Ирина Коновалова

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ СОЦИАЛЬНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ В ОНЛАЙН-ИГРАХ (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ GUILD WARS)

Визуальные методы в эпоху информатизации

Гуманитарное знание конца 20 и начала 21 века характеризуется смещением исследовательских акцентов в силу происходящих в обществе культурных изменений. Одним из существенных сдвигов в этой области является очевидное возрастание роли визуального элемента и визуального восприятия, что связано как с ростом технологических возможностей производства визуальной информации, так и с изменением социальной нормативности ее производства. Это ведет к тому, что визуальные материалы, представляющие собой точные репрезентации повседневного опыта, приобретают все большую популярность в качестве объекта анализа в социальных науках. Однако, наряду с этим, происходит и переосмысление социальных смыслов визуального. Сами визуальные медиумы начинают рассматриваться как особые формы социальности, предполагающие создание особых культурных образцов. Медиумы - фотография и кино - рассматриваются уже не только как отражение окружающего мира, но и как отражение точки зрения того, что их создает[23].

Д.Харпер отмечает[24], что с эпохи Галилея восприятие визуального характеризовалось двумя основными чертами: первое, восприятие мира посредством инструмента считалось наиболее надежным способом его изучения; и второе, обоснованность науки во многом базировалось на

---

[23] Запорожец О. Визуальная социология: контуры подхода./ Хрестоматия «Визуальный анализ виртуальной реальности»: Том 2.

[24] Harper D. Reimagining Visual Methods: Galileo to *Neuromancer*./ Хрестоматия «Визуальный анализ виртуальной реальности»: Том 2.

визуальном наблюдении. Однако, с тех пор произошли существенные изменения. Кино, видео, Интернет и виртуальная реальность целом определили существование новых соотношений между жизнью человека визуальным восприятием. Эти новые инструменты, по мнению Харпера, изменили значение изображений, их соответствие слову и звуку. Прежде всего, это связано с новейшими возможностями цифровых технологий. Теперь любое изображение может быть произвольно изменено - или даже быть полностью создано без какого-либо прототипа в физическом мире. Связь между истиной и тем, что мы видим, оказалась разорвана. При этом, если раньше такая ситуация казалась ненормальной и тревожащей, то теперь подобные технологии используются для развлечения[25]. Однако возможность изменять изображения – это только вершина айсберга. Более глобальным представляется происходящий переход от линейного восприятия к логике гипертекста. Логика гипертекста предполагает создание возможности для читателя или зрителя создавать свои собственные пути в тексте, фотографиях, видеофрагментах. Данный альтернативный способ визуального и текстового восприятия, доминирующий в современных культурных продуктах. Это не только Интернет: это и dvd фильмы, аудиокниги, электронные книги, многомерные электронные альбомы и т.п.

Технологические изображение, таким образом, выводит существование индивида на границу «натурального» и «искусственного».

Такая условность и управляемость впечатлений вообще является одним из свойств виртуальной реальности.

Термин «виртуальный» дословно означает «реальный», но явление виртуального пространства обычно противопоставляется некой абсолютной реальности – в том смысле, что виртуальность является реальным миром, но реальным в несколько другом смысле, чем мы привыкли.

Чаще всего виртуальность называют «мнимой» реальностью или искусственным миром, но все исследователи сходятся на том, что эффект,

---

[25] Harper D. Reimagining Visual Methods: Galileo to *Neuromancer*./ Хрестоматия «Визуальный анализ виртуальной реальности»: Том 2.

оказываемый этим мнимым миром на людей – реален. Именно в этом смысле виртуальный мир реален – он реален, прежде всего, по своим последствиям, он живет по Теореме Томаса. Ведь действительно, мы знаем только тот мир, который дан нам в ощущениях, а виртуальный мир дает нам ощущения.

Наиболее ясно это отражено в определении виртуальной реальности, данном Джоном Сулером. Сулер определяет виртуальную реальность как реальность, имеющую эффект действительной реальности, но не в ее истинной форме. Она оказывает на индивидов, находящихся в ней, влияние, реальное по своим последствиям[26].

