой Э. М. На основании анализа научных работ предшественников они сделали вывод о том, что существуют три основных теории, связанных с социальным воздействием в рамках Интернета [5].

1. Использование Интернета уменьшает социальные связи;
2. Использование Интернета расширяет социальные связи;
3. Использование Интернета не оказывает никакого влияния на существующие социальные связи.

Для того, чтобы выяснить, какая из точек зрения наиболее приближена к реальности, исследователи провели эксперимент, в рамках которого выявили следующие положения:

1. Сетевые действия делятся на несоциальную одиночную активность (не предполагает прямого контакта с людьми, например, чтение новостей) и социальные действия (предполагает прямой контакт с людьми, например, общение на форумах).

2. Несоциальная активность может уменьшить время, проведенное с другими людьми, тогда как социальная активность, наоборот, подразумевает прямой контакт с другими людьми, вследствие чего увеличивает активность данного рода.

3. Социальная активность делится на взаимодействие с друзьями и знакомыми, взаимодействие с незнакомыми и/или анонимными персонами.

В рамках работы «Типологические характеристики онлайн-сообществ в исследовании интегративной динамики развития групп социальных сетей «ВКонтакте» и Facebook» Ю.Ю. Эстрина выделила ряд классификаций онлайн-сообществ:

В первую типологию вошли сообщества, классифицированные по типу деятельности и самопрезентации: научные – это сообщества ученых, в рамках которых они могут поделиться собственными исследованиями, обсудить научные изыскания друг друга, найти себе коллег для проведения будущих совместных исследований; профессиональные – например, в данную категорию входят сообщества программистов, в рамках которых они могут создавать код, обсуждать тренды и проблемы сферы информационных технологий, общаться

на интересующие их темы; учебно-образовательные – в данный тип сообществ входят, например, сообщества педагогов, обменивающихся собственным опытом и разрабатывающих новые эффективные методики преподавания; творческие, представленные сообществами для презентации результатов собственного творчества.

Во вторую типологию вошло деление по определенным характеристикам виртуального сообщества: по социально-демографическим – например, полу или возрасту, национально-этническим, гендерным и другим признакам аудитории. В третьей типологии авторы затронули классификацию по основной тематике сообщества – группы по интересам, развлекательно-досуговые, гражданско-политические и так далее.

В следующей группе виртуальные сообщества делились по географическому признаку – например, на локальные, региональные, международные.

В четвертой типологии сообщества делятся по типу функционирования и управления ресурсами, а в пятой – по типу контента, функционала и пользовательского интерфейса: группа, индивидуальная страница в социальной сети, блог и так далее [36].

В работе «Онлайн-сообщества и создание онлайн-сообществ» М. Киндсмюлер проанализировал научные публикации Дж. Прис в области онлайн-сообществ, выявив следующие характеристики:

1. Люди взаимодействуют друг с другом в рамках виртуальных сообществ с целью удовлетворения собственных специфичных потребностей.

2. Для взаимодействия необходимая общая цель или интерес, который будут разделять все члены сообщества.

3. Общепринятое поведение членов виртуального сообщества определяется при помощи формализованных правил, а также негласных ритуалов.

4. Социальные взаимодействия опосредуются при помощи технического средства [45, с. 146-147].

5. Все акторы участвуют в социальном взаимодействии на добровольной основе.

6. Прототипом для взаимодействий в других онлайн-сообществах предположительно стали модели взаимоотношений в рамках гильдий в MMORPG – именно там присутствует техническая платформа (виртуальный мир), набор правил и ритуалов, общие цели и интересы, а также помощь в удовлетворении интересов индивидуальных – например, получении необходимых вещей или способностей при помощи обмена или вступления в гильдию.

Свое научное изыскание в области виртуальных сообществ под названием «Игровые онлайн-сообщества — ресурс формирования гражданской идентичности российской молодежи» опубликовали исследователи Коротышев А. П. и Рыхтик А. А. В данной работе они высказали тезис о том, что игроки в компьютерные игры, и, в частности, MMORPG, постоянно находятся в мультязычной и мультикультурной среде, при этом они постепенно претерпевают ценностные трансформации [11, с. 32].

В публикации «О методологических аспектах осуществления социокультурного анализа виртуальных сетевых сообществ» С. В. Бондаренко дал определение виртуального сообщества как это коллективного субъекта деятельности в киберпространстве, а также подробно остановился на рассмотрении различных аспектах, которые можно изучать в рамках исследования виртуального сообщества:

1. Исследуются выделенные уровни и структура взаимодействий в сообществе, содержание совместной деятельности. В рамках виртуального сообщества MMORPG для оформления полного списка активностей можно также определить деятельность, которую игрок выполняет в одиночку.

2. Следует обратить особое внимание на изучение атрибутов сообщества – различных коллективных установках, групповых потребностей, правил, мотивов и этических норм поведения, целей и взаимодействий с другими группами в рамках виртуального сообщества.

3. Зависимость совместной деятельности – например, игры, от времени. Например, можно обратить внимание на влияние различных часовых поясов на формирование и существования группы.

4. Определение информационной стратификации, способствующей деятельности сообщества и его формированию и развитию на протяжении времени.

5. Совместная деятельность сообщества выступает в роли основания развития сообщества и социальной системы киберпространства [2].

С. В. Бондаренко выделил два основных аспекта, в которых может быть рассмотрено любое виртуальное сообщество: поддержание процессов обеспечения устойчивости сообщества и сохранения его как целого; решение различных задач сообщества. На основании данных можно выделить следующие потенциально интересные для изучения феномены:

1. Набор признаков виртуальных сообществ как социальных групп (например, норм, целей и убеждений), а также их влияние на поведение пользователей и сообществ в целом.

2. Факторы, обеспечивающие своеобразие сообществ и их специфику.

3. Коммуникативные процессы в виртуальном сообществе, отраженные в виде социальных графов.

4. Рассмотрение индивидуальных характеристик членов комьюнити в неотрывной связи с ролями и задачами, которые он выполняет в рамках данного виртуального сообщества.

Таким образом, виртуальное сообщество является виртуальным пространством, где люди собираются вместе, чтобы общаться, обмениваться информацией или другими ресурсами, учиться, играть или просто быть друг с другом. Виртуальное сообщество не может существовать без общих интересов, совместно выработанных целей и организованных действий по их достижению, формализованных правил и негласных ритуалов, реализуемых в рамках единого коммуникативного пространства на добровольной основе. Все эти черты виртуальных сообществ связаны с играми жанра MMORPG. Гильдии в MMORPG стали одним из прототипов других современных виртуальных сообществ, именно в них впервые применялись те или иные функции, которые впоследствии переняли другие современные виртуальные сообщества.

Представленный в данной работе обзор публикаций, посвященных социальным аспектам интернета и, в частности, виртуальным сообществам в интернете, позволяет обозначить следующие основные позиции, на которые следует опираться в дальнейших исследованиях:

1. Дано определение виртуального сообщества как пространства для общения и обмена информацией; подчеркнута взаимосвязь между on-line и off-line коммуникацией и отмечены те особенности последней, которые дают основания говорить о приращении новых качеств коммуникации в «информационном обществе» (по определению М.Кастельса);

2. Разработана типология виртуальных сообществ и описаны выделенные типы;

3. Описана динамика интернет-сообществ, включающая фазы формирования, стабильного существования и трансформации (либо распада);

4. Ряд виртуальных сообществ в своем развитии обретают черты организации с выделением характерных для организации ролей и иерархической структуры, которая в дальнейшем может перерасти в самоорганизацию. В этом смысле наибольший интерес представляют профессиональные виртуальные сообщества.

1.2 Особенности MMORPG как виртуального сообщества

Наиболее ярким и интересным примером виртуального сообщества становятся компьютерные игры жанра MMORPG, поскольку данная техническая площадка была создана в процессе реконструирования конкретных черт реального мира (от непосредственного окружения до возможности полноценной социальной интеракции с реальными игроками). На особенностях

MMORPG мы остановимся подробнее далее, поскольку в данный момент следует объяснить то, что существуют четыре основных интерпретации понятия виртуального сообщества.

Во-первых, виртуальное сообщество как ранее техническая площадка со своими особенностями, на базе которой происходит социальная интеракция (например, социальная сеть и MMORPG будут разными техническими площадками, поскольку они обладают разной функциональностью – например, наличием видеозвонков в первой и возможностью построения гильдхолла во второй). В таком случае рассматриваются конкретные технические особенности виртуальных сообществ (например, одновременность коммуникаций в чатах или специфику разветвленной коммуникации на форумах).

Во-вторых, виртуальное сообщество – это совокупная аудитория, осуществляющая социальные интеракции в рамках определенного вида технической площадки (например, пользователи социальных сетей, игроки в игры жанра MMORPG или пользователи форумов). В таком случае рассматриваются общие особенности аудитории (например, социальными сетями пользуются 67,8% населения России, без разделения на конкретные социальные сети, среднестатистический пользователь Интернета в России проводит в интернете 7 часов 52 минут каждый день и так далее).

В-третьих, виртуальное сообщество обозначает аудиторию, осуществляющую социальные интеракции в рамках определенной платформы – особом варианте площадки (все пользователи социальной сети «ВКонтакте» или все игроки в The Elder Scrolls: Online). Такая интерпретация также имеет название «виртуальное общество» или «глобальное виртуальное сообщество», поскольку вся совокупность пользователей является виртуальным сообществом с точки зрения их объединения (как, например, в больших международных ассоциациях из оффлайн-мира), но ввиду того, что виртуальные сообщества находятся в цифровом пространстве и становятся «цифровыми локальными мирами», их аудитория в виде всей совокупности пользователей становится обществом для данного конкретного «цифрового локального мира». Например, для MMORPG The Elder Scrolls: Online это будет вся его аудитория игроков в целом, на этом уровне будут изучаться процессы социальной интеракции в данной игре в целом.

В четвертой интерпретации под виртуальным сообществом могут понимать отдельные локальные объединения, состоящие из более чем двух игроков, находящихся в пределах одного виртуального сообщества – например, команды, группы или гильдии в MMORPG The Elder Scrolls: Online. Сюда не будут входить игроки-одиночки, на этом уровне исследователи будут изучать коммуникацию внутри конкретных объединений, исключая, например, случайные контакты.

В публикации «Видеоигры как социальная сеть: социокоммуникативный потенциал» А. А. Селютин доказал, что игры трансформировались из простого способа развлекательного времяпрепровождения в социально значимый инструмент, позволяющий формировать устойчивые связи между индивидуальными представителями социума и поддерживать их на определенном уровне стабильности. Видеоигры способствуют построению социально-коммуникативной структуры, что полностью подтверждает их принадлежность к системе виртуальных сообществ [28].

В качестве дополнительной информации исследователь также вывел на основании сравнительного анализа компьютерной игры жанра MMORPG World of Warcraft и социальной сети «ВКонтакте» следующие основные черты виртуальных сообществ:

1. Функция передачи личных сообщений другому игроку посредством выбора специальной команды. В данном случае мы можем говорить о двух основных типах коммуникации – письменной речи (в формате чатов) и устной речи (в формате войс-чатов). При этом, в компьютерных играх нам открывается возможность коммуникации при помощи жестов, встроенных в игру (например, в играх серии Dark Souls, где вы можете поклониться, поаплодировать, помахать или использовать какой-либо другой заданный жест для выражения своих намерений).

2. Создание бесед с большим количеством участников. В данном случае можно отметить, что беседы создаются с определенной целью, и, в отличие от социальных сетей, в других видах виртуальных сообществ, например, форумах, данная функциональность может быть отключена в пользу общения в комментариях – например, на портале Nabr.com существует возможность только для создания диалога. В компьютерных играх жанра MMORPG создание бесед – в терминологии автора это является аналогом групп в социальных сетях, заменяется созданием гильдии – группы в MMORPG.

3. Возможность добавлять других игроков в друзья. В данном случае, функциональность различных площадок может различаться – например, на форумах и порталах добавление в друзья не доступно, оно заменяется подпиской на профиль, как и в социальной сети Instagram, но основная суть в лице социальных интеракций и закрепления статуса связи двух индивидов как идея остается неизменной, вне зависимости от конкретного названия данной функции или некоторых технических различий.

4. Возможность самопрезентации. В виртуальных сообществах данная составляющая чаще всего выражается в виде создания профиля с различными данными пользователя (например, на форумах). Более широко эта идея развивается в компьютерных играх, где игрок может не только оформить свой

профиль, но и создать своей полноценный аватар – персонажа с определенным телом и характеристиками, навыками и профессией.

В качестве главного отличия автор выделяет потенциальную асинхронность сообщений в социальных сетях – пользователи могут отвечать на сообщения друг друга в течение долгого времени, в рамках MMORPG встроенная функциональность позволяет общаться только в режиме реального времени в большинстве случаев. Данный тезис нуждается в уточнении – общение может происходить и в рамках встроенной в MMORPG почты, которая полностью идентична чатам в социальных сетях, за исключением возможности прикрепления дополнительного контента – например, музыки, аудио, видео или картинки. В нашем случае можно увидеть, что он имеет в виду виртуальные сообщества первого типа, поскольку он изучал технические особенности MMORPG, а не исследовал его аудиторию.

В публикации «Визуальная аналитика динамического взаимодействия между действиями в MMORPG под авторством В. Чена и его коллег предлагается дать соответствующий специальный термин для совокупного описания всех игроков в MMORPG – виртуальное общество (виртуального сообщества 2 определения), в котором игроки взаимодействуют, принимая облик различных персонажей. По своей сути, гильдии внутри игр становятся подобны организациям (компаниям) в оффлайн-жизни, тогда как совокупность всех игроков в данном мире становится полноценным обществом, пусть и в виртуальной среде.

Соответствие гильдии (виртуального сообщества 4 определения) организациям в оффлайн-жизни можно увидеть и в проявлении следующих характерных черт:

1. Наличие цели организации, ради исполнения которой она создается и развивается.

2. Наличие определенных организационных ресурсов (как людей, так и игровых ресурсов в целом).

3. Зависимость от внешней среды (влияние других гильдий, внутриигровых событий, появление обновлений, влияние отдельных личностей и так далее).

4. Наличие развитой организационной структуры – например, гильдмастера, его офицеров и рядовых сотрудников разных ветвей (на этом вопросе мы сфокусируем внимание более подробно в рамках проведения глубинного интервью).

5. Наличие определённых черт – например, ритуалов, кодексов или регламентов.

В работе «Тип игры как фактор формирования потребительского поведения игроков в онлайн-играх (опыт качественного анализа)» под

авторством И. А. Владимирова рассматриваются аспекты различных онлайн-игр. Исследователь заметил, что для игр жанра MMORPG характерно наличие игроков, которые преимущественно предпочитают взаимодействовать с незнакомыми игроками, меньшая часть респондентов рассказала о том, что предпочитает играть с уже знакомыми им ранее друзьями. При этом, игроки стараются улучшить образы своих игровых персонажей под влиянием социального фактора – например, купить ему новый уникальный сет или маунта (ездового питомца) [3].

В работе «Структурирование и реализация ценностей в видеоиграх» Сундукова М. В. и Фофанова К. В. описали основное отличие игроков в MMORPG от игроков в другие жанры онлайн-игр. Главной ценностью для игроков данного рода является сотрудничество, возникающее в процессе социальной интеракции игроков. Каждый из геймеров выполняет свою роль в команде для достижения победы, при этом, самое выделяющееся качество игроков в MMORPG – щедрость. Они не стесняются делиться ресурсами друг с другом или новичками, что, в свою очередь, может повышать лояльность последних [31].

В работе Л. М. Чу «Обзор общих компонентов MMORPG» обсуждается цикл, общий для каждого игрока, отражающий важность обучения. В начале геймеры сталкиваются с определенным сюжетным поворотом, который дает старт повествованию, а также задает мотивацию к преодолению препятствий на пути к определенной цели (чаще всего для того, чтобы ее достичь, необходимо стать сильнее). Это инициирует поиск способов достижения целей, приводящий к множеству подцелей, занимающих основную часть игрового времени [40]. При помощи анализа и выбора пути дальнейшего развития игроки выполняют задачи, что приносит им удовлетворение. Игроки испытывают комфортный рост и все преимущества, которые с ним связаны, чувствуя при этом достаточную сложность, чтобы продолжать расти и учиться. Чаще всего игроки празднуют очередное достижение вместе со своими компаньонами, производят различные социальные интеракции (например, обмены, торговлю или общение).

В работе «Социальное взаимодействие в виртуальной среде: изучение социально-пространственной интерактивности и социального присутствия с использованием поведенческой аналитики» М. Маккри изучил взаимодействия игроков в MMORPG и пришел к тому, что именно специфика среды ведёт к более активному взаимодействию с другими членами сообщества. Например, технические особенности сообщества напрямую влияют на различные факторы, включая узнавание других аватаров, управляемых игроком, а также использование внутренних инструментов для коммуникации и возможностей системы для участия в групповой деятельности. Все это способствует

увеличению уровня эмоциональной вовлеченности, сплоченности сообщества, интенсивности взаимодействия, и, в меньшей степени, получению нового знания и опыта [53].

Одним из ключевых в рамках данной работы является научная публикация «Социальные роли игроков в гильдиях в MMORPG» под авторством П. Зафириса и Ц. С. Анга. Эксперты сосредоточились на структуре и отношениях индивидов с помощью анализа социальных сетей, изучили то, как происходят взаимодействия между отдельными людьми и группами, вывели, кто с кем взаимодействует. Перед собой они поставили три основные задачи: определить социальные роли, возникающие в результате взаимодействия людей в сообществе; изучить стили взаимодействия и свойства сети для социальных ролей; определить взаимосвязь между различными социальными ролями. Исследователи установили, что социальная роль в MMORPG, как и в оффлайн-жизни, позволяет человеку, обладающему ею, пользоваться некоторыми привилегиями, и в то же время она ограничивает его/ее поведение [38].

Взяв за основу то, что игра – это, по сути, социальный опыт, и то, что невозможно полноценно играть в игру в изоляции, они высказали свое мнение о том, что с появлением Интернета в играх сфера социального взаимодействия расширилась до вовлечения большого количества игроков, играющих одновременно, благодаря использованию различных приложений компьютерно-опосредованной коммуникации. Самым ярким примером жанра игр, в котором геймеры могут получить социальный опыт благодаря интеракции с большим количеством других игроков, является MMORPG. В играх данного жанра виртуальные миры представляют собой постоянный социальный и материальный мир, который структурирован вокруг повествовательных тем – чаще всего, в роли тематики выступает фэнтези, где игроки занимаются различными видами деятельности, такими как истребление монстров, нападение на замки, поиск товаров, торговля товарами и так далее.

За основу рассмотрения MMORPG как виртуального сообщества берется определение Г. Рейнгольда, утверждающего, что виртуальные сообщества – это социальные объединения, возникающие в Сети, когда достаточное количество людей ведут публичные дискуссии достаточно долго, с достаточным человеческим чувством, чтобы сформировать сети личных отношений в киберпространстве. Следует отметить, что в контексте MMORPG деятельность пользователей выходит за рамки простых публичных обсуждений и включает в себя целый ряд совместных действий. В связи с этим, исследователи приходят к выводу, что виртуальное сообщество MMORPG является особым видом сообщества – сообществом практики, в рамках которого происходит выполнение того или иного вида деятельности. Одним из наиболее наглядных

примеров социальных взаимодействий в таких виртуальных сообществах является концепция «гильдий». Гильдия – фундаментальный компонент культуры MMORPG, виртуальная ассоциация, управляемая игроками, в которой формализованы членство и присвоение званий для поощрения участия. Каждая гильдия обычно имеет лидера, а несколько гильдий могут объединиться в битве. Это предполагает сложные отношения «лидер – подчиненный» и «лидер – лидер». Поэтому разделение ролей, как правило, возникает для координации этих сложных коллективных действий.

Все социальные роли в MMORPG можно разделить на две составляющие: класс игрока (он определяет способ, при помощи которого игрок принимает участие в сражениях, являющихся неотъемлемой частью геймплея, необходимого для продвижения по сюжету в MMORPG – например, игрок может стать хилером, излечивающим раненых союзников на поле боя, танком, принимающим на себя основной урон, или же дамагером, наносящим урон по врагу) – классы определяют роль игрока в битве, и профессию игрока (например, игрок может добывать ресурсы – в данную категорию входят сбор трав, горное дело, рыбная ловля, кузнечное дело, и так далее, или же производить высококлассное снаряжение – сюда входят, например, ювелирное дело, наложение чар, начертание, алхимия и так далее) – данные профессии помогают заработать мирной деятельностью, без участия в схватках. Происходит разделение труда и специализация. В это же время гильдии начинают искать для себя новых членов, в том числе основываясь на их специализации – как и в компаниях, они могут писать требования для вступления, а также свои преимущества как гильдии, что отсылает нас к отношениям «работодатель-работник» при публикации вакансий.

Фракции являются игровыми организациями, которые не контролируются игроками, а создаются разработчиками заранее. За принадлежность к определенной фракции и выполнение ее заданий игрок может получить различные бонусы – от опыта, необходимого для улучшения навыков и собственной силы, до денег и уникального снаряжения. Гильдии, в отличие от фракций, являются игровыми организациями, создаваемыми и контролируемые реальными игроками, а не разработчиками. Чаще всего, за вступление в гильдию, как и за вступление в фракцию, игрокам могут выдать определенный бонус – например, увеличенный сбор опыта или определенный навык, но в остальном гильдия имеет кардинальные отличия от фракции. Как таковая гильдия может иметь самые разные цели и задачи – например, постоянные сражения с другими гильдиями или продажа оружия для других игроков. Также в гильдиях появляется набор дополнительных ролей, связанных с ее управлением – например, в самом простом виде структуре представляет из себя гильдмастера (основатель гильдии и ее управляющий) и его подчиненных.