Джэрон Лэньер отмечает[27], что виртуальная реальность представляет собой новый объективный уровень реальности (пользователи входят в виртуальную реальность в сознательном состоянии). Рейнгольд соглашается с ним, говоря о виртуальной реальности как об объективном пространстве, дополняющим физическую реальность. Это пространство интерактивно, как и абсолютная реальность, и оно реально по своему воздействию на пользователя в силу действия Теоремы Томаса.

Отметим, что первоначально виртуальная реальность создавалась для одного человека: в качестве симуляции в военных проектах и видеоиграх. Киберпространство родилось на пересечении виртуальной реальности и Интернета: киберпространство начинается тогда, когда в виртуальной реальности встречаются несколько человек. Впрочем, как уже говорилось, термины «виртуальное пространство» и «киберпространство» сейчас употребляются как синонимы.

Термин киберпространство впервые появился в романе «Нейромант» У.Гибсона[28]. Киберпространство, по Гибсону, это «согласованная галлюцинация, создаваемая и поддерживаемая день ото дня

---

[26] Suler J. The two paths of virtual reality. [ONLINE] URL:<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/vrpaths.html>

[27] Chesher Ch. Colonizing Virtual Reality: Construction of the Discourse of Virtual Reality, 1984-1992 // Cultronix. 1994. Vol. 1. No. 1. http://eserver.org/cultronix/chesher>

[28] Гибсон У. Нейромант. 2006.03.03. [ONLINE] URL:< http://lib.ru/GIBSON/gibso01.txt#0>

миллиардами операторов…Потоки данных, протекающие в пространстве разума, скопления и созвездия информации.»

В этом определении используется метафора галлюцинации, а Дж.Сулер, известный теоретик психологии киберпространства, отмечает, что виртуальное пространство по многим параметрам схоже с пространством сна[29]. Он приводит следующие аргументы в поддержку этой точки зрения.

1) Пространство искажено: все в сети находится на расстоянии одного клика. Кроме того, исчезают ограничения физических законов: в этом пространстве можно делать все, что угодно: летать, проходить сквозь стены, и так далее. Пространство Интернета является, кроме того, постоянно изменчивым, что тоже напоминает пространство сновидений.

2) Изменяется восприятие времени в силу особенностей пространства. Во-первых, коммуникация может быть асинхронной, во-вторых, техническая сторона коммуникации подвержена лагам (задержкам в передаче данных), в-третьих, в силу того, что сообщества в киберпространстве зачастую объединяют людей из разных уголков мира и часовых поясов, временные рамки сдвигаются и видоизменяются – чтобы пообщаться друг с другом, люди приспосабливаются к чужой временной зоне. Кроме того, в подобных сообществах всегда кто-то присутствует онлайн – «мертвых часов» практически не бывает.

3) Объекты и люди могут возникать из ниоткуда. Они способны менять облик одним движением мысли, и могут исчезнуть в никуда также быстро, как и появились.

4) Границы личности размыты. Во сне мы зачастую не нуждаемся в словах, чтобы передать наши мысли персонажам наших снов, так как они являются творением нашего рассудка. В киберпространстве люди могут озвучивать мысли, совершенно не ожидая ответа. Сулер считает это одним из

---

[29] Suler J. Cyberspace as Dream World. 2005.03.04. [ONLINE] URL:< http://www.rider.edu/~suler/psycyber/ cybdream.html>

способов ослабления границ личности. Идентичность размывается, в силу того, что Интернет является универсальной площадкой для игр с идентичностью.

Д.В.Иванов[30] выделяет три базовых параметра виртуальной реальности. Это:

- нематериальность воздействия (изображаемое производит эффекты, характерные для вещественного);

- условность параметров (объекты искусственны и изменяемы);

- эфемерность (свобода входа/выхода обеспечивает возможность прерывания и возобновления существования).

О виртуализации общества можно говорить, потому что общество становится сходным с виртуальной реальностью, то есть, приобретает те же сущностные характеристики. Виртуализацию в этом случае можно определить как любое замещение реальности ее симуляцией, не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности.