В более сложном виде, как и в компаниях в реальной жизни, может появляться развернутая структура отделов, что также представляет собой интересную информацию для изучения.

Исследование П. Зафириса и Ц. С. Анга помогло определить основную структуру гильдий в MMORPG:

1. Плотно связанные члены ядра – они активно участвуют в игровом чате, управлении группой и оказывают помощь, но не просят о ней.

2. Слабо связанные фрагментарные полупериферийные члены – те, кто не входил в ядро гильдии, но пытались участвовать в жизни сообщества гильдии. Они могли как просить, так и оказывать помощь.

3. Внешнее кольцо разобщенных периферийных игроков – они предпочитают получать ресурсы и другую помощь от гильдии, но не давать что-либо в ответ.

Сами игроки подразделяются на два основных типа: игроки, обладающие знаниями и социальные игроки. Первые вносят свой вклад, предоставляя помощь и развивая гильдию как набор ресурсов, который поможет другим игрокам в выполнении их заданий. Социальные игроки в свою очередь вносят свой вклад, создавая дружелюбную и гостеприимную атмосферу в сообществе гильдии.

В заключение, авторы в процессе контент-анализа вывели список основных типов взаимодействий, через которые игроки гильдии были связаны друг с другом:

1. Управление группой: деятельность, связанная с организацией, включая отбор и принятие новых членов, определение мест встречи, структурирование группы и удаление не подходящих по определенным критериям членов группы;

2. Координация: координация задач, включающая координацию действий членов группы по выполнению задачи, например, указания и обсуждение, определение целей;

3. Действия: например, чтение книг, дуэли, грабеж и торговля;

4. Просьбы о помощи и ответы на вопросы; например, рассказы о предстоящих ивентах или гайды;

5. Дружеские высказывания: сообщения, выражающие дружелюбие по отношению к другим, такие как извинение, приветствие, смех, вежливость (например, сказать «спасибо»),

6. Невербальные коммуникации, такие как «танцы», описанные ранее;

7. Обычные разговоры, связанные с игрой: ним относятся светские беседы, разговоры об игровых квестах или механиках игры, рассказывание шуток, проявление чуткости к другим, поддержка и ободрение;

8. Обычные разговоры, не связанные с игрой: чаты, которые раскрывают реальную личность пользователя (реальный пол, национальность и т.д.) и разговоры на темы реальной жизни, такие как их работа/университет.

Наконец, следует упомянуть о типологизации игроков в игры жанра MMORPG. На данный момент как разработчики компьютерных игр, так и ученые, в частности, основывают результаты своих исследований на модели сегментации игроков по психологическим типам Р. А. Барта. В рамках своей деятельности ученый выделил две шкалы «действие — взаимодействие» и «игроки — мир», создав 4 сегмента на их пересечениях, соответствующие 4 типам игроков:

1. Мастера достижений – они ставят на первое место в списке своих приоритетов усиление, получение денег, артефактов — любых игровых благ и ресурсов. Для них важнее всего статус.

2. «Убийцы» – они предпочитают получить превосходство над другими игроками, доминирование, властвование. Для них важнее всего новая победа.

3. Исследователи – они делают упор на исследование мира и его механик, например, на прохождение квестов и продвижение по сюжету. Для них важнее всего новое знание.

4. Социальщики – для них важно социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками. Для них важнее всего приятное общение [33].

Можно представить эти типы в виде матрицы при помощи пересечения двух шкал (рисунок 1.1):



Рисунок 1.1 – Типы игроков по Р. А. Барту

Самым ярким примером жанра игр, в котором геймеры могут получить социальный опыт благодаря интеракции с большим количеством других игроков, является MMORPG. В играх данного жанра виртуальные миры представляют собой постоянный социальный и материальный мир, который структурирован вокруг повествовательных тем, где игроки занимаются различными видами деятельности. Гильдии являются фундаментальным компонентом культуры MMORPG, позволяющий игрокам управлять виртуальной ассоциацией, в которой формализованы членство и присвоение званий для поощрения участия, именно данный тип виртуальных сообществ позволяет геймеру получить опыт благодаря интеракции с большим количеством других игроков.

ГЛАВА 2

ОСНОВНЫЕ ТРЕНДЫ РЫНКА ИГР ЖАНРА MMORPG

2.1 История формирования индустрии жанра MMORPG

Современные MMORPG-игры прочно закрепились на позиции одного из самых популярных жанров игр среди геймеров по всему миру. Сама аббревиатура MMORPG расшифровывается как многопользовательская ролевая онлайн-игра. Это жанр компьютерных ролевых онлайн-игр, в которых большое количество игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире, продолжая существовать и в период их отсутствия, наподобие реального мира. Для последующего изучения особенностей игр данного жанра первоначально необходимо рассмотреть историю формирования и развития MMORPG с момента появления игр данного жанра и до современного времени.

Первой игрой, с момента выхода которой принято официально отсчитывать время существования жанра MMORPG, стала компьютерная игра Multi-User Dungeon в 1978 году. Она была разработана студентом британского университета Эссекса Роем Трабшоу. Гейм-дизайн данной игры был построен на использовании текстовых команд, схожих с интерактивными книгами – например, для перемещения по созданному разработчиком миру, применению заклинаний, торговли, ограблениям или доступа к инвентарю. Доступ к многопользовательской составляющей игры осуществлялся через внутреннюю локальную сеть. Именно создание данной игры впоследствии привело к разработке и портированию многочисленных игр-клонов, аббревиатура Multi-User Dungeon – MUD, стала первым сокращенным названием для жанра подобных игр [6].

Первой коммерческой разработкой, предназначенной не только для игроков в пределах определенной локальной сети, но и широкой публики, стала игра Island of Kesmai. Она вышла в 1985 году и поддерживала одновременное участие до сотни игроков, а также содержала в себе систему квестов и наград за их выполнение. Данная игра была преимущественно ориентирована на сражения, тогда как вышедшая в этом же году Club Caribe была ориентирована на создание места для общения игроков – обладала чатом и возможностью обмена игровыми предметами.

Первой полноценной графической MMORPG является Neverwinter Nights, вышедшая в 1991 году. Помимо разработанного графического интерфейса, игра также получила и онлайн в районе 100000 пользователей. В основном, пользователи данной игры занимались ролевым отыгрышем – например, роли рыцаря или вора. В 1996 году развитие жанра продолжили разработчики игры Meridian 59 – вместо отыгрыша основное место в ней отводилось сражениям

формата «игрок-против-игрока» – PvP между тремя фракциями. Помимо этого, игра содержала трёхмерный клиент, позволявший игроку видеть мир глазами персонажа и лучше ассоциировать себя с ним.

Новой игрой, выход которой стал один из трех наиболее важных событий в истории развития MMORPG, стала Ultima Online. Ее выпустил американский программист и предприниматель Ричард Гериот – именно он также сформулировал термин MMORPG, ставший впоследствии официальным названием жанра для игр подобного рода. Игра содержала вид от третьего лица, обширный наполненный событиями и NPC мир, развитую систему прокачки и профессий, включающую как боевые, так и ремесленные навыки – например, ловлю рыбы и игру на музыкальных инструментах, а также возможность покупки и приватизации построек, введение постоянного режима PvP – игроки могли напасть друг на друга в любой момент, вне зависимости от фракций, что могло превратиться в травлю определенных геймеров, которых могли целенаправленно убивать раз за разом.

Следующей важной игрой для данного жанра стала EverQuest. В игре учли проблемы постоянного PvP, в связи с чем разработчики ввели привычное разделение на PvP и PvE – второй режим позволял игрокам посвятить свое время сражениям с управляемыми компьютером врагами, сражаться с другими игроками можно было только на отдельных специальных серверах. В качестве основных занятий игрокам было предложено исследование мира, выполнение квестов, отыгрыш ролей, а также исследований подземелий. На одном сервере могли присутствовать от 1000 до 3000 игроков, а вещи могли быть проданы за реальные деньги. В игре были введены классы – например, танк, который защищал собой других игроков и принимал на себя основной урон, хилер, который занимался лечением союзников. Помимо них, в игре была реализована возможность выбора различных рас – теперь игроки могли стать не только людьми, но и, например, эльфами или гномами.

В 2004 году вышла игра World of Warcraft, которая на данный момент считается самой успешной игрой жанра MMORPG – в 2008 году игра попала в книгу рекордов Гиннеса благодаря достижению числа подписчиков в 10 миллионов человек, а на пике популярности данной MMORPG количество игроков превысило 12 миллионов подписчиков. В игре доступен широкий открытый мир, в рамках которого геймер может решать, чем именно он хочет заняться, обширная система классов, рас и профессий, система гильдий, в рамках которых игрок может найти единомышленников, а также квестов, и уже упомянутые ранее разделённые режимы PvE и PvP. Ситуация изменилась только к 2013 году, когда World of Warcraft потеряла около 1,3 миллиона пользователей за первый квартал года. Данная тенденция продолжалась вплоть до 2019 года, когда компания выпустила переиздание игры World of Warcraft

Classic, в день запуска за игрой наблюдали более 1,1 млн зрителей, а общий онлайн превысил 6 млн игроков. Именно в данной игре были собраны все текущие основные механики жанра MMORPG, все последующие игры отличаются преимущественно своей игровой вселенной – персонажами, окружением и сюжетом, тогда как основные игровые механики остаются неизменными [7].

В 2021 году было отмечено начало новой эпохи в жанре MMORPG. В связи с многочисленными скандалами, связанными с руководством Activision Blizzard – создателями World of Warcraft, а также проблемами с дополнениями к игре, вновь случился массовый отток игроков из данной MMORPG. На рынке появились два новых лидера – The Elder Scrolls Online и Final Fantasy XIV. Первая игра, разрабатываемая студией ZeniMax Online Studios, была признана самым популярным мультиплатформенным онлайн-RPG тайтлом в мире – количество игроков превысило внушительную отметку в 18 миллионов, а за один лишь 2020 году в MMORPG пришли три миллиона новых пользователей, тогда как MMORPG Final Fantasy XIV смогла обойти World of Warcraft по количеству активных игроков [10, 42]. Хотя обе игры до сих пор не могут обойти World of Warcraft по общему числу зарегистрированных игроков, в 2022 году владельцы ZeniMax Online Studios – компания Microsoft, объявила о потенциальной покупке издателя видеоигр Activision Blizzard за 68,7 млрд долларов [48]. На данный момент эта сделка может стать самой крупной сделкой в индустрии видеоигр, а также потенциально позволит разработчикам The Elder Scrolls Online и World of Warcraft продолжить работу над своими текущими проектами при помощи совместных разработок, а также частично решит проблему конкуренции между студиями на рынке.

2.2 Основные характеристики рынка MMORPG

Согласно исследованию, проведенному совместно компаниями Activision Blizzard Media и Newzoo, в 2020 году общий объем мирового рынка игр составил примерно 148,1 миллиарда долларов. В список наиболее популярных жанров игр для пользователей самого широкого сегмента рынка – мобильных устройств, вошли Многопользовательская боевая онлайн-арена (МОБА), Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG), Королевская битва (Battle Royale), карточные игры, а также головоломки.

По данным сервиса mordorintelligence, ожидается, что весь рынок MMORPG вырастет в среднем на 9,5% в течение прогнозируемого периода 2021-2026 годов (рисунок 2.1).



Рисунок 2.1 – Прогноз рост рынка в ближайшие 5 лет

Увеличение числа игровых игроков, доходов и инвестиций на игровом рынке по всему миру также способствует росту игрового рынка MMORPG. Можно выделить следующие основные положения:

1. Растущее число пользователей Интернета стимулирует рост популярности MMORPG-игр как способа времяпровождения по всему миру. Особенно четко это можно проследить, обратив внимание на доступ к Интернету в развивающихся странах, таких как Индия и Бразилия.

2. Разработчики игр успешно вовлекают геймеров в ролевые игры при помощи механик и поощряют их тратить больше реальных денег на внутриигровые покупки для получения преимущества над другими игроками.

3. Распространение пользователей консолей растет, данный вид игровой платформы может стать существенно более популярным в ближайшие годы, особенно в отрасли MMORPG, судя по текущим тенденциям к росту игроков в игры данного жанра на консолях.

4. Ожидается, что Северная Америка станет самым быстрорастущим рынком для игр в MMORPG из-за значительного роста числа игр среди населения Соединенных Штатов и Канады.

5. Система Android, как ожидается, станет наиболее популярной в качестве мобильной игровой платформы, поскольку именно на ней выходит основная часть мобильных игр жанра MMORPG, это также может положительно сказаться на притоке новых пользователей.

6. Спрос на игры MMORPG растет из-за дохода на душу населения в развивающихся странах, основной группой новых пользователей являются миллениалы.

Целевую аудиторию игрового рынка MMORPG принято разделять по регионам и игровым платформам. Игровые платформы делятся на мобильную и планшетную (Android, IOS) – сюда входят непосредственно мобильные устройства и планшеты, игровые консоли (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch) – в данную категорию входят игровые приставки, а также ПК – сюда входят все персональные компьютеры (Windows, Linux, Mac OS). По географическим регионам игровой рынок MMORPG можно разделить на следующие разделы:

1. Северная Америка (США, Канада).
2. Европа (Великобритания, Германия, Франция, Италия, Россия, остальная часть Европы).
3. Азиатско-Тихоокеанский регион (Китай, Индия, Япония, Южная Корея, остальная часть Азиатско-Тихоокеанского региона)
4. Латинская Америка (Бразилия, Мексика, Аргентина, остальная часть Латинской Америки).
5. Ближний Восток и Африка (Объединенные Арабские Эмираты, Саудовская Аравия, Южная Африка, остальная часть Ближнего Востока и Африки).

Самым быстрорастущим регионом для игр MMORPG является Северная Америка, самым крупнейшим с точки зрения количества игроков является Азиатско-Тихоокеанский регион [50].

В рамках анализа основных трендов рынка MMORPG в 2020 году проекта «ММОзговед» были представлены несколько дополнительных положений, описывающих рынок более подробно в отрыве от статистических показателей:

1. Разработчики отходят от «массовых» механик, ориентирующихся на обеспечение базовых взаимозависимостей между живыми игроками в MMORPG. Между игроками разных профессий – например, воинов и ремесленников, необходимо создавать дополнительные связи, например, создание экипировки на заказ. На данный момент можно наблюдать тенденцию ухода от игрового взаимодействия в пользу одиночного прохождения – например в игре New World дает игрокам-воинам полную независимость от игроков-ремесленников, убирая необходимость в коммуникации. В таком случае, гейм-дизайнерам необходимо ограничить выпадение готовых вещей с NPC или противников.

2. Наблюдается постепенное снижение стоимости подписки на MMORPG. В данном случае игрокам приходится выбирать между тем, чтобы оплатить подписку, или же не оплачивать ее и не играть в игру. Сложность состоит в том, что игрок в большинстве случаев не может быть уверен в том,

что он будет играть в игру в течение заранее оформленного по подписке периода. Можно констатировать, что наиболее предпочтением игроки будут отдавать условно-бесплатным MMORPG, или же покупающимся единовременно.

3. Появляется тенденция к созданию «общего, но своего пространства» – например, зданий гильдии. В его пределах игроки чувствуют единение с другими членами своей группы, общаются и совершают другие социальные интеракции. При этом, разработчики вводят в игру новый вид построек – функциональные дома, которые не только позволяют реализовывать социальную составляющую игры, но и, например, путешествовать, готовить, обмениваться ресурсами, что добавляет в пространство, изначально предназначавшееся только для встреч, полезные функции, позволяющие вовлечь в это пространство других игроков, изначально не склонных к коммуникации [49].

2.3. Социально-демографический профиль игроков в MMORPG

Согласно данным американского исследовательского проекта «Дедал», 85,8% игроков в MMORPG являются мужчинами, тогда как только 14,2% игроков являются женщинами [23]. Игрокам мужского пола, как правило, от 12 до 28 лет, в то время как игрокам женского пола, как правило, от 23 до 40 лет. В целом, 50% игроков в MMORPG являются работниками, 34% – студентами, 10% безработными, 3% домохозяйками, 1% является пенсионерами. Относительно семейного положения были получены следующие данные (рисунок 2.2):

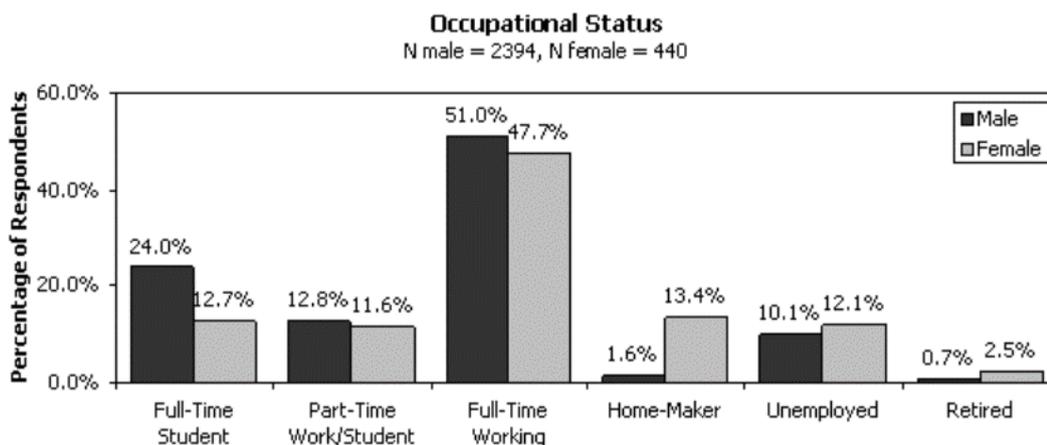


Рисунок 2.2 – Профессиональный статус игроков в MMORPG

Игроки в возрасте до 23 лет, как правило, играют примерно на 2 часа больше каждую неделю, чем игроки старше 22 лет, при этом, исследователями не было выявлено никаких гендерных различий (рисунок 2.3):

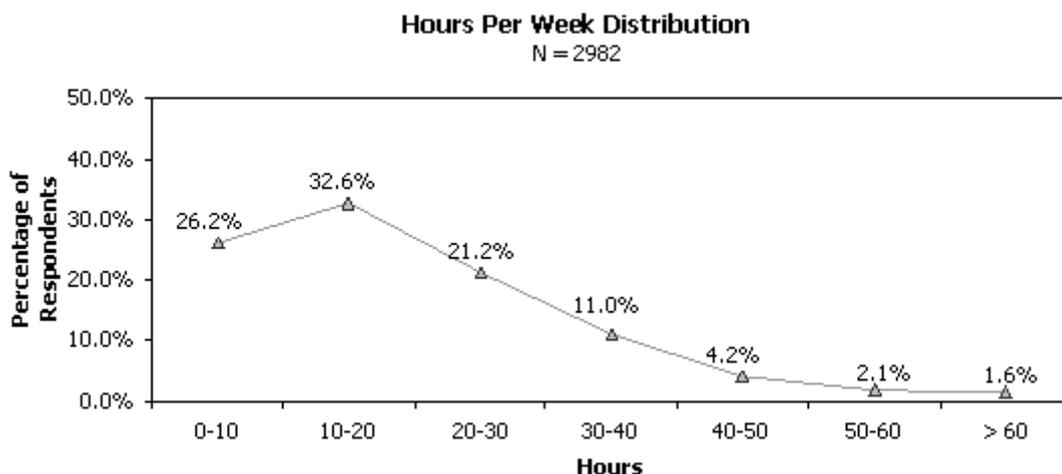


Рисунок 2.3 – Количество сыгранных часов игроками в MMORPG по возрасту

В связи с тем, что данное исследование характеризовало англоязычных игроков в MMORPG, требуется рассмотреть исследования, посвященные изучению аудитории игроков в MMORPG в СНГ. Подробную работу под названием «Сообщество игроков в многопользовательские ролевые онлайн игры, говорящих на русском языке» выполнил Ю. Брызгалов в 2010 году. В рамках своей публикации исследователь определил, что по результатам опроса самыми популярными группами игроков по возрасту являются пользователи от 23 до 29 лет – 41,2%, и игроки от 18 до 22 лет – 33,6%. Геймеры от 14 до 17 лет составили 11%, от 30 до 40 – 11,7%, группа до 14 лет и группа от 40 лет составили 1,6% и 0,9% соответственно (рисунок 2.4).



Рисунок 2.4 – Возраст игроков в игры жанра MMORPG в СНГ

94,8% игроков являются мужчинами, тогда как женщинами являются лишь 5,2% игроков. Из них статус холост/не замужем имели 56,5% респондентов, статус есть девушка/молодой человек – 17,6%, женат/замужем – 25,9%.

При рассмотрении стажа игры было определено, что больше всего игроков имеют стаж более 3 лет – 53,5%, на втором месте располагается группа от 1 года до 3 лет – 35,3%, тогда как группы от 3 месяцев до 1 года и менее 3 месяцев составили 9,5% и 1,7% соответственно (рисунок 2.5).



Рисунок 2.5 – Стаж игры геймеров в игры жанра MMORPG в СНГ

При рассмотрении количества часов, которые респонденты проводят за игрой в неделю менее 5 часов ответили 19,7%, от 5 до 10 часов – 23,5%, от 11 до 19 часов – 22,6%, от 20 до 40 часов – 22,8%, и более 40 часов – 11,5%. Среди респондентов 9,9% обучались в школе на момент проведения опроса, 4,2% проходили обучение в колледже, 25,9% являлись студентами высших учебных заведений, 54,1% работают, 5,9% являлись безработными [12].

Дополнили результаты данной работы в рамках своей публикации «Социально-психологический портрет геймера» А. И. Лучинкина и М. Н. Петровская. Согласно их исследованию, возраст игроков в MMORPG составляет от 27 до 45 лет, при этом 80% из них являются мужчинами. 70 % геймеров состоят в браке, 15 % находятся в постоянных отношениях, остальные 15 % – в поиске партнера. 62% игроков имеют высшее образование, 20 % – неоконченное высшее, у оставшихся 18 % – среднее техническое образование. Средний игровой стаж составляет от 5 до 20 лет [15].

В 2020 году исследовательской группой MY.GAMES было проведено анкетирование с целью актуализации данных в сфере компьютерных игр в СНГ. В список исследуемых жанров попали и игры MMORPG, которые заняли 12 место по популярности жанров на игровой платформе вида ПК. 77% игроков составляют мужчины, и только 23% составляют женщины. При распределении результатов по возрасту исследователями были сформированы следующие

возрастные группы: от 14 до 24 лет; от 25 до 34 лет; от 35 до 44 лет. Из всех игроков 26% вошли в категорию от 14 до 24 лет, 44% вошли в категорию от 25 до 34 лет, 30% вошли в категорию от 35 до 44 лет (рисунок 2.6).



Рисунок 2.6 – Популярность игр на платформе ПК в СНГ

На игровой платформе вида консолей жанр MMORPG занимает 14 место по популярности жанров. 70% пользователей являются мужчинами, тогда как 30% составляют женщины. При распределении результатов по возрасту исследователями были сформированы следующие возрастные группы: от 14 до 24 лет; от 25 до 34 лет; от 35 до 44 лет. Из всех игроков 38% вошли в категорию от 14 до 24 лет, 35% вошли в категорию от 25 до 34 лет, 27% вошли в категорию от 35 до 44 лет. При исследовании мобильных устройств MMORPG не попала в результаты исследования из-за своей малой популярности в СНГ на данной игровой платформе [22].

Итак, можно сделать вывод о том, что в 2021 году было отмечено начало новой эпохи в жанре MMORPG. В список наиболее популярных жанров игр для пользователей самого широкого сегмента рынка – мобильных устройств, вошли Многопользовательская боевая онлайн-арена (MOBA), Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG), Королевская битва (Battle Royale), карточные игры, а также головоломки. В связи с многочисленными скандалами, связанными с руководством Activision Blizzard – создателями World of Warcraft, а также проблемами с дополнениями к игре, вновь случился массовый отток игроков из данной MMORPG. На рынке появились два новых лидера – The Elder Scrolls Online и Final Fantasy XIV.

Увеличение числа пользователей, доходов и инвестиций на игровом рынке по всему миру также способствует росту игрового рынка MMORPG. Разработчики отходят от «массовых» механик, ориентирующихся на обеспечение базовых взаимозависимостей между игроками в MMORPG. В 2020

году исследовательской группой MY.GAMES было проведено анкетирование с целью обновления данных в сфере компьютерных игр в СНГ.

Таким образом, социально-демографический портрет типичного игрока можно описать так: игрок на игровой платформе вида ПК, работающий холостой мужчина от 25 до 34 лет, имеющий высшее образование и игровой стаж более трех лет.

ГЛАВА 3

КОММУНИКАЦИОННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ИГРОВОГО ОНЛАЙН-СООБЩЕСТВА

3.1. Методология проведения исследования игроков в MMORPG

В рамках данной магистерской диссертации для получения эмпирического материала был выбран метод глубинного интервью, а также метод формализованного интервью с открытыми вопросами. Следует остановиться подробнее на том, как был выбран данный метод, а также определить специфику методологии исследовательской работы. Сообщения с предложением пройти интервью на тематику участия в играх жанра MMORPG размещались в русскоязычных тематических каналах мессенджера Discord, посвященных компьютерным играм, самым популярным мессенджером среди геймеров по всему миру, а также на русскоязычном интернет-портале в формате новостного сайта с элементами коллективного блога и форума dota2.ru, входящего в топ-5 киберспортивных СМИ по популярности во всем мире.

Получить доступ к непосредственным игрокам внутри компьютерных игр, являющихся представителями жанра MMORPG, не представлялось возможным: игроки игнорировали сообщения в чатах, тогда как представители гильдий в большинстве своем либо не могли поучаствовать в проводимом интервью, либо игнорировали сообщения, как в личных сообщениях, так и в рамках заявок на вступление в гильдию. В некоторых случаях, комьюнити гильдии оказывалось в «инактивном» состоянии, когда в рамках сообщества не происходили социальные интеракции, что исключало возможность изучения данного сообщества. В связи с этим, в ходе проведения теоретической части исследования и выбора метода формирования выборки было принято решение, не сосредотачивая внимания на представителях определённых гильдий или игр в целом, уделить внимание методу «снежного кома». Это связано с тем, что исследователь имеет собственный опыт игры в игры жанра MMORPG, а также является представителем комьюнити на популярном киберспортивном русскоязычном интернет-портале dota2.ru. Также следует отметить, что исследователь работает в роли модератора в русскоязычных тематических игровых каналах мессенджера Discord – на данный момент этот мессенджер является одним из самых быстроразвивающихся в мире (например, в период пандемии аудитория сервиса увеличилась на 47%), и, как и было указано ранее, является наиболее популярным средством коммуникации среди геймеров. В связи с вышеперечисленными условиями был осуществлен отбор исследователем лиц из своего окружения. Сообщения с предложением пройти

интервью на тематику участия в играх жанра MMORPG размещались в соответствующих русскоязычных тематических игровых каналах мессенджера Discord, а также на русскоязычном интернет-портале в формате новостного сайта с элементами коллективного блога и форума dota2.ru, входящего в топ-5 киберспортивных СМИ по популярности во всем мире.

Исследование в рамках диссертации можно разделить на два основных этапа: первичный (в нем был сделан упор на набор корпуса ответов от ряда респондентов) и вторичный (в нем был сделан упор на дополнительное углубленное изучение ответов от респондентов). Первоначально в соответствии с рядом тезисов, рассмотренных в теоретической части данной магистерской диссертации, был сформирован бланк формализованного интервью с открытыми вопросами. Данный вид интервью предоставляет респонденту больше свободы и самостоятельности в формулировке ответов. В качестве метода фиксации ответов был выбран формат Google Forms с последующей интерпретацией полученных данных. Бланк интервью включал в себя восемь основных вопросов следующего содержания:

1. Сколько лет Вы играете в игры жанра MMORPG?
2. Перечислите игры жанра MMORPG, в которые Вы играли.
3. Чем Вас привлекли игры жанра MMORPG? (например, возможность стать сильнее, получить статус и игровые блага; получение превосходства над другими игроками, победа; исследование мира и его механик, получение нового знания; социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками, приятное общение)
4. Какие причины привели Вас к участию в играх жанра MMORPG?
5. Есть ли у Вас опыт членства в гильдии в играх жанра MMORPG? Что этот опыт Вам дал Вашей онлайн и оффлайн активности?
6. Как изменилось Ваше общение, когда Вы стали членом гильдии: стало более профессиональным, вовлеченным, захватывающим, развивающим, практичным, полезным?
7. Общаетесь ли (хотели бы Вы общаться) Вы в реальной жизни с теми людьми, с которыми взаимодействуете в гильдии (в игре)? Почему да? Почему нет?
8. Можно ли сказать, что игры жанра MMORPG – это целый мир со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам?

В рамках данного этапа сбора данных процесс отсеивания респондентов по основанию отсутствия опыта взаимодействия с гильдиями не происходил. В результате были получены 24 интервью, после чего была осуществлена их выгрузка в Excel, что, соответствует методологическим рекомендациями по минимальному количеству респондентов (20-50 человек) (Приложение А).

Четыре из них были отсеяны вследствие отсутствия опыта игры жанра MMORPG. После получения ответов от респондентов все ответы были разделены на две категории – ответы с количественным содержанием и качественным содержанием. Первые были приведены к стандартизированному виду с размещением в рамках категории аналогичных по содержанию ответов (например, вопрос «Есть ли у Вас опыт членства в гильдии в играх жанра MMORPG?», пусть и выраженный в форме открытого ответа, всегда подозревал дихотомию ответов «да–нет»), тогда как вторые были проанализированы с выделением уникальных ответов, дополнительно раскрывающих суть явления в соответствии с принципами качественного исследования, упор делается на их открытие, а не подсчет).

Благодаря предварительному использованию метода формализованного интервью с открытыми вопросами появилась возможность выделить ряд вопросов, позволяющих дополнительно раскрыть особенности коммуникации в MMORPG. На следующем этапе производился отбор респондентов в том числе не только по опыту игры в игры жанра MMORPG, но и по опыту членства в гильдиях в играх данного жанра. Данная мера была необходима для того, чтобы наиболее качественно и полно отразить взаимодействия в рамках гильдий, а не только изучить аспекты игры в целом. В качестве наиболее подходящего метода сбора информации был выбран метод глубинного интервью. Данный метод характеризуется тем, что он способствует получению полной запрашиваемой информации от респондента за счет выстроенных доверительных отношений. В соответствии с методическими рекомендациями (5-20 респондентов), были отобраны 6 респондентов, интервью с ними происходило при помощи телефонного интервью с фиксацией ответов на диктофон и последующей транскрипцией интервью (Приложение Б). Бланк глубинного интервью включал в себя следующий набор вопросов:

1. Сколько лет Вы играете в игры жанра MMORPG?
2. Перечислите игры жанра MMORPG, в которые Вы играли?
3. Чем Вас привлекли игры жанра MMORPG: возможность стать сильнее, получить статус и игровые блага; получение превосходства над другими игроками, победа; исследование мира и его механик, получение нового знания; социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками, приятное общение?
4. Какие причины, иначе говоря, факторы, привели Вас к участию в играх жанра MMORPG?
5. Есть ли у Вас опыт членства в гильдии в играх жанра MMORPG? Что этот опыт Вам дал Вашей онлайн и оффлайн активности?

6. Как изменилось Ваше общение, когда Вы стали членом гильдии: стало более профессиональным, вовлеченным, захватывающим, развивающим, практичным, полезным?

7. Общаетесь ли (хотели бы Вы общаться) Вы в реальной жизни с теми людьми, с которыми взаимодействуете в гильдии (в игре)? Почему да? Почему нет?

8. Можно ли сказать, что игры жанра MMORPG – это целый мир со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам?

9. Как вы пришли в свою текущую (последнюю на момент интервью) гильдию?

10. Чем занимается ваша гильдия? Какую роль выполняли вы? Как вы проводили досуг в гильдии?

11. На какие темы вы общались?

12. Можете ли вы сказать, что гильдия – это сообщество по интересам? Почему да? Почему нет?

13. Как вы считаете, можно ли сравнить гильдию с организацией? Почему да? Почему нет?

14. Какие роли есть в гильдии?

15. Какие традиции есть у вас в гильдии?

16. Какие интересные случаи ты можешь вспомнить из своей игровой жизни? А связанные с социальной интеракцией?

Анализ глубинных интервью был использован для дополнения и модификации результатов, полученных в результате первичного анализа при помощи избранных цитат, объясняющих подробнее данные, выявленные на первичном этапе.

3.2. Опыт и практика интеракции в процессе игры в MMORPG

В процессе исследования на первичном этапе в рамках рассмотрения вопроса о стаже игры в MMORPG наиболее часто респонденты указывали значения, входящие в диапазоны более 1 года (включительно), но менее 3 лет, а также более 10 лет (включительно). Исходя из этого можно сделать вывод о том, что игры жанра MMORPG становятся частью жизни респондентов (рисунок 3.1):



Рисунок 3.1 – График распределения опыта игроков в игры жанра MMORPG

При этом, опыт геймеров зачастую не останавливается на одной определенной игре: они могут переходить от одной из них к другой, что напрямую отражается в их ответах относительно перечня игр жанра MMORPG, в которые они сыграли. Наиболее часто геймеры указывали компьютерную игру World of Warcraft – ее указали 9 респондентов, тогда как Lineage 2 и Perfect World заняли второе и третье места соответственно (рисунок 3.2):

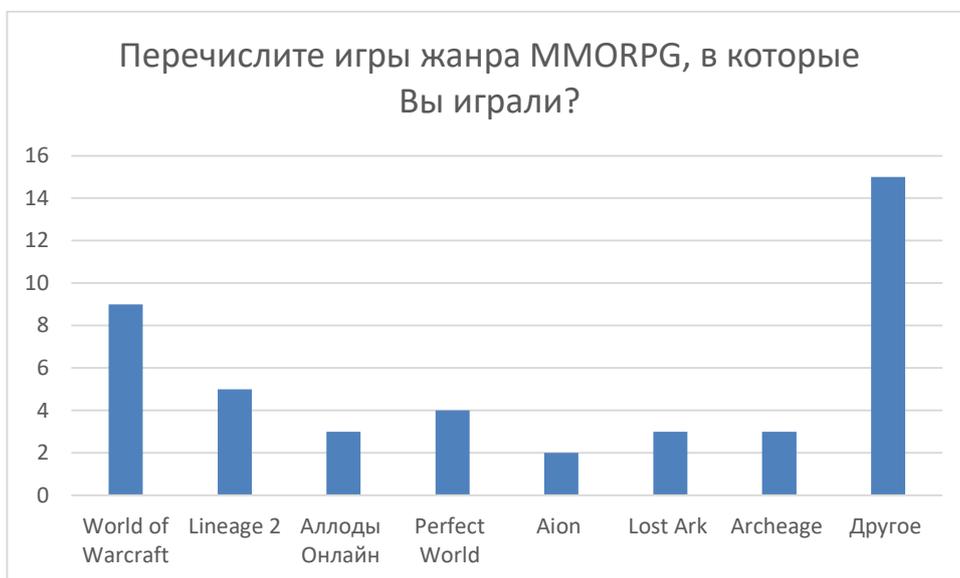


Рисунок 3.2 – График популярности игр жанра MMORPG

Далее в ходе исследования игроки ответили на вопрос «Чем Вас привлекли игры жанра MMORPG?». Необходимо отметить появившееся впервые в рамках проанализированных в теоретической части данной работы

общение в чатах за пределами игры: «Коммуникация с другими игроками (войс-чат клана, например, в Discord'e)». Это показывает, что общение с игроками выходит за рамки только лишь игры, переходя из одного типа виртуального сообщества в другое – в данном случае, из MMORPG в мессенджер. Не менее важным с точки зрения исследования становится проявление желания отыгрыша роли выбранного персонажа, а также возможность общаться с людьми из самых разных точек земного шара. При этом, 11 человек одинаковым образом отметили, что их привлекло социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками, приятное общение. На втором месте по популярности располагается исследование мира и его механик, получение нового знания, тогда как всего один респондент отметил, что игра полностью разочаровала его, не оправдав ожиданий. Было размещено и мнение, связанное с механиками игры: «Огромное количество контента и фактическое отсутствие предела прогрессии».

В ходе анализа ответов на вопрос «Какие причины привели Вас к участию в играх жанра MMORPG?» было установлено, что для части игроков основной причиной прихода в игру стало приглашение от друзей, тогда как, например, других преимущественно вело любопытство, любовь к новому: «Просто хотел опробовать этот жанр», «Просто заинтересовал новый жанр игр». По одному упоминанию набрали, например, такие причины, как одиночество, уход от реальности или отсутствие других дел.

В процессе исследования ответов на вопрос: «Есть ли у Вас опыт членства в гильдии в играх жанра MMORPG? Что этот опыт Вам дал Вашей онлайн и оффлайн активности?» – было выявлено, что большая часть игроков действительно имеет опыт членства в гильдиях (рисунок 3.3):

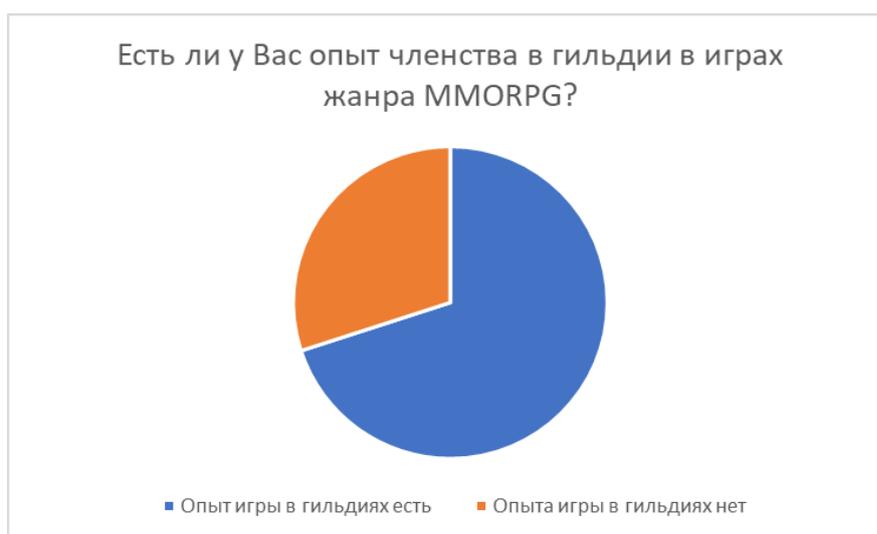


Рисунок 3.3 – График членства в гильдиях в играх жанра MMORPG

Как можно увидеть из представленного графика, порядка 80% респондентов имели тот или иной опыт нахождения в гильдиях. Достаточно

любопытными выглядят дополнения, указывающие на то, что данный опыт может приносить пользу респондентам как в игре, так и за ее пределами. Так, например, один из игроков отметил, что опыт нахождения в топовой гильдии помог в его адаптации к сменам на заводе, другой отметил улучшение своей дисциплины, а трое респондентов отметили улучшение коммуникативных навыков. Наиболее любопытным с точки зрения исследования стала следующая цитата: «Нет смысла, наверное, разделять оффлайн и онлайн», что подтверждает тезис о том, что в настоящее время оффлайн и онлайн реальность продолжают сливаться в сознании части пользователей, пропадает столь четкое их разделение на две оппозиции. При этом, следует упомянуть о том, что два игрока категорически отрицают наличие какого-либо опыта участия в гильдии.

Любопытны ответы на вопрос: «Общаетесь ли (хотели бы Вы общаться) Вы в реальной жизни с теми людьми, с которыми взаимодействуете в гильдии (в игре)?». Игроки подмечали один наиважнейший (за исключением географии) фактор – наличие общих интересов: «Мы никак не связаны в реальном мире, у нас нет общих тем для разговора, особенно учитывая, что большая часть согильдейцев, с которыми я общаюсь, это взрослые люди. Тогда удобнее будет ограничить общение онлайн, где каждый будет себя комфортно чувствовать». В целом несмотря на то, что 7 из 20 респондентов в той или иной степени общаются с согильдийцами (как онлайн, так и оффлайн), большая часть респондентов не проявляют желаний к такого рода общению.

В рамках рассмотрения вопроса об изменениях в практике общения после прихода в гильдию сразу было установлено, что из 14 человек, состоявших в гильдии, ровно половина не смогла заметить ни одного изменения в своем общении. Оставшиеся мнения разделились: некоторые смогли сформировать новую метафору для гильдий в рамках научных исследований: «Играть в гильдии всегда интереснее, потому что, знакомишься с людьми, узнаешь их лучше, это выходит игровая семья. Плюс ко всему, с гильдией проще играть, ибо кроме твоей помощи, помогают и тебе». Один из игроков обратил внимание на поле деятельности лингвистов, изучающих пользу компьютерных игр в процессе освоения иностранных языков: «После становления членом англоговорящей гильдии постепенно улучшился навык общения на английском языке, что помогает до сих пор». Еще одним показательным случаем выступило культурное преобразование героя одного из интервью: «Из моего опыта: Был парень в войсчате, который часто вредничал и грубил всем, ну прям весельчак и забияка [...] Он общался в другой компашке более младших ребят и тут при встрече слышим от него культурное «Здравствуйте» [...] Вывод: Общение с тем кругом ребят сделало его более вежливым».

Наконец, заключительным для данной группы респондентов стал вопрос о том, можно ли считать игры жанра MMORPG целым миром со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам. Неожиданно, 19 из 20 респондентов дали ответы, входящие в категории «Определенно да» – 15 человек и «Скорее да, чем нет» – 4 человека. В качестве аргументов против абсолютной уверенности в экстраполяции такого тезиса на все MMORPG высказывались следующие мнения: «Имхо, не про все MMORPG можно так сказать. Во многих современных MMORPG убита социальная составляющая», «У каждой игры разные законы и правила, это очевидно. Но в целом это правильно сказано» (рисунок 3.4).

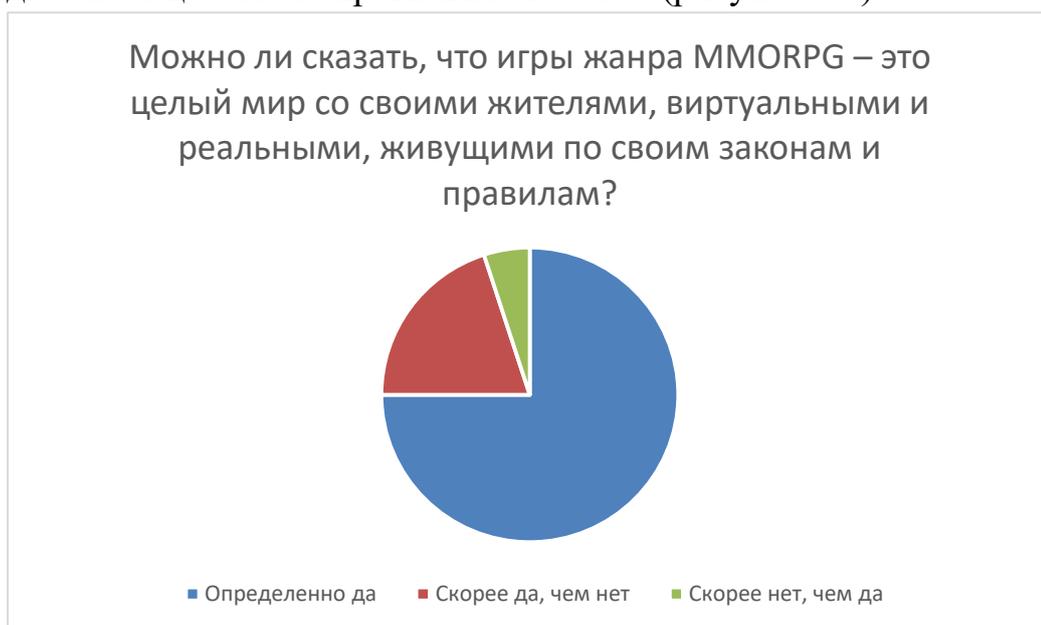


Рисунок 3.4 – Может ли MMORPG считаться миром?