Человек постмодерна живет в виртуальном мире как игровой среде, при этом осознавая его условность, управляемость и возможность выхода из нее.

Виртуализация общества превратит отношения между людьми в отношения между образами.

Любопытный пример, показывающий виртуализацию общества предложил в своей работе Лев Манович. Он пишет[31]:

«Если вы хотите увидеть киберпространство будущего своими глазами уже сегодня, посетите Лос-Анжелес. Этот город представляет собой превосходную модель виртуального пространства. Здесь нет никого центра, никакого намека на организацию, никаких следов иерархии, традиционной для старых городов. Модный ресторан или клуб может находиться на задворках, среди кучи совершенно обыкновенных, ничем не выделяющихся

---

[30] Иванов Д.В. Виртуализация общества. 2004.15.12. [ONLINE] URL:< http://scbooks1.chat.ru/virtual.htm>

[31] Manovich L. Aesthetics of virtual worlds: report from Los Angeles. 2004.14.12. [ONLINE] URL: <http://www.manovich.net/>

зданий....Глядя на обитателей этого мира - актеров, певцов, моделей, продюсеров - вы можете подумать, что видите представителей другой расы, результат некой удачной мутации: невероятно прекрасные лица с великолепной кожей, застывшие улыбки и идеальные тела не могут быть результатом эволюции человека. Они, по всей видимости, пришли из каталогов трехмерных моделей. Они не люди - они аватары, прекрасно нарисованные, с лицами, имеющими несколько фиксированных выражений...»

Кроме всех этих черт, называют и другие отличительные признаки виртуальной реальности Интернета[32]:

1) Ограниченность сенсорных ощущений – по большей части коммуникация происходит путем обмена текстовыми сообщениями, использование других каналов для повседневной коммуникации все еще ограничено;

2) Текстовый характер коммуникации – в виртуальном пространстве, в отличие от пространства реального, практически все знакомства, дальнейшие контакты и построение отношений происходят при посредстве текстовых сообщений. Несмотря на технологический прогресс, этот параметр все еще в силе;

3) Гибкость идентичности – отсутствие элементов общения лицом-К-лицу создает обширные возможности для конструирования идентичности индивида;

4) Анонимность и невидимость – в виртуальном пространстве индивид анонимен для большинства пользователей;

5) Уравнение статуса – каждый имеет право высказаться. Здесь стоит отметить, что Интернет наследует некоторые стратификационные параметры абсолютной реальности – например, доступ в Интернет все еще ограничен финансовыми возможностями и местом проживания. Также, здесь создаются новые стратификационные системы, основанные на знании, доступе к информации и личных качествах. Стоит отметить и то, что хотя Интернет

---

[32] Suler J. The Basic Psychological Features of Cyberspace. 2005.03.04. [ONLINE] URL:< http://www. rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html>

позволяет в некотором роде преодолеть пространственные и социальные границы, языковой барьер сохраняется;

6) Социальная множественность – виртуальное пространство позволяет контактировать с людьми из разных слоев общества, из разных стран. При этом возможно поддержание контактов с сотнями людей. Так организуются сети взаимодействий, каждый участник которых принимает участие во множестве разных сетей и проектов. Также, в условиях виртуального пространства становится возможной одновременная коммуникация очень больших групп людей. Социальная множественность является следствием интерактивности пространства: обширной, непредсказуемой и быстрой обратной связи;

7) Постоянная фиксация информации, что позволяет заново пережить и переоценить каждый момент разговора.

Таким образом, виртуальная реальность в пространстве Интернета характеризуется, прежде всего, следующими параметрами.

- Реальность по принципу воздействия (условность, прерываемость);
- Интерактивность;
- Особые пространственные и временные рамки;
- Игры с идентичностью, в т.ч. вопросы анонимности;
- Знание как главный ресурс;
- Формирование широких социальных сетей.

Для описания виртуальной реальности, также неплохо подходит понятие игры.