Лишь один пользователь выразил большой уклон в сторону несогласия с этим тезисом: «Не совсем, звучит как рекламный слоган, MMORPG – точно такие же онлайн игры, просто с усиленной социальной составляющей». Также любопытным оказалось уточнение от одного из респондентов, касающееся масштабности, заключающейся в понятии мир: «Ну не прямо мир, но мирок точно». При этом, ни один из респондентов не дал четкого ответа «Определённо нет», что позволяет с уверенностью сделать вывод о том, что MMORPG воспринимается большинством пользователей не как просто игра, но и как цифровой мир, создаваемый техническими средствами и передаваемый человеку через его привычные для восприятия материального мира ощущения - например, зрение и слух – мир, состоящий из созданной разработчиками природы и человеческой цивилизации, наполненный лором (историей сотворения мира и его дальнейшего развития), а также реальными игроками, взаимодействующими с таким миром посредством цифровых аватаров.

Итак, можно обобщить следующие полученные данные: игры жанра MMORPG становятся частью жизни респондентов, игроков привлекает социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками, приятное общение, а на втором месте по популярности располагается исследование мира и его механик, получение нового знания. В целом, большинство игроков не хочет перенести общение из онлайн-мира в оффлайн. Большая часть игроков имеет опыт пребывания в гильдиях, но далеко не каждый может отметить какие-либо изменения или приобретение опыта от нахождения в гильдиях. Наконец, игроки придерживаются идеи о том, что MMORPG является целым миром со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам.

3.3. Достижения и перспективы игроков в MMORPG

В дальнейшем на основании проинтерпретированных выше данных были взяты 6 интервью, необходимых для углубления полученных данных. Первым из них стал вопрос об опыте респондентов. Как и в случае формализованного интервью с открытыми вопросами, респонденты разделились на два основных лагеря – трое респондентов играют в игры жанра MMORPG уже более 10 лет (один из них вплотную приблизился к отметке в 20 лет), тогда как двое вошли в категорию от года до трех лет, один человек обладает стажем игры в 7 лет.

За исключением одного респондента все указали компьютерную игру World of Warcraft в качестве игры, в которой у них есть опыт, причем для части респондентов она стала первой игрой, интерес к которой не угасает до сих пор: «Мой первый опыт был в игре World of Warcraft, начинал я с пиратских серверов, наверное, как и все мальчишки. Потом, году в 2012, наверное, когда я уже был более состоятельным, я уже смог играть на официальных серверах [...] Я не играл целыми днями, но, допустим, с 2008 года периодически до 2021 года я играл. Это 13 лет можно сказать, общее время, не все время я уделял только этой игре» (Приложение Б, Интервью №6). Следует отметить, что большинство респондентов указало на то, что в какой-то момент они переставали временно играть, возвращаясь в игру спустя время.

Благодаря глубинным интервью был развит тезис, затронутый ранее и связанный с фактическим отсутствием предела прогресса «[...] В них можно развиваться бесконечно – у тебя нет конца, которого ты достигаешь. В этом отличие от сингловых игр, в которых ты просто берешь и проходишь игру [...]» (Приложение Б, Интервью №1). Термин «сингловые» относится к играм, рассчитанным на одиночное прохождение – например, в данную категорию входят The Elder Scrolls 5: Skyrim или The Witcher 3. Была развита и идея ролевого отыгрыша: «Я чувствую себя там большим великим магом. А здесь, в

обычной жизни, я простой человек» (Приложение Б, Интервью №6), «В принципе затягивает – ты заходишь туда, ты такой крутой – паладин света, маг, убиваешь гноллов [люди-гиены из миров фэнтези. – Прим. Автора диссертации]. Это забавно и интересно» (Приложение Б, Интервью №2).

Исследование мира и сюжетная составляющая игры также нашли свое место в ответах двух респондентов. Наконец, два респондента подробно затронули привлекательность социализации в играх жанра MMORPG: «Если ты взаимодействуешь с людьми, то, что ты видел до, и то, что увидишь после, может различаться. Например, [...] встал где-то в городской черте и хочешь купить товар. Думаешь, ну ладно, куплю завтра утром. Встаешь с этой мыслью утром ну все, «накопил-купил», а его уже в продаже нет, опоздал! И вот эта составляющая социальная, взаимодействие игроков, уникальность контента, генерируемая самими игроками, привлекает меня в ММО» (Приложение Б, Интервью №3), «Возможность играть не только с компьютерными противниками, ну и социальная составляющая, разумеется» (Приложение Б, Интервью №4).

В рамках следующего вопроса мы рассмотрели причины, которые привели игроков в игры жанра MMORPG. Выяснилось, что наибольшую роль в этом играют связи, сформированные еще до начала игры в MMORPG – люди приходили в них чаще всего по совету друзей, чтобы проводить свое время с ними в виртуальной среде. На это указали четыре из шести респондентов: «Друг посадил на эту иглу!», «Началось все с того, что появились локальные сети, и друг позвал меня», «Никаких особенных факторов не было – меня просто позвал друг», «[...] Знакомый, с которым мы играли в другие игры еще в 2009 году, он меня пригласил» (Приложение Б, Интервью №2, №3, №6). Двое других участников приняли решение сыграть в новую для них игру по причине интереса к, собственно, опробованию чего-то нового: «Наверное, просто хотел попробовать что-то новое», «Наверное, просто случайно столкнулся и решил поиграть» (Приложение Б, Интервью №4, №5). Любопытным стало откровение одного из респондентов, рассказавшего о том, что игры жанра MMORPG, по сути, помогли ему прийти к его будущей профессии: «Линейка потом была – это то, что позволило мне вкатиться в IT. [...] Соответственно, я админил там ее, было интересно» (Приложение Б, Интервью №3).

В процессе рассмотрения опыта пребывания в гильдиях в играх жанра MMORPG также были получены интересные результаты. Игроки в первую очередь рассказали о том, что этот опыт им дал, итоговые результаты можно разделить на следующие варианты:

1. Улучшение навыков командной работы: «В целом, MMORPG в гильдии делают тебя более командным», «[...] А для онлайн-игры этот опыт принес мне взаимодействие в команде» (Приложение Б, Интервью №5).

2. Получение внутриигровых преимуществ (например, лута): «Это игроки, с которыми ты ходишь в данжи, рейды и так далее. Ты, естественно, получаешь от этого бонусы», «Ты общаешься с комьюнити, [...] вы делаете задания, которые нельзя выполнить одному», «Я общался с людьми в гильдиях, они мне помогали, я им помогал, мы немного общались», «Проще всего добиваться с гильдией и у меня поэтому была гильдия» (Приложение Б, Интервью №1 №2, №5).

3. Коммуникативное развитие: «Я зачастую общался с людьми старше меня. [...] И вот это позволяет быстрее повзрослеть, больше опыта жизненного набраться, это очень положительным оказалось», «для оффлайн какое-то расширение коммуникативных навыков», «элемент социального общения и взаимодействия все-таки присутствовал и отчасти прокачал мое взаимодействие с людьми» (Приложение Б, Интервью №3, №5).

Игроки также отметили одну из проблем, на которую стоит обратить внимание разработчикам – гринд. Это механика игры, связанная с вынужденной необходимостью добычи определённых ресурсов для продвижения по квестам, чаще всего путем сражения с мобами. Именно социальная интеракция позволяла игрокам справляться с этими проблемами (скорее, игнорировать их): «Негативную сторону ММО – гринд, я нивелировал партнерами, которые у меня были в группе, с которыми мы общались и советовались, и так далее» (Приложение Б, Интервью №5). При этом, рано или поздно, необходимость проводить все свое время в игре вынуждала игроков менять MMORPG: «Мы играли очень долго, помогали друг другу, постоянно общались, причем в гильдии были и девушки, и парни в равном количестве. Потом прекратил играть, потому что начало задалбливать, что весь день у меня уходил в игру – сама по себе система MMORPG построена на том, что чем дальше идешь, тем больше тебе надо проводить в игре» (Приложение Б, Интервью №3).

В целом, игроки отмечали, что социальная составляющая не всегда приводит к появлению сплоченности, а зачастую выступает необходимой частью игры, где все сводится к получению прибыли и достижению целей: «В принципе, это просто часть игры – то, что ты общаешься с комьюнити, то, что вы делаете задания, которые нельзя выполнить одному, но никакой сплоченности или товарищества я там не нашел», ««Я вступил в гильдию, где был вообще хоть какой-то прогресс. Гильдия нужна для того, чтобы вместе развиваться, ходить в рейды, в данжи, мифики – это Вов» (Приложение Б, Интервью №2, №6). При этом, члены гильдии в целом является более доверительным кругом общения, чем простые игроки, встреченные в пределах мира: «В общем, развиваться, самостоятельно это делать тяжелее, так как нужно искать каких-то людей [...] они не всегда стабильны, не всегда, скажем

так, адекватны, могут взять и ливнуть, кинуть на что-то, развести» (Приложение Б, Интервью №6).

Впервые проявляется разделение гильдий на два диаметрально различных по своим целям направления – профессиональные и любительские: «Есть гильдии людей, которым просто за 40+ лет, они играют в свое удовольствие. Есть гильдии молодых активных людей, которые играют очень много и хотят добиться каких-то достижений, будь то PvP или PvE, и у них есть очень строгий контроль над тем, что ты должен условно прийти на PvP-арену или рейд четко по времени» (Приложение Б, Интервью №2). При этом, единственной сходной чертой между ними является необходимость постоянной коммуникации внутри гильдии, поскольку не-активные члены гильдии вскоре покидают ее: «Во всех гильдиях, кем ты там ни был, тебя в любом случае кикают [исключают. – Примечание автора] за оффлайн». При этом, респонденты в нашем исследовании не проявляли интереса к гильдиям профессионального типа, нацеленным на достижение рекордов или получение реальных денежных средств: «Углубляться там в конс-пати, ходить в какое-то определенное время, сидеть сколько-то часов – вот этого никогда не хотелось» (Приложение Б, Интервью №3), «Я не задрот в MMORPG, мне достаточно было найти гильдию, чтобы найти пати, с кем можно было бы побегать, шмотками обменяться, чтобы мне кто-то помог, я кому-то помог. В таких гильдиях я состоял, общался, мне было по кайфу. В профессиональные я как-то не стремился» (Приложение Б, Интервью №5).

Также мы выводим важный тезис, необходимый в том числе для расширения картины мира гейм-дизайнеров: «Далеко не все игры заставляют или подталкивают тебя к социальной активности, и я подходил к этому вопросу по принципу «ну, не надо – ну и зачем» [...] Но если меня спросят, какой MMORPG должна быть, я скажу, что должно всегда быть общение, чтобы игроков не просто поощряли, но заставляли взаимодействовать друг с другом (Приложение Б, Интервью №4).

В качестве развившихся навыков респонденты также отмечали стрессоустойчивость, улучшение навыков коммуникации благодаря постоянной практике, увеличение знаний, связанных с игрой, а также изменение лексикона, обогащение его терминами необходимыми для понимания ситуаций, происходящих в игре. Ни один из респондентов не смог сказать, что игра оказала существенное влияние на его жизнь. Один из игроков отметил пользу от опыта роли гильдмастера: «Я думаю, если долго быть гильдмастером в какой-либо игре, причем очень серьезно пытаться достичь высот, долговременно создавать хорошую гильдию, я думаю, сформированные социальные, организаторские навыки могут очень сильно пригодиться потом в жизни» (Приложение Б, Интервью №4).

При рассмотрении вопроса «Общаетесь ли (хотели бы Вы общаться) Вы в реальной жизни с теми людьми, с которыми взаимодействуете в гильдии (в игре)? Почему да? Почему нет?» было определено, что ключевым фактором, стоящим на пути общения игроков становится география – то, что убирает Интернет в процессе использования, вновь создается при переходе к встрече лицом к лицу: «В реальности вроде бы такого не было, потому что я на тот момент, когда активно играл в кланах, находился достаточно далеко от больших городов, и ехать куда-то – у меня была учеба, я ответственно к ней относился и свалить возможности не имел» (Приложение Б, Интервью №3). Когда география не являлась помехой, респонденты не видели проблемы в таком взаимодействии: «Да, у меня даже были люди с моего города, с кем я общался. Мои одноклассники и некоторые другие люди – были моменты, когда я с ними общался. Если бы была возможность проводить время с другими моими согильдийцами, с которыми я время не проводил, поскольку они находились от меня удаленно или по каким-либо другим причинам, наверное, да, я бы с ними пообщался в реальной жизни» (Приложение Б, Интервью №1), «С теми, с кем я играл в локалке – обязательно виделся со всеми. В те времена стародавние с людьми было легко встретиться, ведь мы находилось внутри одного поселка» (Приложение Б, Интервью №4). Как и в случае с формализованным интервью с открытыми вопросами, трое из шести игроков в данный момент времени не изъявили желания встретиться с людьми в таких условиях, подкрепив сделанные ранее выводы расширенными комментариями: «В реальной жизни я с ними не общался, только лишь в игре. Потому что мне это особо было как бы не интересно» (Приложение Б, Интервью №4), «Да фиолетово, если честно. Увижусь – не увижусь, без разницы (Приложение Б, Интервью №5)», «Скорее всего нет. Почему? Да мне это не надо, мне этого не хочется. Мне хватает игрового общения с этими людьми. В реальной жизни у меня есть другие люди, какие-то друзья, с которыми я общаюсь (Приложение Б, Интервью №6)». Респонденты не стали отделять Интернет и MMORPG – второе плавно вытекает из первого, являясь его неотъемлемой частью: «Думаю, здесь от людей зависит и это как чат – как в целом Интернет, вы просто знакомитесь, и ничего конкретно в MMORPG нет – это просто Интернет». Как мы можем увидеть, существует два типа отношения игроков, являющихся противоположными друг другу, что можно подробнее рассмотреть в рамках будущих исследований.

Также на этапе анализа этого вопроса были получены первые выводы, связанные с вопросом о том, является ли гильдия сообществом по интересам – «В гильдию набирают не только из-за какого-то внутриигрового момента, не только из-за того, что, допустим, потому что у тебя персонаж прокаченный, отбор идет и с человеческой стороны». В данном случае, по мнению игроков,

на первый план зачастую выступает именно социальный интерес: «Люди, которые находятся в гильдии, хотя это и зависит от специфики конкретной ММО – в разных играх могут быть немного отличающиеся по размерам, обычно это люди, которые имеют одни интересы. Соответственно, с ними было бы интересно пообщаться» (Приложение Б, Интервью №1).

Было окончательно подтверждено предположение о том, что игроки воспринимают MMORPG как целый мир со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам. Как и в случае формализованного интервью с открытыми вопросами, ни один из респондентов не стал однозначно отрицать данный тезис – напротив, они полностью его подтвердили, снабдив рядом подробных подкреплений своего мнения. Так, одним из факторов, позволяющих говорить об MMORPG как о мире, является проведение в мире MMORPG значительного количества времени, отыгрыш полноценной ролевой составляющей, наличие проработанного мира с точки зрения наполнения и лора – истории мира, развитого комьюнити игры, поддерживающего ее развитие и существование, набор правил и механических основ, куда входит и социальное взаимодействие, прокачки совместные, основной контент.

Находили гильдию для себя игроки самыми разными способами – некоторых приглашали после совместных прохождений рейда, который закрывал героического босса, некоторых – после демонстрации высокого уровня навыков на PvP-арене, тогда как остальные либо искали гильдию сами через встроенный поиск, либо были приглашены массовой рассылкой – в последнем случае гильдии могли получать прибыль за счет каждого вступившего, поскольку игру автоматически отчисляла налог с каждого его действия по уничтожению монстров в гильдию.

И в следующем вопросе в ходе интервью были определены основные задачи, которые решают игроки в ходе своей игровой деятельности в рамках гильдий:

1. Походы в PvE-контенте: данжи, рейды, боссы.
2. Сбор ресурсов.
3. Строительство гильдхолла.
4. Переработка или крафт материалов.
5. PvP-контент.
6. Выполнение квестов.

В основном, игроки занимались именно такими делами, и весь их досуг сводился к их выполнению и коммуникации с другими членами гильдии в его процессе. Также в процессе ответа на данный вопрос один из респондентов еще раз подчеркнул различия в основных целях гильдий, на основании его ответа можно выделить следующие их категории:

1. Профессиональные гильдии – они ориентированы на то, чтобы добиться успехов, превзойти конкурентов в лице реальных игроков, например, быстрее пройти подземелье или подземелье выше уровнем, чем остальные

2. Любительские – они ориентированы на общение, также игроки проходили какие-либо неактуальные в текущем патче элементы игры (актуальность в данном случае означает, что все профессиональные гильдии не рассматривают данные игровые элементы, как интересные с точки зрения превосходства других), просто играли в свое удовольствие или проходили старый контент, чтобы украсить своего персонажа.

3. Мертвые (угасшие) гильдии – в данную категорию попадает любая гильдия, игроки в которой перестают проявлять активность, в связи с чем всякий прогресс и социальная интеракция прекращаются.

4. Гильдии скамеров – данная гильдии стараются привлечь к себе игроков, чтобы получать преимущества за их счет – например, отчисления в виде налогов.

Данная классификация является авторской, поскольку она была получена в ходе анализа глубинных интервью.

В процессе рассмотрения вопроса тем общения игроки определили, что темы обычно касаются двух аспектов: обычно это аспекты игры – «Общались в основном на темы, допустим, касающиеся игры – обычно, когда вы идете в рейд, данж сложный, обычно вы общаетесь на какую-то определенную тематику – какие способности вы будете использовать, как это будете делать» (Приложение Б, Интервью №1), «То есть, либо ты что-то спрашиваешь об игре, интересуешься чем-то. В основном разговоры об игре [...]» (Приложение Б, Интервью №2), «Или ходим рейдим или общаемся» (Приложение Б, Интервью №6). Во втором случае общение было посвящено свободной тематике, причем всегда происходило по одному правилу: «Да на самые разные – это ведь Интернет, можно о чем угодно общаться, серьезно» (Приложение Б, Интервью №5). В дополнение также можно привести еще одно негласное правило: «Общаемся на все подряд – от отношений до политики. Главное правило – все, что ты сказал, остается с тобой. Это может иметь последствия» (Приложение Б, Интервью №3). Другие респонденты также подтвердили широту тем для коммуникации: «Если мы говорим о более расслабленном времяпровождении в игре, то это разные темы – темы, на которые общаются обычные люди. От обсуждения погоды и вплоть до квантовой физики – может быть, гиперболизировано, но, думаю, суть передал» (Приложение Б, Интервью №1), «Иногда встречаются ситуации, когда вы подружились не только в игре, и вы начинаете расспрашивать «как дела?» или человек тебе что-то рассказывает, что у него в жизни произошло» (Приложение Б, Интервью №2), «Да на разные. За жизнь, за работу разговаривали. Выяснили, кто с чем. Тот же Ярик пьяный

[один из офицеров гильдии. – Примечание автора]. Бывало просто все напьются и начинают просто разговаривать на различные темы, которые придут в голову» (Приложение Б, Интервью №4), «Иногда в чате на какие-то другие темы общались» (Приложение Б, Интервью №6).

Все шесть респондентов согласились с тем, что гильдия является сообществом по интересам. В первую очередь это касается определенных ранее в типологии гильдий сообществ профессионального (занимаются профессиональным закрытием данжей на время, бустингом, сражаются против других игроков на результат) и любительского рода: «Есть гильдии для подпивасов, где они просто сидят, чиллят, им просто по кайфу вместе проводить время, поскольку они рабочие люди, они не заняты так игрой, как первая группа» (Приложение Б, Интервью №5). Стоит дополнить ответ респондента, поскольку может сложиться впечатление, что такой тип гильдии не проходит данжи или не сражается в PvP – это не так, просто на первый план выходит именно социальная интеракция и получение приятных впечатлений, что идеально согласуется с выделенной типологией Р. А. Барта – первый тип гильдий будет включать в себя совокупность «убийц» и «мастеров достижений», тогда как второй преимущественно фокусируется на социальщиках. В нашем случае благодаря интервью мы можем выделить собственную типологию таких игроков: «Добивающиеся» и «Наслаждающиеся». В первом случае будут учитываться хорошие внутриигровые показатели, для таких гильдий характерны приближенность к атмосфере работы, а также токсичность: «Если результат – ты, скорее всего, будешь объединяться с самыми конченными челами и просто терпеть». «Наслаждающиеся» получают удовольствие от игры, соответствуя цитате «Вопрос, что тебе важно – атмосфера, кайф от игры или результат» (Приложение Б, Интервью №4). Наиболее важную роль в данном случае выполняет гильдмастер – именно он определяет направленность гильдии, управляя ей со всей строгостью и ответственностью. Интересы также определяются им и его приближенными: «Потому что, если это будет гильдия про аниме, и там всегда будут разговаривать про него, они либо не возьмут тех, кто не шарит, либо возьмут, но он скажет «а почему вы всегда говорите про аниме, что я тут забыл» и выйдет оттуда. В таком случае да, это становится по интересам, они даже могут рассориться из-за любимой музыки», «Все зависит от главы клана – он создал, его и тапки» (Приложение Б, Интервью №3). Также в качестве основания для создания гильдии были дополнительно указаны географические и языковые параметры.

Возвращаясь к позиции гильдмастера стоит отметить, что он является ключевой фигурой «с железной рукой» по мнению наших респондентов. В

целом, в рамках нашего исследования мы смогли разработать следующие категории игроков:

1. Гильдмастер – управляющий и, зачастую создатель гильдии, человек, у которого есть различные права на организацию, как у учредителя. Является беспрекословным лидером и авторитетом для всех членов гильдии, должен быть опытным, отзывчивым, самоотверженным, достаточно строгим.

2. Заместитель гильдмастера – выполняет функции полноценного заместителя, сравнимые с таковыми в организациях оффлайн-реальности.

3. Офицеры – данный вид игроков является аналогом менеджеров по определённым направлениям, они – те, кто является подчинёнными гильдмастера, поощряют реализовать его видение и «стоят над простыми работягами», доносят им мысли гильдмастера, организуют процесс, помогают гильдмастерам в других вопросах.

4. Завхозы – данный вид игроков распределяет ресурсы между членами гильдии.

5. Казначей – данный вид игроков распределяет деньги между членами гильдии.

6. Рекрутеры – данный вид игроков занимается набором и поиском новых членов гильдии.

7. Тренеры – данный вид игроков обучает новых членов гильдии сражаться в PvP.

8. Обычные игроки – они активно играют, выполняют другие менее четко определённые поставленные перед ними задачи, а также активно общаются между собой.

9. «Серая масса», «приходящие» – данный вид игроков не общается и никак не проявляет себя в гильдии, вскоре покидая ее.

10. «Весельчаки» – данный вид игроков занимается развлечением членов гильдии, это один или несколько человек, которые будут создавать атмосферу в гильдии, «ради которых можно будет заходить в игру».

11. «Гуру» – данный вид игроков знает механики боссов, рейд-лидеров, он ведет всех в рейде.

Интересным с точки зрения будущего изучения становится их положение и активность в сетях – в дальнейшей перспективе рекомендуется провести сетевой анализ виртуальных сообществ в MMORPG.

Для подчиненных в гильдии характерно появление своеобразной системы КРІ, по сути, вся гильдия разделяется на костяк (гильдмастер, офицеры, другие) и приходящих. Все эти роли подводят нас к одному большому вопросу: можно ли сравнить гильдию с организацией? Ответ довольно однозначен – да, определенно можно, но такое определение подойдет не для всех гильдий.

В качестве обобщающего мнения можно привести следующую цитату из интервью: «Да, там проводится и экономическое разделение ресурсов, и разделение обязанностей – это тоже важно, поскольку в гильдиях есть звания, разные люди выполняют разные задачки, как и в компаниях есть руководитель и его подчинённые, у подчиненных тоже есть подчиненные, иерархия есть. В этом смысле гильдия, конечно, очень похожа на организацию» (Приложение Б, Интервью №1). Особую роль в данном случае получают две уникальные формы гильдии – ролеплей гильдия, а также профессиональные киберспортивные гильдии, которые являются организациями даже с юридической точки зрения: «Даже в WoW были группы, они именно объединяли профессиональных игроков – Вега, Нави и так далее» (Приложение Б, Интервью №5).

Благодаря этому мы можем сделать вывод о том, что в гильдиях в MMORPG находится полноценное проявление организационной культуры, что также требует дальнейшего изучения.

С точки зрения такого отражения сообществ, как традиции, было отмечено, что далеко не все гильдии их имеют в принципе – некоторые, как в случае нашего респондента №3 не обладают ими в силу того, что его гильдия является интернациональной, в еще одном случае, описанном респондентом №4 традицию не получилось сформировать, хотя она была почти оформлена, тогда как в двух других случаях их не было в принципе, и игроки даже не задумывались об их оформлении. Зато крайне показательными являются два оставшихся случая, которые будут переданы в полном объеме: «Топить гномов в фонтане перед рейдом. Это раса игроков, мы топили их на удачу. Гномы были свои, в рейде потом участвовали. Они сами задохнулись, потому что маленькие, и был фонтан, в котором они тонули, когда в нем стояли» (Приложение Б, Интервью №2), «Человек, который роллит вещь с босса выбитую, человек, которую выбивает в ролле 1, получает вещь всегда. Это чтобы обидно не так было, что такое число выпало» (Приложение Б, Интервью №6). Обе традиции напрямую связаны с ситуациями, когда в активности участвовали все либо большая часть членов гильдии, не являясь локальными для пары со-гильдийцев, что приводит нас к выводу о том, что гильдии в MMORPG и виртуальные сообщества в целом могут формировать полноценные традиции, аналогичные оффлайн-сообществам.

Наконец, в заключительном в рамках данного исследования вопросе мы затронули то, как игроки воспринимают социальную интеракцию в процессе игры через поиск наиболее яркого впечатления, связанного с игровой жизнью в MMORPG. За исключением одного игрока, который не смог вспомнить ни одного интересного момента, все остальные дали свои комментарии по этому поводу. Один из игроков констатировал свое разочарование тем, что, рано или поздно, он приходил к цикличности игровых ситуаций, хотя многие из них и

запомнились ему: «Все-таки это игра, а не реальный мир. Все равно, что бы ты не делал, у тебя есть ограничения, и то, что было весело, нравилось тебе в первые разы, а потом наскучило, потому что повторяется» (Приложение Б, Интервью №2). В качестве интересных моментов он перечислил нарушение правил игры или лора, наличие аукционов, использование насмешек против врагов. Трое игроков давали общие ответы, не описывающие конкретные игровые ситуации, но механики – и, что наиболее любопытно, все ответы игроков так или иначе были связаны с социальной интеракцией, в результате чего вторая часть вопроса зачастую не имела смысла, либо игроки просто вспоминали еще один интересный случай. Такие ответы можно описать следующей цитатой: «Нет никакого конкретного случая, но как по мне, это довольно интересно, поскольку ты сильно вовлекаешься в процесс» (Приложение Б, Интервью №1). Так, игрок №1 рассказал о том, что один раз он наблюдал за повторением игровой ситуации с Лироем Дженкинсом – мем из World of Warcraft, являющийся одним из наиболее известных мемов игровой индустрии в принципе. В целом, можно отметить, что игроки рассматривают различные ситуации с той же тщательностью, что и ситуации в реальной жизни – как минимум, так это выглядит со стороны: «А так интересно, когда люди очень организованно что-то обсуждают, как будто это реальная жизнь. Они очень серьезно относятся к каким-то ресурсам, набором которых располагает гильдия» (Приложение Б, Интервью №1). Еще одним примером социальной интеракции является ситуация рейдов: «Помню, мы как-то закрывали рейды, был чувак, который знал полностью тактику и прохождение, было интересно, еще в сеттинге это делать. Кайф ловил и от самого процесса рейда, и от награды» (Приложение Б, Интервью №5). Процесс прокачки тоже может сопровождаться социальной интеракцией: «У нас был один в гильдии чувак, так вот, когда мы играли, была акция по получению ускоренного опыта [...]. Один чувак сказал, что ему не нравится класс [...] по итогу выбрал два дамагерских класса, не определился, за кого играть, включил стрим и начал в два окна показывать, как играет на двух персах одновременно. [...] Мы так смеялись – он то одним играет, потом бросает, то вторым» (Приложение Б, Интервью №4). Иногда случаи, связанные с социальной интеракцией стояли наравне с впечатлениями от обширности и красоты мира игры в целом, хотя интеракция по итогу и преобладает в количестве упоминаний: «Однажды я помню, сижу на отшибе всего мира, играю в игру с невероятно красивой графикой, и вот этот первый опыт, например, полета в космосе, первый экспириенс в общении с людьми, как я охотился за теми, кто охотился на других людей, как уничтожали мой корабль, но потом несколько дней смотрел гайды, пошел с конкретными целями и воевал. Осады кланов в Линеijke, фарм боссов в Вов – все это бесконечные эмоции» (Приложение Б, Интервью №3).

Так, можно сделать вывод о том, что проведенное глубинное интервью отражает рефлексию игроков как над игрой и игроками, так и над собой в целом – как мы можем увидеть из ответов, респонденты являются глубоко погруженными в миры MMORPG, социальная интеракция часто сопровождает их деятельность, а ее отсутствие или уменьшение важности воспринимается игроками как просчет со стороны разработчиков. Эмоции, получаемые игроками, их беседы воспринимаются на столь же ярком уровне, что и впечатления, полученные в оффлайн реальности, а рамки различий между онлайн и оффлайн составляющими начинают постепенно стираться. По итогу, именно социальная интеракция становится уникальной чертой игры, позволяющей не потерять удовольствие вследствие ставших привычными и малоинтересными механиками. При этом, коммуникация не ограничивается только лишь игровыми темами – обсудить можно все, от погоды и до отношений в реальной жизни, как и принято в Интернете в целом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По итогу, одним из наиболее интересных типов виртуальных сообществ, в котором пользователи могут получить социальный опыт благодаря интеракции с большим количеством других игроков, является MMORPG. В играх данного жанра виртуальные миры представляют собой постоянный социальный и материальный мир, который структурирован вокруг повествовательных тем, где игроки занимаются различными видами деятельности. Опыт геймеров зачастую не останавливается на одной определенной игре: они могут переходить от одной из них к другой, что напрямую отражается в их ответах относительно перечня игр жанра MMORPG, в которые они сыграли, мы можем увидеть путешествие между мирами, благодаря которому игроки получают новый опыт.

При этом, MMORPG воспринимается большинством пользователей не как просто игра или виртуальное сообщество, но как цифровой мир, создаваемый техническими средствами и передаваемый человеку через его привычные для восприятия материального мира ощущения, состоящий из созданной разработчиками природы и человеческой цивилизации, наполненный лором, а также реальными игроками, взаимодействующих с таким миром посредством цифровых аватаров. Игроки воспринимают MMORPG как целый мир со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам.

Так, одним из факторов, позволяющих говорить об MMORPG как о мире, является проведение в мире MMORPG значительного количества времени, отыгрыш полноценной ролевой составляющей, наличие проработанного мира с точки зрения наполнения и лора – истории мира, развитого комьюнити игры, поддерживающего ее развитие и существование, набор правил и механических основ, куда входит и социальное взаимодействие, совместные прокачки, основной контент. Не менее важным с точки зрения исследования становится проявление желания отыгрыша роли выбранного персонажа, а также возможность общаться с людьми из самых разных точек земного шара

Чаще всего игроки приходят в MMORPG по совету друзей, чтобы проводить свое время с ними в виртуальной среде, на втором месте располагается любопытство, любовь к новому. При этом, в процессе игры геймеры уделяют наибольшее внимание социальной интеракции, исследованию мира и сюжетной составляющей. В качестве развившихся навыков респонденты также отмечали стрессоустойчивость, улучшение навыков коммуникации благодаря постоянной практике, увеличение знаний, связанных с игрой, а также изменение лексикона, обогащение его терминами необходимыми для понимания ситуаций, происходящих в игре.

Наиболее доверительным кругом общения в среде игры становятся гильдии, которые являются фундаментальным компонентом культуры MMORPG, позволяющим игрокам управлять виртуальной ассоциацией, в которой формализованы членство и присвоение званий для поощрения участия. В ходе исследования была получена авторская классификация гильдий: профессиональные, любительские, угасшие и скамерские. Также была разработана авторская классификация членов гильдии: гильдмастера, заместители гильдмастера, офицеры, завхозы, казначеи, рекрутеры, тренеры, обычные игроки, серая масса, весельчаки, гуру.

Были определены основные задачи, которые решают игроки в ходе своей игровой деятельности в рамках гильдий: походы в PvE-контенте: данжи, рейды, боссы; сбор ресурсов; строительство гильдхолла; переработка или крафт материалов; PvP-контент; выполнение квестов. Сами гильдии подобны организациям – в частности, в них находится полноценное проявление организационной культуры, и, одновременно с этим, являются сообществами по интересам. При этом, большая часть респондентов не проявляют желания к переносу общения из онлайн-среды в оффлайн-среду, хоть они и не всегда находят четкую границу между ними.

Перспектива дальнейших исследований виртуальных сообществ MMORPG лежит в изучении гильдий как отражения организаций, социальных интеракций как внутри них, так и за их пределами – например, при помощи сетевого анализа. Наконец, можно подробнее изучить виртуальные сообщества MMORPG и влияния опыта участия в данных сообществах на игроков в будущем – как в оффлайн, так и онлайн-реальности. В таком случае, исследования виртуальных сообществ раскроются по-новому с точки зрения социологии и отражения процессов, происходящих в обществе.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бикен Н.С. Социально-психологические особенности формирования и развития виртуальных сообществ / Н. С. Бикен // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2014. – Т. 12. – №2. – 179-181 с.
2. Бондаренко, С.В. О методологических аспектах осуществления социоструктурного анализа виртуальных сетевых сообществ / С. В. Бондаренко // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. – 2003. – №3. – 20-21 с.
3. Владимиров И.А. Тип игры как фактор формирования потребительского поведения игроков в онлайн-играх (опыт качественного анализа) // И. А. Владимиров // СОЦИОЛОГИЯ, ИСТОРИЯ, ФИЛОСОФИЯ. – 2021. – 57-65 с.
4. Дони́на И.А., Тайкова Л.В. Виртуальные профессиональные сообщества как фактор становления конкурентоспособности педагога // Современные проблемы науки и образования [Электронный ресурс]. – 2014. – Режим доступа: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=16409>. – Дата доступа: 30.09.2021.
5. Жукова, Т. И. К проблеме социологизации в виртуальных сетевых сообществах / Т. И. Жукова, Э. М. Коржева // Труды ИСА РАН. – 2008. – Т. 34. – 45-59 с.
6. История игр ММО RPG: от зарождения до настоящих времен // каджит.рус [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://каджит.рус/reviews/mmo-rpg-history#2009-2020-Настоящее-время>. – Дата доступа: 30.09.2021.
7. История развития mmoгpg. краткий рассказ какие были мморгпг с 1978 по 2008 г. // stopgame.ru [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://stopgame.ru/blogs/topic/107659>. – Дата доступа: 30.09.2021.
8. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / пер. с англ. А. Матвеева. – Е.: У-Фактория, 2004. – 328 с.
9. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура: Пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана. — М.: ГУ ВШЭ, 2000. — 608 с.
10. Количество игроков TES Online превысило 18 миллионов // shazoo.ru [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://shazoo.ru/2021/03/12/107088/kolichestvo-igrokov-tes-online-prevysilo-18-millionov>. – Дата доступа: 30.09.2021.
11. Коротышев, А. П. Игровые онлайн-сообщества — ресурс формирования гражданской идентичности российской молодежи / А. П. Коротышев, П. П. Рыхтик // Социум и власть. – 2019. – . – Т. 3, № 77. – 30-39 с

12. Кто населяет миры мморпг // Хабр [Электронный ресурс]. – 2010. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/84778/>. – Дата доступа: 02.10.2021.
13. Куликов Д.В. Феномен сетевого сообщества. // Вопросы Интернет-образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_2_1.htm. – Дата доступа: 30.09.2021.
14. Луканин, А. В. Особенности социальных взаимодействий в виртуальных сообществах / А. В. Луканин // Регионология. – 2013. – Т. 1, № 82. – 88-92 с.
15. Лучинкина А. И. Социально-психологический портрет геймера // А. И. Лучинкина, М.-Н. Петровская // Гуманитарные науки. – 2019. – 174-178 с.
16. ММО в этом году взорвались, но не так, как вы ожидали // itbusiness.com.ua [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://itbusiness.com.ua/gamezone/80980-mmo-v-etom-godu-vzorvalis-no-ne-tak-kak-vy-ozhidali.html>. – Дата доступа: 30.09.2021.
17. Невесенко, Е. Д. Воздействие интернет-сообществ на социальную деятельность пользователей / Е. Д. Невесенко // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2013. – № 160. – 174-181 с.
18. Невесенко, Е. Д. Специфика формирования и функционирования Интернет-сообществ: социальный аспект / Е. Д. Невесенко // Молодой ученый. — 2011. — № 5 (28). — 88-92 с.
19. Определение ММОПГ // dic.academic.ru [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1015967>. – Дата доступа: 02.10.2021.
20. Переиздание World of Warcraft оказалось успешным для Activision Blizzard // Фридом Финанс [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://ffin.ru/market/future/82113/>. – Дата доступа: 28.01.2022.
21. Пирамида потребностей Маслоу и её применение в жизни // лог 4brain [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://4brain.ru/blog/пирамида-потребностей-маслоу/>. – Дата доступа: 02.10.2021.
22. Портрет российского геймера 2020 // MY.GAMES [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: https://drive.google.com/file/d/1iBZZ2_0lb-yKE79LHli9Y7Onyr_vrplv/view. – Дата доступа: 30.09.2021.
23. Проект «Дедал»: Данные о жизненных циклах игроков // www.nickyee.com [Электронный ресурс]. – 2009. – Режим доступа <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001646.php>. – Дата доступа: 28.01.2022.

24. Психотипы Бартла и балансировка аудитории // Хабр [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/vk/blog/263839/>. – Дата доступа: 28.01.2022.

25. Разработчик модов для World of Warcraft пожаловался на падение онлайн // www.cybersport.ru [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://www.cybersport.ru/games/news/razrabotchik-modov-dlya-world-of-warcraft-pozhalovalsya-na-padenie-onlaina>. – Дата доступа: 28.01.2022.

26. Розанов, Ф. И. Информационный обмен как основа теоретического описания виртуальных сообществ / Ф. И. Розанов // Труды Братского государственного университета. Серия: Гуманитарные и социальные проблемы развития регионов Сибири. – 2007. – Т. 1. – 243-248 с.

27. Рыков, Ю. Г. Область интернет-исследований в социальных науках / Ю. Г. Рыков, Ю. С. Нагорный // Социологическое обозрение. – 2017. – Т. 16, № 3. – 366-394 с

28. Селютин, А. А. Видеоигры как социальная сеть: социокоммуникативный потенциал / А. А. Селютин // Челябинский государственный университет. – 2021. – 265-269 с.

29. Соловей, А. П. Виртуальные сообщества как особая форма социальной интеграции / А. П. Соловей // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2014. – № 7-2. – 166-170 с.

30. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ: автореф. дис. ... канд. соц. наук: 22.00.04/ С.В. Бондаренко. – Ростов-на-Дону, 2004. - 52 л.

31. Сундукова, М. В. Структурирование и реализация ценностей в видеоиграх / М. В. Судикова К. В. Фофанова // Структурирование и реализация ценностей в видеоиграх Огарёв-Onlineю – 2020ю – №. 9 с. 1-13.

32. Теория организации Ч. Барнарда // Информационно- управленческий «Портал «У» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://port-u.ru/orgkakobiektupravleniya/item/1590-teoriya-organizatsii-ch-barnarda>. – Дата доступа: 30.09.2021.

33. Типы игроков и их монетизация // Хабр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/186606/>. – Дата доступа: 30.09.2021.

34. Филиппова, М. П. Интернет-комментарий и сообщение на интернет-форуме: параметры жанрового разграничения / М. П. Филиппова // Вестник Удмуртского университета. Серия «История и филология». – 2020. – Т. 30, № 6. – 1049-1054 с.

35. Чураева, Н.С. Социально-психологические механизмы формирования виртуальных сообществ: автореф. дис. ... канд. психол. наук : 19.00.05 / Н.С. Чураева ; Государственный университет управления – М., 2009 – 21 с.

36. Эстрина, Ю. Ю. Типологические характеристики онлайн-сообществ в исследовании интегративной динамики развития групп социальных сетей

«ВКонтакте» и Facebook" / Ю. Ю. Эстрина // Вестник Удмуртского университета. Социология. Политология. Международные отношения. – 2021. – Т. 5, № 1. – 40-47 с.

37. Ala-Mutka, Kirsti Review of Learning in ICT-enabled Networks and Communities // ResearchGate [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/265658530_Review_of_Learning_in_ICT-enabled_Networks_and_Communities/citation/download. – Дата доступа: 17.10.2021.

38. Ang, Chee Siang & Zaphiris, Panayiotis SOCIAL ROLES OF PLAYERS IN MMORPG GUILDS // Information. Communication & Society. – 2010. – 592-614 с.

39. Casañ Pitarch, Ricardo An analysis of social communicative acts among MMORPG players // Texto Livre Linguagem e Tecnologia. – 2021. – №14. – 1-16 с.

40. Chew, Leow & Hoo, Lau. Review on Generic Components of the MMORPGs // Advanced Science Letters. – 2018. – №24. – 1062-1065 с.

41. Chiappesi, M MMORPG: a review of social studies // ResearchGate [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.academia.edu/2609652/MMORPG_a_review_of_social_studies. – Дата доступа: 17.10.2021.

42. Final Fantasy XIV обогнала World of Warcraft по количеству активных игроков // coop-land.ru [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: <https://coop-land.ru/news/20788-final-fantasy-xiv-obognala-world-of-warcraft-po-kolichestvu-aktivnyh-igrokov.html>. – Дата доступа: 28.01.2022.