Социальные значения игр и особенности онлайн-игр

Особую роль игры в обществе отмечали многие мыслители. Например, Й.Хайзинга рассматривал игру как то, посредством чего создается культура. На основании изучения истории культуры, он делает вывод об уменьшении роли игры – культура, по его мнению, теряет игровой элемент, замещая его понятиями пользы и экономического интереса.

Однако некоторые тенденции современного мира возвращают игровой элемент в культуру и возводят его на новое, возможно, еще более значимое место. Некоторые уже ставшие более или менее традиционными игровые формы получают новое выражение, возникают все новые и новые ранее невозможные игровые формы, примером которых, в частности, могут быть флеш-мобы. Современные технологии позволили появиться новой реальности - виртуальной реальности, отличной и в то же время схожей с реальным миром. Но виртуальная реальность – это не сколько и не только мир, созданный посредством высоких технологий, это, в большей степени, определенная логика – игровая логика.

Главными составляющими игры являются имитация (игра есть имитирующая реальность система – замещение абсолютной реальностью ее иллюзией) и условность (в силу конвенционального характера правил, задающих поле игры): это прерываемость, условность пространства, времени и идентичности33. И, что интересно, именно игра, после ритуала вхождения в неё, позволяет преодолеть указанную Сулером ограниченность сенсорных ощущений.

М.Маклуэн отмечает, что игра является средством массовой коммуникации – «расширением» не только частных .но и социальных «я». По его мнению, основным смыслом игры является то, что она дает индивиду отдых от привычных паттернов – это, по его словам, «искусственный рай». Этот рай, тем не менее, построен на строгих соглашениях, будучи симуляционной моделью мира[34].

Объектом настоящего исследования являются онлайн ролевые игры. Дадим некоторые разъяснения по этому поводу.

Ролевая игра – это игра, предполагающая создание и отыгрыш

---

[33] Эльконин Д.Б. Психология игры. [ONLINE] URL:< http://ihtik.lib.ru/psychology_14avg2005/psychology_14avg2005 _1260.rar>; Бурлаков И.В. Психология компьютерных игр. [ONLINE] URL:< http://psynet.carfax.ru/texts/burlakov_print.htm>

[34] Маклуэн М. Понимание медиа /Пер. с англ. В.Николаева. – М., Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003, С. 267-275.

взаимодействующих между собой персонажей, обладающих определенным набором характеристик, в мире, многие параметры которого изначально заданы (программно или ведущим игры - dungeon master'ом).

В начале 70-х годов 20 века на этих основах была создана игра Dugeons&Dragons, несколько лет позднее, на основании этой игры было создано компьютерное пространство программы, названной Adventure[35]. Полевая ролевая игра – то есть, игра, осуществляемая живыми игроками в релаьном пространстве, тоже создает виртуальное пространство, так как она вполне обладает признаками управляемости, условности и прерываемости. Игра управляема – так как существуют правила, люди, их создающие и следящие за их исполнением; игра условна – в силу эфемерности происходящих действий (игровая смерть, рождение или заклинание не существуют в реальном мире); игра прерываема – так как любой игрок волен в любой момент выйти из нее.

Онлайн-ролевые игры максимизируют эти признаки, так как здесь игра:

- абсолютно управляема (правила заданы системно, то есть, нарушить их практически невозможно; любой настраивает интерфейс игры в соответствии со своими вкусами);

- абсолютно условна (играющий индивид может не иметь абсолютно ничего общего со своим персонажем - такая игра не требует от игрока никаких особых способностей, в отличие от полевой игры, где требуется реальное мастерство, например, владения мечом; смерть или ранение персонажа никак не отражаются на физическом состоянии игрока, в отличие от полевых игр, где вполне можно получить травму);

- абсолютно прерываема (выйти из игры можно в любой момент, и в любой момент вернуться, игра открыта всегда и в любом месте – в отличие от полевой игры).

---

[35] Turkle S. Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing the MUDs. 2004.14.12. [ONLINE] URL:< http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html >

Особые пространственные и временные законы виртуального пространства открывают простор для фантазии участников.