43. Kiesler, S. Network Nation: Human Communication via Computer. In T. Erickson and D. W. McDonald (eds.) / S. Kiesler // HCI Remixed: Reflections on Notable HCI Papers. – 2007. – Cambridge, MA: MIT Press. – 69-74 с.

44. Kiesler, Sara & Kraut, Robert & Resnick, Paul & Kittur, Aniket Regulating Behavior in Online Communities // ResearchGate [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/265260679_Regulating_Behavior_in_Online_Communities. – Дата доступа: 17.10.2021.

45. Kindsmüller, Martin & Melzer, André & Mentler, Tilo. (2009). Online Communities and Online Community Building // ResearchGate [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/265891662_Online_Communities_and_Online_Community_Building. – Дата доступа: 30.01.2022.

46. Knowledge Sharing in Online Community: A Review / Salleh Mat [и др.] // Journal of Physics: Conference Series. – 2020. – 1-6 с.

47. Lu, Junhua & Xie, Xiao & Lan, Ji & Peng, Tai-Quan & Chen, Wei & Wu, Yingcai Visual Analytics of Dynamic Interplay Between Behaviors in MMORPGs //

ResearchGate [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/334856045_Visual_Analytics_of_Dynamic_Interplay_Between_Behaviors_in_MMORPGs. – Дата доступа: 17.10.2021.

48. Microsoft покупает Activision Blizzard за 68,7 миллиарда долларов. Это крупнейшая сделка в индустрии видеоигр // www.ixbt.com [Электронный ресурс]. – 2022. – Режим доступа: <https://www.ixbt.com/news/2022/01/18/microsoft-activision-blizzard-68-7.html>. – Дата доступа: 28.01.2022.

49. MMO-индустрия / Тенденции 2020: Ревизия // MMOзговед [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://mmo zg.net/mmo/2020/12/29/tendencii-2020-reviziya.html>. – Дата доступа: 28.01.2022.

50. MMORPG Gaming Market // [mordorintelligence](http://mordorintelligence.com) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/mmorpg-gaming-market>. – Дата доступа: 28.01.2022.

51. Online Community as Space for Knowledge Flows / Samer Faraj [и др.] // Information Systems Research. – 2016. – Т. 27, № 4. – 668-684 с.

52. Rheingold, H. The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier (2nd Edition). – Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 1993. – 282 с.

53. Social interaction in a virtual environment: Examining socio-spatial interactivity and social presence using behavioral analytics // www.journals.elsevier.com [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.journals.elsevier.com/computers-in-human-behavior>. – Дата доступа: 17.10.2021.

54. Tingting Zhang, User Involvement in Self-Governing Content in Professional Online Communities / Tingting Zhang, William Y. C. Wang, Angsana A. Techatassanasoontorn. // Hawaii: Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 2014. – 1406-1413 с.

55. Vernon, Bianca. Understanding Norms, Values, and Interactions within Online Communities // ResearchGate [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/344415267_Understanding_Norms_Values_and_Interactions_within_Online_Communities. – Дата доступа: 30.09.2021.

Программа исследования

В основе исследовательской проблемы лежит противоречие между наблюдаемым процессом динамичного формирования и развития различных сообществ в интернете, их все более заметным влиянием на общественные отношения офф-лайн, и недостаточным научным осмыслением этого процесса, что препятствует эффективному функционированию информационного общества.

Цель исследования: определить перспективы развития интернет-сообществ и наиболее эффективные формы коммуникации, способствующие их генерированию и развитию (на примере интернет-портала игрового сообщества).

Задачи исследования:

1. Описать исторический процесс и технические предпосылки формирования игр жанра MMORPG.
2. Определить основные социально-демографические характеристики игроков в игры жанра MMORPG.
3. Изучить основные подходы и результаты исследований в области виртуальных сообществ.
4. Проанализировать особенности MMORPG как виртуального сообщества.
5. Выявить и систематизировать в эмпирическом исследовании особенности функционирования гильдии в MMORPG, описать роли и функции членов гильдии.

Объект исследования: виртуальное сообщество, объединенное участием в играх жанра MMORPG.

Предмет исследования: коммуникация в виртуальном сообществе MMORPG.

Метод исследования – формализованное интервью с открытыми вопросами;

Обоснование метода сбора информации:

Формализованное интервью с открытыми вопросами – это разновидность интервью, предполагающего меньшую степень стандартизации поведения интервьюера и респондента. Строго обязательно наличие плана интервью, последовательности вопросов и их формулировок в открытой форме. Интервьюер озвучивает вопросы без отклонений от формулировок, заданных исследователем, а респондент отвечает в свободной форме.

Преимущества данного метода:

1. Получение более подробной информации, выходящей за рамки заранее перечисленных ответов;

2. Меньшая степень стандартизации поведения респондента и интервьюера;

3. Самостоятельность формулировки ответов респондентами.

Инструментарий. Вопросы формализованного интервью с открытыми вопросами:

1. Сколько лет Вы играете в игры жанра MMORPG?

2. Перечислите игры жанра MMORPG, в которые Вы играли.

3. Чем Вас привлекли игры жанра MMORPG? (например, возможность стать сильнее, получить статус и игровые блага; получение превосходства над другими игроками, победа; исследование мира и его механик, получение нового знания; социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками, приятное общение)

4. Какие причины привели Вас к участию в играх жанра MMORPG?

5. Есть ли у Вас опыт членства в гильдии в играх жанра MMORPG? Что этот опыт Вам дал Вашей онлайн и оффлайн активности?

6. Как изменилось Ваше общение, когда Вы стали членом гильдии: стало более профессиональным, вовлеченным, захватывающим, развивающим, практичным, полезным?

7. Общаетесь ли (хотели бы Вы общаться) Вы в реальной жизни с теми людьми, с которыми взаимодействуете в гильдии (в игре)? Почему да? Почему нет?

8. Можно ли сказать, что игры жанра MMORPG – это целый мир со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам?

Метод исследования – глубинное интервью;

Обоснование метода сбора информации:

Глубинное интервью – это разновидность качественного исследования, целью которого является получение глубинных оценок по какому-либо вопросу. В качестве респондентов выступают люди, которым известны специфические стороны изучаемого объекта или явления.

Преимущества данного метода:

1. Получение уникальной информации, возможность глубоко исследовать мотивы;

2. Получение уточненных оценок и мнений, существующих в сообществе;

3. Выявление проблем и особенностей, известных только непосредственным участникам данной сферы;

4. Возможность получения расширенной информации, более подробного ответа на поставленный вопрос.

Возможность контроля над ходом общения, сиюминутное понимание позиции респондента;

Инструментарий. Вопросы глубинного интервью:

1. Сколько лет Вы играете в игры жанра MMORPG?
2. Перечислите игры жанра MMORPG, в которые Вы играли?
3. Чем Вас привлекли игры жанра MMORPG: возможность стать сильнее, получить статус и игровые блага; получение превосходства над другими игроками, победа; исследование мира и его механик, получение нового знания; социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками, приятное общение?
4. Какие причины, иначе говоря, факторы, привели Вас к участию в играх жанра MMORPG?
5. Есть ли у Вас опыт членства в гильдии в играх жанра MMORPG? Что этот опыт Вам дал Вашей онлайн и оффлайн активности?
6. Как изменилось Ваше общение, когда Вы стали членом гильдии: стало более профессиональным, вовлеченным, захватывающим, развивающим, практичным, полезным?
7. Общаетесь ли (хотели бы Вы общаться) Вы в реальной жизни с теми людьми, с которыми взаимодействуете в гильдии (в игре)? Почему да? Почему нет?
8. Можно ли сказать, что игры жанра MMORPG – это целый мир со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам?
9. Как вы пришли в свою текущую (последнюю на момент интервью) гильдию?
10. Чем занимается ваша гильдия? Какую роль выполняли вы? Как вы проводили досуг в гильдии?
11. На какие темы вы общались?
12. Можете ли вы сказать, что гильдия – это сообщество по интересам? Почему да? Почему нет?
13. Как вы считаете, можно ли сравнить гильдию с организацией? Почему да? Почему нет?
14. Какие роли есть в гильдии?
15. Какие традиции есть у вас в гильдии?
16. Какие интересные случаи ты можешь вспомнить из своей игровой жизни? А связанные с социальной интеракцией?

Транскрипты глубинного интервью

Интервью №1. Время интервью: 17 минут 22 секунды.

1. Сколько лет Вы играете в игры жанра MMORPG?

На данный момент я не играю, но активно играл я где-то с 2009 по 2016 год.

2. Перечислите игры жанра MMORPG, в которые Вы играли?

Вов, аркейдж, линейка 2, тесо, айон, перфект ворлд.

3. Чем Вас привлекли игры жанра MMORPG: возможность стать сильнее, получить статус и игровые блага; получение превосходства над другими игроками, победа; исследование мира и его механик, получение нового знания; социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками, приятное общение?

Наверное, тем, что в них можно развиваться бесконечно – у тебя нет конца, которого ты достигаешь. В этом отличие от сингловых игр, в которых ты просто берешь и проходишь игру – там есть конец, здесь же ты бесконечно развиваешься, вводят постоянные обновления, что-то меняется и так далее. Думаю, в этом главный аспект.

4. Какие причины, иначе говоря, факторы, привели Вас к участию в играх жанра MMORPG?

Вообще, потому что, когда у меня только-только появился компьютер и знакомый, с которым мы играли в другие игры еще в 2009 году, он меня пригласил и я много времени начал проводить за компьютером и начал углубляться в игры, которые существуют. Как известно, ММО-игры особенно не требовательны к железу, поэтому, в общем-то, я в них и играл, поскольку в другое поиграть и не мог.

5. Есть ли у Вас опыт членства в гильдии в играх жанра MMORPG? Что этот опыт Вам дал Вашей онлайн и оффлайн активности?

Да, был. В целом, MMORPG в гильдии делают тебя более командным, что ли. Это игроки, с которыми ты ходишь в данжи, рейды и так далее. Ты, естественно, получаешь от этого бонусы. Это если про внутриигровую составляющую. Если говорить про именно жизнь, то, наверное, бонусов оно мне не дало, за исключением того, что в какие-то моменты тебе приходилось просто общаться с людьми – наверное, элемент социального общения и взаимодействия все-таки присутствовал и отчасти прокачал мое взаимодействие с людьми.

6. Как изменилось Ваше общение, когда Вы стали членом гильдии: стало более профессиональным, вовлеченным, захватывающим, развивающим, практичным, полезным?

Особо не изменилось. Манера общения в играх примерно одинакова и с согильдийцами она, в общем-то, сохранилась.

7. Общаетесь ли (хотели бы Вы общаться) Вы в реальной жизни с теми людьми, с которыми взаимодействуете в гильдии (в игре)? Почему да? Почему нет?

Да, у меня даже были люди с моего города, с кем я общался. Мои одноклассники и некоторые другие люди – были моменты, когда я с ними общался. Если бы была возможность проводить время с другими моими согильдийцами, с которыми я время не проводил, поскольку они находились от меня удаленно или по каким-либо другим причинам, наверное, да, я бы с ними пообщался в реальной жизни.

В гильдию набирают не только из-за какого-то внутриигрового момента, не только из-за того, что, допустим, потому что у тебя персонаж прокаченный, отбор идет и с человеческой стороны. Люди, которые находятся в гильдии, хотя это и зависит от специфики конкретной ММО – в разных играх могут быть немного отличающиеся по размерам, обычно это люди, которые имеют одни интересы. Соответственно, с ними было бы интересно пообщаться.

8. Можно ли сказать, что игры жанра MMORPG – это целый мир со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам?

Конечно! Да, потому что в любой игре в принципе, они разные в чем-то, но у них есть общая специфика, что-то что их объединяет – классы, рейды и так далее, но что касается гильдий и в целом MMORPG это именно отдельный мир

с отдельными взаимодействиями, причем у каждой игры они разные, естественно.

9. Как вы пришли в свою текущую (последнюю на момент интервью) гильдию?

Это была, насколько я помню, Аркейдж, играл я в 2017 году. Изначально меня пригласил в игру мой друг – одноклассник, с которым мы хорошо общались. И, в общем-то, он меня пригласил, и мы с ним там играли.

10. Чем занимается ваша гильдия? Какую роль выполняли вы? Как вы проводили досуг в гильдии?

Тем же, чем и в других ММО-играх – ходили на данжи, рейды. В Аркейне есть строительство, у каждой гильдии есть свои базы, для их постройки нужны ресурсы, гильдия делала задания, чтобы их получить или напрямую добывала.

Ну, именно в гильдии так и проводил досуг – давал ресурсы, ходил с другими участниками гильдии в рейды. Как-то так.

11. На какие темы вы общались?

Общались в основном на темы, допустим, касающиеся игры – обычно, когда вы идете в рейд, данж сложный, обычно вы общаетесь на какую-то определенную тематику – какие способности вы будете использовать, как это будете делать. Если мы говорим о более расслабленном времяпровождении в игре, то это разные темы – темы, на которые общаются обычные люди. От обсуждения погоды и вплоть до квантовой физики – может быть, гиперболизировано, но, думаю, суть передал.

12. Можете ли вы сказать, что гильдия – это сообщество по интересам? Почему да? Почему нет?

Да! Гильдия – как я уже говорил ранее, это совокупность людей, которых набирают не только по хорошим внутриигровым показателям. Туда часто набирают и людей, разделяющих одни взгляды. Часто есть гильдии именно региональные – люли из одного города, например, Москва или Санкт-Петербург, или одной страны. Языковой барьер здесь, конечно, тоже важен. Соответственно, люди, которые участвуют в одной гильдии, имеют один и тот же майндсет – образ мысли.

13. Как вы считаете, можно ли сравнить гильдию с организацией? Почему да? Почему нет?

Ну, это в какой-то степени в любом случае организация людей. Но если имеется в виду аналогия с юридической частью... Да, там проводится и экономическое разделение ресурсов, и разделение обязанностей – это тоже важно, поскольку в гильдиях есть звания, разные люди выполняют разные задачи, как и в компаниях есть руководитель и его подчинённые, у подчиненных тоже есть подчиненные, иерархия есть. В это смысле гильдия, конечно, очень похожа на организацию.

14. Какие роли есть в гильдии?

Гильдия делится, опять-таки, с поправкой на разную реализацию в разных играх, на создателя гильдии как человек, у которого есть различные права на организацию, как у учредителя, если проводить аналогию. Есть подчиненные, которые делают что-то в гильдии – у них есть определенные показатели, они должны их выполнять. Если они, допустим, долго находятся в инактиве, они либо выгоняются, либо еще что-то. Ролей больше, но в основном все выстроено именно так.

15. Какие традиции есть у вас в гильдии?

Нет, у нас такого не было.

16. Какие интересные случаи ты можешь вспомнить из своей игровой жизни? А связанные с социальной интеракцией?

Помню, как давно, где-то еще может быть в году 2015-2016 в том же Аркейдже мы пошли в бой, и, как в знаменитой ситуации с Лироем Дженкинсом, у нас был похожий случай. А так интересно, когда люди очень организованно что-то обсуждают, как будто это реальная жизнь. Они очень серьезно относятся к каким-то ресурсам, набором которых располагает гильдия. Нет никакого конкретного случая, но как по мне, это довольно интересно, поскольку ты сильно вовлекаешься в процесс.

Интервью №2. Время интервью: 25 минут 37 секунд.

1. Сколько лет Вы играете в игры жанра MMORPG?

Примерно два года.

2. Перечислите игры жанра MMORPG, в которые Вы играли?

Вов, альбион онлайн

3. Чем Вас привлекли игры жанра MMORPG: возможность стать сильнее, получить статус и игровые блага; получение превосходства над другими игроками, победа; исследование мира и его механик, получение нового знания; социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками, приятное общение?

Вообще, изначально я туда не хотел заходить, меня друг позвал. Но это в принципе затягивает – ты заходишь туда, ты такой крутой – паладин света, маг, убиваешь гноллов. Это забавно и интересно. А учитывая различную прокачку и награды, это тебя заманивает. Как и во всех играх, в общем-то.

4. Какие причины, иначе говоря, факторы, привели Вас к участию в играх жанра MMORPG?

Никаких особенных факторов не было – меня просто позвал друг, мы друг друга зовут в разные игры. Думаю, было просто скучно, можно так сказать.

5. Есть ли у Вас опыт членства в гильдии в играх жанра MMORPG? Что этот опыт Вам дал Вашей онлайн и оффлайн активности?

Да. На самом деле, гильдии в MMORPG, как минимум в WoW, отличается от представления обычных игроков. Во-первых, и гильдии бывают разные, то есть, есть гильдии людей, которым просто за 40+ лет, они играют в свое удовольствие. Есть гильдии молодых активных людей, которые играют очень много и хотят добиться каких-то достижений, будь то PvP или PvE, и у них есть очень строгий контроль над тем, что ты должен условно прийти на PvP-арену или рейд четко по времени. Все, опять же, зависит от людей, но во всех гильдиях, кем ты там ни был, тебя в любом случае кикают за оффлайн. Если ты долго не заходил, тебя 100% из гильдии убрали.

Для меня лично, можно сказать, ничего это не дало – никаких друзей я там не нашел, нового ничего не открыл для себя. В принципе, это просто часть игры – то, что ты общаешься с комьюнити, то, что вы делаете задания, которые

нельзя выполнить одному, но никакой сплоченности или товарищества я там не нашел.

6. Как изменилось Ваше общение, когда Вы стали членом гильдии: стало более профессиональным, вовлеченным, захватывающим, развивающим, практичным, полезным?

Нет, пользы там не было, за исключением того, что, когда ты играешь с людьми, ты больше узнаешь о самой игре. Есть люди, которые разбираются, они передают знания свои какие-то и лексикон у тебя становится более подходящим к определенной игре. Допустим, есть рейд «Цитадель Ледяной короны» и очень часто в чатах пишут «цлк 25 хм». То есть, «25 игроков хардмод». И нужны определенные классы – например «разбойник»-«рога». То есть, чисто лексикон, не более.

7. Общаетесь ли (хотели бы Вы общаться) Вы в реальной жизни с теми людьми, с которыми взаимодействуете в гильдии (в игре)? Почему да? Почему нет?

Нельзя сказать, что я хочу или не хочу этого – если я с кем-то общаюсь в жизни или в игре, это не становится мотиватором... Если отойти от темы MMORPG, у меня были знакомые из моего города, но меня никто не приглашал, и я никого не приглашал. Но в принципе, думаю, с некоторыми из других городов можно встретиться. Думаю, здесь от людей зависит и это как чат – как в целом Интернет, вы просто знакомитесь, и ничего конкретно в MMORPG нет – это просто Интернет.

8. Можно ли сказать, что игры жанра MMORPG – это целый мир со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам?

Да, я думаю, можно так сказать, потому что создатели MMORPG опирались на определенные истории и ситуации, миры, которые могли взять из книг и фильмов, и это соответствует тому, на что они опирались изначально. Конечно, ты можешь увидеть множество NPC, которые сутками стоят без дела, но есть множество и других NPC – например, в Штурмграде есть множество NPC которые живут по своему расписанию, ходят, продают что-либо. Что касается игроков – конечно же, есть много людей, которые делают то, что они не делали бы в условной книге. Например, танцевать на фонтане раздетым и попрошайничать – все-таки, люди иногда нарушают какие-либо даже не

предписания, а просто мешают лору, потому что им позволено. Вряд ли голый паладин разделся бы и стал танцевать на фонтане.

9. Как вы пришли в свою текущую (последнюю на момент интервью) гильдию?

Это опять же зависит от гильдии. Где-то меня брали просто так – в том же WoW ты можешь пополнять гильдейский банк за счет лута, и иногда тебя скамеры просто закидывают приглашениями. Бывает, что тебя просто находят в подземелье, вы общаетесь и тебя приглашают в Discord, вы начинаете там лампово общаться. Бывает, что ты на PvP арене очень хорошо себя показываешь и тебя приглашают задроты, которые играют на ачивки и достижения.

10. Чем занимается ваша гильдия? Какую роль выполняли вы? Как вы проводили досуг в гильдии?

Я был во многих гильдиях – задротской, они добавилась успехов быстрее пройти подземелье или подземелье выше левелом, чем остальные. Был в гильдиях, где люди просто наслаждались игрой – они заходили, общались, проходили какие-нибудь неактуальные элементы игры просто в свое удовольствие или проходили старый контент чтобы украсить своего персонажа. Также есть мертвые гильдии, гильдии скамеров. Я всегда был обычным участником, поскольку мне что-то из ролей было не интересно.

11. На какие темы вы общались?

Опять же, все зависит от человека. То есть, либо ты что-то спрашиваешь об игре, интересуешься чем-то. В основном разговоры об игре, но иногда встречаются ситуации, когда вы подружились не только в игре, и вы начинаете расспрашивать «как дела?» или человек тебе что-то рассказывает, что у него в жизни произошло. 90% диалогов об игре и 10 – обычный интернет, обычный чат.

12. Можете ли вы сказать, что гильдия – это сообщество по интересам? Почему да? Почему нет?

Да, есть те, кто просто наслаждается игрой, те, кто добивается чего-то. Это объединяет людей.

13. Как вы считаете, можно ли сравнить гильдию с организацией? Почему да? Почему нет?

Да, в каком-то отдаленном смысле. Есть цели, ресурсы, которые вы получаете в зависимости от того, как вы выполнили что-либо, роли командующих и исполняющих. Есть задача, например, организация программистов – программируют, получают деньги, управляющие и исполняющие. Думаю, это вся схожесть.

14. Какие роли есть в гильдии?

Как таковых ролей особо нет, максимум – глава гильдии, может быть человек, который актуален, знает механики боссов, рейд-лидеров, он ведет всех в рейде. Бывает главный за PvP, набирает людей и обучает сражаться против других людей, а не против NPC, бывает еще человек, который занимается набором в гильдию. Больше ролей, по идее, не может быть, так как в них нет смысла.

15. Какие традиции есть у вас в гильдии?

Топить гномов в фонтане перед рейдом. Это раса игроков, мы топили их на удачу. Гномы были свои, в рейде потом участвовали. Они сами задыхались, потому что маленькие, и был фонтан, в котором они тонули, когда в нем стояли.

16. Какие интересные случаи ты можешь вспомнить из своей игровой жизни? А связанные с социальной интеракцией?

Я думаю, что именно интересные моменты, как таковые, не существуют. Все-таки это игра, а не реальный мир. Все равно, что бы ты не делал, у тебя есть ограничения, и то, что было весело, нравилось тебе в первые разы, а потом наскучило, потому что повторяется. Единственная интересная история, это когда человек ломает игру или лор игры – например, взломщики. Иногда бывают игроки, которые обворовывают гильдии – там есть воры, которые добиваются успехов, их повышают, и они обворовывают гильдию и убегают. Поскольку нет никого, кто за этим следит, это ломает логику игры. Если ты в другой вселенной фэнтезийной, тебя в лучшем случае примотают к столбу.

Есть полноценные аукционы, где ты можешь зарабатывать деньги. Тебя сперва это привлекает, а потом надоедает. Есть разные эмоции, когда ты в

отключенном PvP юзаешь перед вражеской фракцией насмешку «ко-ко-ко». Интересное есть только на первых порах, наверное, в первые полгода.

Интервью №3. Время интервью: 32 минуты 23 секунды.

1. Сколько лет Вы играете в игры жанра MMORPG?

Примерно с 2003 года, мне тогда помог сосед мой, у него оказался диск с Рагнарёк Онлайн.

2. Перечислите игры жанра MMORPG, в которые Вы играли?

Рагнарек онлайн, травриан, ева онлайн, пиратио онлайн

3. Чем Вас привлекли игры жанра MMORPG: возможность стать сильнее, получить статус и игровые блага; получение превосходства над другими игроками, победа; исследование мира и его механик, получение нового знания; социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками, приятное общение?

Возможностью сохранять свой прогресс независимо – я зашел в игру, я там, где-то остановился, захожу снова, я на том же месте, у меня все мое при себе, играю дальше. Это в принципе, можно сказать, обычная рпг-составляющая, но она отличается. Если ты взаимодействуешь с людьми, то, что ты видел до, и то, что увидишь после, может различаться. Например, если в Рагнареке ты встал где-то в городской черте и хочешь купить товар. Думаешь, ну ладно, куплю завтра утром. Встаешь с этой мыслью утром ну все, «накопил-купил», а его уже в продаже нет, опоздал! И вот эта составляющая социальная, взаимодействие игроков, уникальность контента, генерируемая самими игроками, привлекает меня в ММО.

Затем началась уже социализация. Я был мелким челиком, мне было мало лет, я не умел хорошо коммуницировать с людьми, не понимал их идеи, они меня понимали плохо... Ну, как плохо... Они меня хорошо понимали, но я просто всегда вел себя немного постарше, чем я есть на самом деле. Скажем так, мне было очень тяжело вести клановую деятельность, я никогда не стремился клан-лидером. Я отыгрывал такую роль соло-геймера. И даже так я все равно чувствую дух ММО, то, что эта игра не на одного. Это отличает ее от сессионной игры типа Dota.

4. Какие причины, иначе говоря, факторы, привели Вас к участию в играх жанра MMORPG?

Началось все с того, что появились локальные сети, и друг позвал меня. Согласился, влился в тусовку по-быстрому и у нас тогда не было серверов игры, но в Интернете уже модно было скачать эмуляторы игр, например Вов и Линейка. Там было много багов, очень многое не работало, тем не менее нам всем очень нравилось, мы залипали сутками, хотя и повлияло на мои отношения с девушкой. Линейка потом была – это то, что позволило мне вкатиться в IT. Однажды мне чувак сказал: я там в другой сети другого города, Перми, мы все в линейку играем, все так здорово. Почему в вашей локалке такого все еще нет? Я говорю: ты видел, сколько там клиент весит? 1,5 гига. Он говорит: ладно, подгоню вам клиент, вам в локалку надо скачать. Соответственно, я админил там ее, было интересно. Даже бутылку пива предлагали, чтобы я что-то нашаманил, или побить, если я что-то не сделаю... В общем, друг привел меня в локальную сеть, а я был ребенком, который любил играть в игры.

5. Есть ли у Вас опыт членства в гильдии в играх жанра MMORPG? Что этот опыт Вам дал Вашей онлайн и оффлайн активности?

Конечно, обязательно! Был и прямо сейчас есть – я являюсь CEO в EVE Echoes, у меня небольшой клан. Меня с удовольствием возьмут в любой клан, любую коалицию. В EVE Echoes достаточно сильная дипломатия, но я придерживаюсь нейтралитета, поскольку я – желаемый очень сильный, поскольку я модератор официальный. Заполучить такого кадра – заполучить некоторое влияние в игре. В кланах в основном я отыгрывал роль рядового, поскольку я получал свои плюшки от кланов и больше мне не хотелось в тот момент. Углубляться там в конс-пати, ходить в какое-то определенное время, сидеть сколько-то часов – вот этого никогда не хотелось. Кланами особо не жил, но с людьми общался хорошо всегда и в любой игре всегда находил поддержку.

Конечно, он дал. Я зачастую общался с людьми старше меня, очень много людей знаю до сих пор, они взрослее меня, поскольку у нас нет границы возраста, мы все играем в одну игру, над тобой могут подхихикать что ты какой-то ребенок, и если ты адекватный ребенок, ты понимаешь, почему над тобой подхихикнули, но за то, что ты ребенок тебя никогда не будут унижать, такого не было ни разу. И вот это позволяет быстрее повзрослеть, больше опыта жизненного набраться, это очень положительным оказалось.

6. Как изменилось Ваше общение, когда Вы стали членом гильдии: стало более профессиональным, вовлеченным, захватывающим, развивающим, практичным, полезным?

Я бы сказал, что в модераторстве я очень сильно в общении с людьми, но это другая история. В гильдиях, наверное, в виду возраста сложно, сказать, влияло ли это на мои личные качества. Мы просто играли в игры. У нас не было амбиции захватить мир, мы просто весело проводили время. Это тот экспириенс, который невозможно получить не в ММО-играх. Сложно сказать, наверное, довольно нейтрально. Они не принимали судьбоносных решений в моей жизни, хотя несколько раз я порывался поехать в другой город, потому что знакомился с интересными людьми, и они были готовы меня принять, но жизнь так складывалась, что этого не случилось. Возможно, можно сказать, что все это по итогу повлияло на то, в каком городе я сейчас нахожусь.

7. Общаетесь ли (хотели бы Вы общаться) Вы в реальной жизни с теми людьми, с которыми взаимодействуете в гильдии (в игре)? Почему да? Почему нет?

С теми, с кем я играл в локалке – обязательно виделся со всеми. В те времена стародавние с людьми было легко встретиться, ведь мы находилось внутри одного поселка. А в реальности вроде бы такого не было, потому что я на тот момент, когда активно играл в кланах, находился достаточно далеко от больших городов, и ехать куда-то – у меня была учеба, я ответственно к ней относился и свалить возможности не имел. С некоторыми людьми, с которыми я знаком очень давно благодаря ММО – таких человека 4 есть, я контакт поддерживаю до сих пор.

8. Можно ли сказать, что игры жанра MMORPG – это целый мир со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам?

Естественно, да. У каждой игры создается уникальное комьюнити – где-то более сдержанное, агрессивное, дружелюбное к новичкам – каждая игра будет в той или иной степени уникальной. Здесь нужно исходить из того, играют ли люди в ролплей. Те, кто играют, однозначно ответят, что да.

Например, Финал Фэнтези 14 и Гилд Вар 2 – они точно могут дать вот тот экспириенс полного цельного мира с проработанным лором. Так что да, есть такие игры.

9. Как вы пришли в свою текущую (последнюю на момент интервью) гильдию?

Я сперва придерживался позиции нейтралитета и в принципе не хотел вступать ни в какие альянсы. В EVE Online в принципе можно легко отыгрывать роль одиночки, но тебе все равно придется вступать во взаимодействия с людьми. В любом случае, ты будешь с другими игроками играть. Меня позвали другие модераторы, сказали, что образуется гильдия, в которой мы собираемся вместе летать. В принципе, будем придерживаться нейтралитета. Если что, все крупные альянсы будут для нас «плюсами» – по нам стрелять не нужно, мы френдли. Залетел на авторитетах.

10. Чем занимается ваша гильдия? Какую роль выполняли вы? Как вы проводили досуг в гильдии?

Мы сейчас набираем людей, до этого гильдия была инактив. Сейчас я там CEO – директор клана, веду набор людей, стараюсь брать новичков, стараюсь им объяснять, что такое EVE, как в нее играть. Налог у нас 0%, в среднем он около 4% до 10%. Это весь совокупный доход, который игрок делает, за каждого убитого с каждого действия он возвращает в нашу гильдию. К слову, они тут корпорации называются, но суть та же. Сейчас я финансирую весь этот поток, чтобы им было легче освоиться. У меня есть люди, которые занимаются добычей ресурсов, потом мы их перерабатываем во что-то более интересное, а затем можно покрафтить. Здесь навыки качаются постоянно. Основная цель – пока достаточно миролюбивая. Построим цитадель и будем жить в ней. Потом начнем набирать более опытных игроков, когда накопим ресурсов. Затем вступим в альянс.

11. На какие темы вы общались?

Общаемся на все подряд – от отношений до политики. Главное правило – все, что ты сказал, остается с тобой. Это может иметь последствия. И обязательно стараемся друг другу помогать по игре.

12. Можете ли вы сказать, что гильдия – это сообщество по интересам? Почему да? Почему нет?

Ну, как сказать по интересам. Возможно, я с такими сталкивался несколько раз. Здесь все зависит от воли одного человека, лидера этой гильдии и его непосредственных приближенных. Потому что, если это будет гильдия

про аниме, и там всегда будут разговаривать про него, они либо не возьмут тех, кто не шарит, либо возьмут, но он скажет «а почему вы всегда говорите про аниме, что я тут забыл» и выйдет оттуда. В таком случае да, это становится по интересам, они даже могут рассориться из-за любимой музыки. Разного рода интересы могут совпадать, могут не совпадать. Все зависит от главы клана – он создал, его и тапки. Естественно, чем гильдия больше – например, если она становится мировой, имеет на сервере какое-то влияние, такие вещи начинают отступать куда-то на второй план, потому что появляются группки фанатов аниме по 10 человек, фанатов сериалов по 20, 10 автомобилистами интересуются и 1- финансовым интересам. Но если гильдия маленькая, человек 20, интерес будет общий – почему вновь вступившему приятно играть с этими людьми? Потому что у них интересы совпадают

13. Как вы считаете, можно ли сравнить гильдию с организацией? Почему да? Почему нет?

В EVE: Online даже есть история о том, как парень женился на девушке только для того, чтобы развалить корпорацию, где она имела лидерскую роль изнутри. Поэтому да!

14. Какие роли есть в гильдии?

Помимо гилдмастера, это завхоз, который распределяет ресурсы и понимает, кому сколько денег надо дать, ресурсов. Казначей, который руководит деньгами. Рекрутер – в игре каждый человек, это находка, его надо удержать, многие отсеиваются сразу. ПО боевым – роль суппорта, они изначально планирует не только стрелять по другим, сколько защищать. Майнер – добывает ресурсы, вам надо расширяться, они не принимают участия в боевых действиях. Еще есть перевозчики – они переносят грузы. Ролей можно выделить очень много.

15. Какие традиции есть у вас в гильдии?

Их пока что нет, поскольку гильдия интернациональная

16. Какие интересные случаи ты можешь вспомнить из своей игровой жизни? А связанные с социальной интеракцией?

Меня взяли в альфа-тест Final Fantasy 14 – это мой верх в MMORPG, попасть в альфа! Вся моя жизнь в ММО – это социальные интеракции!

Однажды я помню, сижу на отшибе всего мира, играю в игру с невероятно красивой графикой, и вот этот первый опыт, например, полета в космосе, первый экспириенс в общении с людьми, как я охотился за теми, кто охотился на других людей, как уничтожали мой корабль, но потом несколько дней смотрел гайды, пошел с конкретными целями и воевал. Осады кланов в Линейке, фарм боссов в Вов – все это бесконечные эмоции.

Интервью №4. Время интервью: 45 минут 3 секунды.

1. Сколько лет Вы играете в игры жанра MMORPG?

Если учитывать суммарно, то примерно с 2009 года, примерно до нынешнего момента, можно сказать периодически играю

2. Перечислите игры жанра MMORPG, в которые Вы играли?

Вов, Перфект Ворлд, Блейд энд Соулс. Мое любимое – СТард ВОрдс Олд Репаблик.

3. Чем Вас привлекли игры жанра MMORPG: возможность стать сильнее, получить статус и игровые блага; получение превосходства над другими игроками, победа; исследование мира и его механик, получение нового знания; социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками, приятное общение?

В первую очередь, я всегда любил RPG-игры – отыгрыш, роли классы, сеттинг, механики. ММО добавляло к этому лишь просто некую онлайн-составляющую, возможность играть не только с компьютерными противниками, ну и социальная составляющая, разумеется.

4. Какие причины, иначе говоря, факторы, привели Вас к участию в играх жанра MMORPG?

Трудно сказать. Как именно пришел к этому в первый раз? Наверное, просто случайно столкнулся и решил поиграть, а потом – вижу жанр, думаю, давай сыграю.

5. Есть ли у Вас опыт членства в гильдии в играх жанра MMORPG? Что этот опыт Вам дал Вашей онлайн и оффлайн активности?

Да, у меня есть как соло опыт, так и опыт в гильдии. По большей части это был соло-опыт, потому что я не очень общительный, далеко не все игры заставляют или подталкивают тебя к социальной активности, и я подходил к этому вопросу по принципу «ну, не надо – ну и зачем», потому что, если ты состоишь в какой-то гильдии, ты подстраиваешься под остальных, под какие-то графики, а так, ты когда один играешь, то, собственно, зашел, поиграл сколько-то времени, захотел и вышел – заходишь тогда, когда тебе удобно и хочется.

И соответственно, я вступал в разные гильдии в основном так, просто чтобы было какое-то номинальное общение, и чтобы были те, кто поможет прокачиваться и расскажет об игре. Но в таких я обычно не долго держался, потому что я в принципе в самой игре не долго держался. Один раз был вот такой более-менее серьезный в Перфект Ворлд. Проблема в том, что там невозможно играть в соло – искать товарищей и гильдию ты просто обязан. Ну и, собственно, как по мне, это намного лучше, чем Стар Ворс Репаблик, рассчитанный на соло контент – они даже начали упрощать игру и убирать моменты, которые заставляли тебя объединяться с игроками. Ты не общаешься, не вступаешь в гильдии, соответственно, у тебя не получается какой-то привязанности и погружения. Не захотел и ушел. Перфект Ворлд устроен иначе, потому что на начальных уровнях тебе банально начинают кидать квесты, в которых противники спокойно ложат группу уровня этих противников. Обычно, в таких квестах помогали челы уровней на 50 выше. По сути, в принципе, если ты хотел дойти до максимального уровня, не говоря уже о хай-левл контенте, ты должен вступить в гильдию. Я не знаю почему, у меня всегда так бывало, что, если я приду в игру, я вступлю в гильдию, она уже почти все. На следующий день она полностью умирают, все ливают из нее, главы гильдии не заходят, и после этого меня приглашают из тех, кто есть, либо я сам нахожу нормальную. И вот так я нашел... Уже даже не вспомню название! Там русскоязычная гильдия была, мы все друг друга знали, было крайне весело, постоянно сидели в Дискорде общались, рофлили. У нас был гильдмастер Олег с огромной бородой, ему на вид было лет 28, а ему было 18. Голос как у сорокалетнего мужика, мы постоянно с этого смеялись. Постепенно я в той гильдии активно играл, меня поставили на офицерскую должность. Со мной вместе поставили еще одного по имени Ярик – тоже в нашей гильдии был легендарный чел. Он просто всем постоянно помогал, во всем участвовал, потом мог пропасть на неделю, потому что начинал пить. Мог потом прийти к девушкам, поругаться на них или поприставать и уйти, через две недели вернуться и сказать: «давайте играть».

Мы играли очень долго, помогали друг другу, постоянно общались, причем в гильдии были и девушки, и парни в равном количестве. Потом прекратил играть, потому что начало задалбливать, что весь день у меня уходил

в игру – сама по себе система MMORPG построена на том, что чем дальше идешь, тем больше тебе надо проводить в игре.

6. Как изменилось Ваше общение, когда Вы стали членом гильдии: стало более профессиональным, вовлеченным, захватывающим, развивающим, практичным, полезным?

Да не то, чтобы оно изменилось. Я в принципе не особо долго общался. В самой игре я стал разбираться больше, соответственно, потом уже начал другим давать советы. В реальной среде – особо не повлияло ни на что.

7. Общаетесь ли (хотели бы Вы общаться) Вы в реальной жизни с теми людьми, с которыми взаимодействуете в гильдии (в игре)? Почему да? Почему нет?

В реальной жизни я с ними не общался, только лишь в игре. Потому что мне это особо было как бы не интересно.

8. Можно ли сказать, что игры жанра MMORPG – это целый мир со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам?

Безусловно. Однозначно да. Когда ты спрашиваешь у кого-то, что такое MMORPG, люди прекрасно понимают, какие правила и механические основы заложили: социальное взаимодействие, прокачки совместные, основной контент

9. Как вы пришли в свою текущую (последнюю на момент интервью) гильдию?

Я уже ранее рассказал, но дополню. Мне банально было необходимо найти гильдию.

10. Чем занимается ваша гильдия? Какую роль выполняли вы? Как вы проводили досуг в гильдии?

PvE контент в основном, поскольку там ты либо PvE или PvP, если ты заявляешь, что ты PvP, то, соответственно, тебя на всей карте начнут все мутузить. Мы к этому были, естественно, не готовы, у нас все 99% состава –

это обычные игроки, которые даже опыта не имели. У нас бывали случаи, когда к нам залетали чуваки, которые начинали нарушать устав в PvE и драться с другими гильдиями, но это может, скажем так, негативно отразиться и нас могли заклеить как PvP гильдию, таких челов сразу кикали. Ну и, соответственно, у нас были сборы инстансов, ивенты, прочее, координация, помощь друг другу. Скорее, контент, который можно покорить в PvE. Иногда вместе ходили, иногда поодиночке. Даже если захочешь иногда – не всегда вместе попадешься. Иногда нас раскидывало по разным группировкам – поясняли за предыдущие базары.

Я сам был гильдейским жрецом – от меня требовалось ходить во все рейды, заюзать одну кнопку и стоять афк. Иногда, если были супер-механики, надо было двигаться.

11. На какие темы вы общались?

Да на разные. За жизнь, за работу разговаривали. Выяснил, кто с чем. Тот же Ярик пьяный. Бывало просто все напьются и начинают просто разговаривать на различные темы, которые придут в голову. Было там рофлили, особенно с меня, потому что я единственный, кто в принципе в гильдии, возможно даже в мире нашел по одному квесту ежедневному очень сочному тактику, как его проходить. Его суть была в том, что на одной длинной локации спавнился дед в коляске, которому надо было сдать квест. У него брался квест и его можно было сдать сразу. Проблема в том, что его может взять только один человек на сервере, и он то ли через 8 часов заспавнится, то ли через 1 день. И я просто словил тайминг в 2 часа ночи и все с меня рофлили, потому что я бегал за ним, Ярик со мной иногда просто за компанию бегал. Бывало то, что случайные игроки приходили, просто по рофлу начинали меня контролить. Потом начался самый ржач. Я мог по 2- часа искать деда из принципа до того, как понял тайминг. Потом вышла обнова и сломала тайминг деда, я так и не вывел больше паттерн, часы проводил за этим. Поэтому после того, как я по несколько часов в день месяц маялся в 90% безрезультатно я просто решил проорать, купил в донатном шопе купил коляску этого деда и по этому пути на коляске начал ездить.

12. Можете ли вы сказать, что гильдия – это сообщество по интересам? Почему да? Почему нет?

В принципе да, потому что, если тебе не будет в этой гильдии интересно или комфортно, ты скорее всего уйдешь оттуда. Полно историй есть, когда рассказывают, что, в принципе, некоторые топовые гильдии были максимально

токсичные и ты туда ходил как на работу. Там ты обязан был приходить, делать, тратить на это весь день. Была токсичная атмосфера, мат, грязь. Ты сам выбираешь, либо ты терпишь то, потому что тебе это надо, ты хочешь быть топом, но бывают люди не выдерживают. Вопрос, что тебе важно – атмосфера, кайф от игры или результат. Соответственно, если важная атмосфера, то по интересам. Если результат – ты, скорее всего, будешь объединяться с самыми конченными челами и просто терпеть их.

13. Как вы считаете, можно ли сравнить гильдию с организацией? Почему да? Почему нет?

Скажем так, я такого сам не встречал, но в EVE: Online есть пример – так может действовать как организация и компания, да в принципе все от креативности игроков зависит, бывают же ролплей гильдии, которые в Wow брали исключительно расу или класс, или просто косплеили кого-то, например, Алый орден из Варкрафта и все были нежитью.

14. Какие роли есть в гильдии?

В обычной гильдии 90% – это очередняры, работяги, которые ни в чем не разбираются, их надо вести, причем по 200 раз. 10% – это тот самый костяк гильдии, который ее тащит, там должен быть гильдмастер с железной рукой, и чтобы он был авторитетен для всех. Должны быть офицеры, те, кто является подчинёнными гильдмастера и стоят над простыми работягами, доносят им мысли гильдмастера, организуют процесс, помогают гильдмастерам, по сути, как менеджеры. Даже не обязательно менеджеры, офицеры – знающие люди, гуру, во всем разбираются, всем подскажут, идейные направляющие. В принципе, должен быть кто-то, кто будет держать все железной дисциплиной, через ненависть, пот страх и прочее, либо один или несколько человек, которые будут создавать атмосферу в гильдии, ради которых можно будет заходить. Просто заходишь – о, эти парни онлайн, сейчас точно будет что-то интересное. По сути, это какой-то костяк, и те, кто просто подтягиваются к нему. Кто-нибудь, кто постоянно активен, говорит: хватит заниматься фигней, давайте серьезно. Кто-то, кто тихо всегда сидит играет и почти никогда не общается, девчата, которые пытаются милую фигню говорить или милые разговоры заводить – они не были подпивасами или токсиками, вели себя нормально, даже мило. Еще точно должен быть какой-нибудь бухарик-подпивас.

15. Какие традиции есть у вас в гильдии?

Традиции? Да вот вроде нет. Мы хотели сделать традицией раздачу сетов – сейчас про них расскажу, но что-то не сложилось. У нас был в этой же гильдии Женек – такой любитель выпить пива, задрот этой игры. У нас он был с каких-то таких старых опытных игроков, он всем там наваливал, у кого был неправильный билд, прочее. Я сам по себе играл за жреца, у него был раньше мейн-жрец. В итоге мы с ним разговорились, я не знаю, может быть, он был пьян, он сам предложил мне купить следующий сет за донат – его где-то месяц фармить, если не больше. Я согласился, в итоге он купил. В следующий раз его посетила мысль, он вместе с гильдмастером решили купить за активность или конкурс сет. В итоге победил танк один, и всех в принципе это устраивало. У жреца сет хороший, у танка, мы могли бы всех проносить. Танков у нас было мало и этот танк в какой-то момент разосрался по поводу билда, потому что он качал не то, что нужно, Женек ему что-то сказал, еще кто-то добавил и в итоге он просто ливнул. Ему сет подарили, а он просто ливнул из гильдии. Тысячи две российских рублей стоил этот сет. По итогу он пошел в какую-то продвинутую гильдию. Потом мы дрались даже с ним. Как мне рассказывали, они его тоже одели, потому что он клячил у них все что-то.

16. Какие интересные случаи ты можешь вспомнить из своей игровой жизни? А связанные с социальной интеракцией?

У людей всегда возникает проблема, за какой класс играть. Иногда бывает вопрос, за какой пол, например, играть, но чаще с классом. Они одно попробуют, кинут, попробуют другое, в игру перестанут играть, потому что надоест. У нас был один в гильдии чувак, так вот, когда мы играли, была акция по получению ускоренного опыта за получение определённого уровня до определенной даты ты получал очень полезные вещи, соответственно, я, гильдмастер, все остальные офицеры постоянно натаскивали всех, говорили: «постоянно качайтесь, как модно больше, мы ваш поможем, участвуйте в хай-лел активностях, как закончите». Один чувак сказал, что ему не нравится класс. Мы понимаем, что здесь не рабы на галерах, сказали ему, что подождём, только ты давай качайся побыстрее. Он говорит «хорошо-хорошо». По итогу он начал спрашивать за другие классы, по итогу выбрал два дамагерских класса, не определился, за кого играть, включил стрим и начал в два окна показывать, как играет на двух персах одновременно. Мы так смеялись – он то одним играет, потом бросает, то вторым. Это было неэффективно, но так смешно. По итогу, он говорил, что качается, но у него за неделю был +1-2 уровня. По итогу, он бросил играть.

Соответственно, самое важное в таких играх – это коллектив, конкретно при взаимодействии в гильдии, общении самым ключевым является именно

гильдмастер, который должен быть опытным, отзывчивым, самоотверженным, достаточно строгим. Для этого подходят не все. Возможно, мы ранее вот обсуждали, может ли это помочь в общении – быть практичным, полезным. Я думаю, если долго быть гильдмастером в какой-либо игре, причем очень серьезно пытаться достичь высот, долговременно создавать хорошую гильдию, я думаю, сформированные социальные, организаторские навыки могут очень сильно пригодиться потом в жизни.

Как ни странно, хоть MMORPG и являются играми, которые изначально являются онлайнскими и предполагают общение, в некоторые из них в принципе можно играть в соло. Две подобные игры понравились мне даже больше, чем ПВ, хотя там у меня были гильдии и общение, привязанность к ним и теплым воспоминаниям. Просто сами эти игры были построены интереснее – Стар Ворс Репаблик и Блейд Соул. Блейд я бросил, так как она занимала весь мой день, а в Стар Ворс онлайн составляющая была не интересна, геймплей был построен на истории, сюжетная кампания проходила за класс, потом общая сюжетка, отличная история. Думаю, эта игра должна была стать скорее RPG, чем MMORPG. Так что несмотря на то, что лично для меня в ПВ общение играло важную роль, мне больше всего понравились игры, где не приходилось общаться. Но если меня спросят, какой MMORPG должна быть, я скажу, что должно всегда быть общение, чтобы игроков не просто поощряли, но заставляли взаимодействовать друг с другом.

Интервью №5. Время интервью: 15 минут 22 секунды.

1. Сколько лет Вы играете в игры жанра MMORPG?

Прямо сейчас я не играю в игры жанра MMORPG, но я играл где-то от полугода до полутора лет.

2. Перечислите игры жанра MMORPG, в которые Вы играли?

Вов, Тесо, Тера, ПВ, Варефрейм, если можно считать его MMORPG

3. Чем Вас привлекли игры жанра MMORPG: возможность стать сильнее, получить статус и игровые блага; получение превосходства над другими игроками, победа; исследование мира и его механик, получение нового знания; социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками, приятное общение?

Хмм, просто побегать и сюжетки попроходить, я думаю. TesO, например, мне нравится благодаря своему миру. Вов, там тоже мир привлекает, его исследование.

4. Какие причины, иначе говоря, факторы, привели Вас к участию в играх жанра MMORPG?

Просто желание? Наверное, просто хотел попробовать что-то новое. Вов – первый мой опыт был на пиратке, я не понял, что там делать, меня засунули под ворота Штормграда, я даже не знал, что это такое. А потом уже н официалке я так кайфанул, что побывал в локация Варкрафта 3, и еще сюжет, я не вылезал просто сутками, также и в Тесо. В общем, привлек сам жанр – могу бегать, квестики выполнять, бомжей побеждать.

5. Есть ли у Вас опыт членства в гильдии в играх жанра MMORPG? Что этот опыт Вам дал Вашей онлайн и оффлайн активности?

Только в таких, непрофессиональных. Я не задрот в MMORPG, мне достаточно было найти гильдию, чтобы найти пати, с кем можно было бы побегать, шмотками обменяться, чтобы мне кто-то помог, я кому-то помог. В таких гильдиях я состоял, общался, мне было по кайфу. В профессиональные я как-то не стремился.

Думаю, никакого опыта, на самом деле. Я просто на чилле проходил боссов, рейды, более спокойным становился, в сравнении с опытом в других играх. Я общался с людьми в гильдиях, они мне помогали, я им помогал, мы немного общались. Мне достаточно было найти 1-2 корешей и потом с ними что-то делать – ходить, прокачиваться, было интересно. Негативную сторону ММО – гринд, я нивелировал партнерами, которые у меня были в группе, с которыми мы общались и советовались, и так далее.

6. Как изменилось Ваше общение, когда Вы стали членом гильдии: стало более профессиональным, вовлеченным, захватывающим, развивающим, практичным, полезным?

Ну, я так сказать не могу, чисто язык размять – больше общения, практики в нем.

7. Общаетесь ли (хотели бы Вы общаться) Вы в реальной жизни с теми людьми, с которыми взаимодействуете в гильдии (в игре)? Почему да? Почему нет?

Иногда – да. С некоторыми точно, был один чувак интересный, когда был помладше, хотел с ним встретиться, а сейчас... Да фиолетово, если честно. Увижусь – не увижусь, без разницы.

8. Можно ли сказать, что игры жанра MMORPG – это целый мир со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам?

Сложный вопрос. Я думаю – да, поскольку некоторые люди проводят очень много времени в MMORPG. Это их любимое дело, так что – да, если с такой точки зрения рассмотреть.

9. Как вы пришли в свою текущую (последнюю на момент интервью) гильдию?

Меня сами пригласили в Варфрейме, например, постоянно всех инвайтят в кланы, большая практика, сразу кидают, если у тебя нет клана. Им без разницы на правила зачастую – главное, просто побольше людей изначально набрать.

10. Чем занимается ваша гильдия? Какую роль выполняли вы? Как вы проводили досуг в гильдии?

Мы просто сидели и прокачивались, постоянно приглашали друг друга в пати, друг другу квесты помогали выполнять, задавали вопросы. Я в основном выполнял рядовую роль, звания я особого не имел, я не стремился, мне и не надо было. А если по игре, то чисто как тиммейт, душа компании. Досуг? Проходили рейды, прокачивались вместе, твинки делали и качали, задания.

11. На какие темы вы общались?

Да на самые разные – это ведь Интернет, можно о чем угодно общаться, серьезно.

12. Можете ли вы сказать, что гильдия – это сообщество по интересам? Почему да? Почему нет?

Да, потому что есть профессиональные и непрофессиональные гильдии. Первые занимаются проф-закрытием данжей на время, мифики, бусты, а есть гильдии для подпивасов, где они просто сидят, чиллят, им просто по кайфу вместе проводить время, поскольку они рабочие люди, они не заняты так игрой, как первая группа.

13. Как вы считаете, можно ли сравнить гильдию с организацией? Почему да? Почему нет?

Да, да, можно. Есть даже гильдии, которые в прямом смысле работают как компании в рамках игры и занимаются бустингом. Гильдиями можно формировать что-то в этом роде. Даже в Вов были группы, они именно объединяли профессиональных игроков – Вега, нави и так далее.

14. Какие роли есть в гильдии?

В основном – серая масса, их пригласили, они сидят-молчат. Есть обычные рядовые работяги, главный, конечно, и люди, которые помогают главному реализовать его видение. Серая масса сидит, ни с кем не коммуницирует, так, чисто одно сообщение раз в неделю напишут что-то спросят и все. Обычные – плотно играют, постоянно активничают гильдии, есть гм и его помощники-офицеры, помогают в разных вопросах – вербовка, обучение и так далее.

15. Какие традиции есть у вас в гильдии?

Не было никаких традиций.

16. Какие интересные случаи ты можешь вспомнить из своей игровой жизни? А связанные с социальной интеракцией?

Помню, мы как-то закрывали рейды, был чувак, который знал полностью тактику и прохождение, было интересно, еще в сеттинге это делать. Кайф ловил и от самого процесса рейда, и от награды.

Интервью №5. Время интервью: 15 минут 42 секунды.

1. Сколько лет Вы играете в игры жанра MMORPG?

Играю я в такие игры с самого детства, еще когда ходил в школу. Мой первый опыт был в игре Вов, начинал я с пиратских серверов, наверное, как и все мальчишки. Потом, году в 2012, наверное, когда я уже был более состоятельным, я уже смог играть на официальных серверах. Это был патч «Катаклизм», если интересно. Ну и там периодически уже с 2012 года я поигрывал на официальных серверах разное количество времени. Я не играл целыми днями, но, допустим, с 2008 года периодически до 2021 года я играл. Это 13 лет можно сказать, общее время, не все время я уделял только этой игре.

2. Перечислите игры жанра MMORPG, в которые Вы играли?

Это Вов и все.

3. Чем Вас привлекли игры жанра MMORPG: возможность стать сильнее, получить статус и игровые блага; получение превосходства над другими игроками, победа; исследование мира и его механик, получение нового знания; социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками, приятное общение?

«Власть, которая и не снилась моему отцу!» – я чувствую себя там большим великим магом. А здесь, в обычной жизни, я простой человек.

4. Какие причины, иначе говоря, факторы, привели Вас к участию в играх жанра MMORPG?

Друг подсадил на эту иглу! Позвал меня, типа хочешь? Показал, я посмотрел и сказал – хочу.

5. Есть ли у Вас опыт членства в гильдии в играх жанра MMORPG? Что этот опыт Вам дал Вашей онлайн и оффлайн активности?

В последние года, когда я играл на официальных серверах, я был в гильдии. У нас гильдия была не топовая, далеко не топовая. Вообще, я создал персонажа на таком слабозаселённом сервере. Где топовой гильдии, по сути, не было. Я вступил в гильдию, где был вообще хоть какой-то прогресс. Гильдия нужна для того, чтобы вместе развиваться, ходить в рейды, в данжи, мифики – это Вов. В общем, развиваться, самостоятельно это делать тяжелее, так как нужно искать каких-то людей – они называются пугами, они не всегда

стабильны, не всегда, скажем так, адекватны, могут взять и ливнуть, кинуть на что-то, развести. Проще всего добиваться с гильдией и у меня поэтому была гильдия.

Для оффлайн активности, наверное, он мне ничего не дал... Хотя, возможно, и для оффлайн какое-то расширение коммуникативных навыков. А для онлайн-игры этот опыт принес мне взаимодействие в команде.

6. Как изменилось Ваше общение, когда Вы стали членом гильдии: стало более профессиональным, вовлеченным, захватывающим, развивающим, практичным, полезным?

Так как в моей гильдии чаще всего повторялась нецензурная речь во время рейдов, я не думаю, что что-то мне каких-то навыков добавило... Возможно, стрессоустойчивость.

7. Общаетесь ли (хотели бы Вы общаться) Вы в реальной жизни с теми людьми, с которыми взаимодействуете в гильдии (в игре)? Почему да? Почему нет?

Скорее всего нет. Почему? Да мне это не надо, мне этого не хочется. Мне хватает игрового общения с этими людьми. В реальной жизни у меня есть другие люди, какие-то друзья, с которыми я общаюсь. Да и вообще я не очень общительный человек, я могу быть сам в себе и не нуждаюсь в каком-то общении.

8. Можно ли сказать, что игры жанра MMORPG – это целый мир со своими жителями, виртуальными и реальными, живущими по своим законам и правилам?

Конечно-конечно! Некоторые люди отыгрывают ролевую составляющую, я, конечно, не отыгрываю, но часть людей прям живут этим, верят.

9. Как вы пришли в свою текущую (последнюю на момент интервью) гильдию?

Как пришел? Сейчас вспомню. Нашел, просто нашел. Как нашел? Наверное, даже меня нашли. Я искал просто какое-то пати, рейд, который закрывал героического босса и так я познакомился с людьми, к которым потом присоединил и вступил в их гильдию.

10. Чем занимается ваша гильдия? Какую роль выполняли вы? Как вы проводили досуг в гильдии?

Тем же, чем занимается и большинство гильдий в Вов. Ходили в данжи, рейдили. Есть еще пвп-гильдии, но наша гильдия была пве-ориентирована, мы ходили рейды, данжи.

Я был демедж-дилером. Рейндж демедж-дилер, маг.

11. На какие темы вы общались?

Хороший вопрос. Иногда в чате на какие-то другие темы общались. Или ходим рейдим или общаемся. Но общение в чате я не сильно поддерживал и участвовал. Мне гильдия была интересна для достижения моих целей, желаний, амбиций, это закрыть босса, рейд – какую-то сложность.

12. Можете ли вы сказать, что гильдия – это сообщество по интересам? Почему да? Почему нет?

Конечно, в Вов, например у них интерес рейдить, ходить на арены, они собираются либо в пвп гильдию, закрывать боссов, либо пвп, чтобы сражаться против других игроков – либо на полях боя, либо на аренах.

13. Как вы считаете, можно ли сравнить гильдию с организацией? Почему да? Почему нет?

Думаю, какие-то гильдии и можно сравнить с организациями. Я думаю, не все. Я не много их перепробовал, мою сравнить было бы тяжело, не такая организованность. Другие возможно, киберспортивные всякие могут быть сравнены с организациями, вполне.

14. Какие роли есть в гильдии?

Офицеры, гильдмастер, его замы и все остальные рекруты.

15. Какие традиции есть у вас в гильдии?

Практически никаких, хотя была одна такая традиция, человек, который роллит вещь с босса выбитую, человек, которую выбивает в ролле 1, получает вещь всегда. Это чтобы обидно не так было, что такое число выпало.

16. Какие интересные случаи ты можешь вспомнить из своей игровой жизни? А связанные с социальной интеракцией?

Затрудняюсь ответить на этот вопрос, с социальной интеракцией тоже нет.

Данные формализованного интервью с открытыми вопросами

Вопрос №1

Номер	Сколько лет Вы играете в игры жанра MMORPG?	Перечислите игры жанра MMORPG, в которые Вы играли
1	<1	Black Desert
2		1 Drakensang Online
3	с 2009 года, с большими перерывами	Lineage II, Perfect World, Aion, Blade & Soul, TERA Online, Blood and Soul
4		10 Last Chaos, 7 Элемент, Аллоды Онлайн, archeage, Skyforge, Albion Online
5		6 Lost Ark, BDO, BnS, Tera
6		10 World of warcraft Аллоды Онлайн Lost Ark Archeage Lineage 2
7		15 Королевство, Blood and soul
8		10 WoW, Lineage 2, Aion, Archeage, BS, BnS, Revelation, Lost Arc, PoE, Dragon Nest, etc.
9	раньше играл на протяжении 8 лет	Lineage2, PerfectWorld
10		3 World of Warcraft
11	1, но на самом деле ещё меньше, когда-то давно	WOW Lich King
12		15 Все
13		8 DOTA 2, LoL, HoN, Warcraft, Battle of the Immortals
14		1 Perfect World
15		17 WoW, TESO, Lineage 2, Аллоды онлайн, Perfect World,
16		1 Геншин импакт
17		1 World of warcraft
18		0,5 Wow
19		5 Lineage 2
20		15 wow

Вопрос №2

Номер	Что Вас привлекло в игры жанра MMORPG? (например, возможность стать опыней, получить статус и игровые блага, получение превосходства над другими игроками, победы, исследование мира и его механик, получение нового знания, социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими)
1	Название игры как
2	PVP и PVE
3	Исследование мира и его механик, получение новых знаний, приятное общение, коммуникация.
4	Я начал играть в микротоп ещё лет в 10, и в сравнении с играми других жанров прогрессия персонажа ощущалась немного приятнее. В тот момент я в принципе был не привязан к плану игры, поэтому тугой мобдорн в корейских гриддках был нормальным контентом. Со временем интерес стал падать из-за отсутствия составляющих. Теперь же не вижу смысла играть в микротоп без хорошего пвп и социалки.
5	Привлекла возможность погрузиться в сюжет игры вместе с другими людьми
6	Социальная составляющая и связанная с ней контент
7	Глубина, игровые блага, общение
8	Авантюра, чистая прогресс, исследование и любование миром.
9	Огромное количество контента и фактическое отсутствие предела прогрессии
10	Социальное взаимодействие
11	Совместная игра с другом, фарм
12	Исследование мира, погр этого мира. В каких-то играх желание стать самым опытным и крутым. Ну вообще с возрастом хотелось быть крутым, сейчас исследовать мир. Но за игрой прелю играть не буду всю жизнь.
13	Сторителлинг, возможность общаться с людьми из разных точек земного шара, исследование игры (как правило есть менторы/карьерный продвижение/каждый месяц), возможность опознавать от положительных дел и проблем
14	Исследование мира и его механик/нестандартное использование механик игры/характер в игре Path of Exile куда игроки механике для их совместного использования и это однозначно привлекает коммуникация с другими игроками(особо част клана например в Diablo2), приятное общение.
15	Исследование мира и его механик, взаимодействие с другими игроками, открытие ролей.
16	Красивый дизайн
17	Интересный погр мира
18	Возможность отыгрывать персонажа
19	Было интересно играть и получать новое
20	получение превосходства над другими игроками, социальное взаимодействие как таковое, коммуникация с другими игроками

Вопрос №3

Номер	Какие причины привели Вас к участию в играх жанра MMORPG?
1	Ничего не лать
2	Просто хотел опробовать этот жанр
3	Люблю играть, а именно ммо завлекло реальное общение, игра с реальными людьми, внешний вид игры и механика.
4	Ну, в то время играть было особо не во что, а брат поигрывал в мморгп. ну и я вместе с ним пробовал.
5	Просто заинтересовал новый жанр игр
6	Они были популярны в момент, когда у меня появился интернет
7	Любознательность
8	Случайно залетел.
9	приятное времяпрепровождение по несколько часов в день, как с друзьями так и в одиночку
10	хотел уйти от реальности
11	Друг позвал
12	Игра с друзьями, поиск новых знакомых
13	Заинтересовали друзья, сначала в dota allstars, затем в HoN. Катали с ними каждый день и весело проводил время, затем затянулся сам.
14	поиск новых приключений и ощущений во власти компьютерных игр и развлечений
15	Желание исследования огромного мира. Выполнение сюжетных заданий.
16	Друзья
17	Показали друзья
18	Одиночество...
19	В то время только эта игра была нормальной
20	жизненный перелом

Номер	Сколько лет Вы играете в игры жанра MMORPG?
1	<1
2	1
3	с 2009 года, с большими перерывами
4	10
5	6
6	10
7	15
8	10
9	раньше играл на протяжении 8 лет
10	3
11	1, но на самом деле ещё меньше, когда-то давно
12	15
13	8
14	1
15	17
16	1
17	1
18	0,5
19	5
20	15