Самоочевидным является тот факт, что в плане подготовки онлайн-игры требуют от участников намного меньше усилий, нежели полевые игры. Здесь пространство, а также весь соответствующий игре антураж задаются либо с помощью заранее подготовленных графических средств (трехмерная графика современных онлайн-игр), либо с помощью описаний (словесные игры).

Формирование широких социальных сетей предполагает возможность организации масштабного игрового взаимодействия без каких-то чрезмерных дополнительных затрат: на настоящий момент, т.н. persistent worlds (постоянно существующие игровые миры), принадлежащие к разным игровым платформам объединяют каждый день и час тысячи игроков со всего земного шара. Фактически, онлайн-игры не прерываются ни на минуту, в отличие от полевых игр – они всегда продолжаются. При значительном количестве игроков, за счет разницы во времени и графике жизни, в любой момент времени на сервере кто-то будет.

Другой особенностью онлайн-ролевых игр по сравнению с полевыми играми считаются аспекты, касающиеся формирования идентичности игрока36.

- Анонимность. В онлайн-игре индивид получает возможность создать любую идентичность, насколько угодно отличающуюся от него самого.

- Мультипликативность. Здесь у индивида есть возможность создать сколько угодно идентичностей, оставаясь не узнанным.

Г.Рейнгольд[37] отмечает, что если радио и телевидение, по Маклуэну, размывают границы времени и пространства, то современные компьютерные технологии размывают также границы идентичности. В современных же онлайн играх, по словам Рейнгольда, возможность игры с идентичностью проявляется наиболее ярко.

---

[36] Turkle S. Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing the MUDs. 2004.14.12. [ONLINE] URL:< http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html >

[37] Rheingold H. The Virtual Community. 2004.01.12.[ONLINE] URL:<http://rheingold.com/vc/book/5.html>

Ш.Теркл в своих работах неоднократно подчеркивает значимость «игр с идентичностью» в онлайн играх[38]. Она отмечает, что эти современные игры предоставляют каждому игроку своего рода «второй шанс» - возможность пережить заново и заново разрешить проблемные ситуации из своей жизни, пересмотреть свои взгляды и т.п. Такой подход к играм опровергает два стереотипных взгляда: на игру как депрессивную и опасную среду, способную довести игрока до самоубийства, и игру как «побег».

Г.Рейнгольд отмечает, что значительную аудиторию онлайн игр составляют студенты: люди в возрасте до 23 лет. Ш.Теркл указала на одну из причин привлекательности таких игр для молодежи: причина эта заключается в концепте «мастерства»[39]. Молодые люди обычно находятся в поиске статуса, возможности быть «гуру» и «мастером», чего им бывает трудно добиться в физическом мире. Онлайн игры, обычно требующие от участников много времени и определенных умений, позволяют молодежи получить то, что им необходимо. К тому же в виртуальном игровом мире, в отличие от реального, практически отсутствует конкуренция с людьми более зрелого возраста, хотя формально для участия в игре возраст, казалось бы, и не имеет значения.

В настоящее время существует как минимум 3 типа онлайн - ролевых игр: текстовые, флеш – игры, двухмерные и трехмерные.

Основой ролевого мира, созданного в виртуальном пространстве, обычно бывают три жанра: фантастика, боевики, фэнтези.

В этой работе в качестве объекта изучения выступит трехмерная фэнтези игра GuildWars производства компании NCSoft.

Визуальный характер игровой среды

Технологический фактор популярности онлайн игр непосредственно связан с проблемой визуальной привлекательности и проявляется в том, что

---

[38] Turkle S. Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing the MUDs. 2004.14.12. [ONLINE] URL:< http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html >

[39] Rheingold H. The Virtual Community. 2004.01.12.[ONLINE] URL:<http://rheingold.com/vc/book/5.html>

нигде виртуальность как особый мир не имеет такой визуальной достоверности, как в играх – особенно, как в графических играх последнего поколения.

В настоящее время новейшие игровые двигатели и драйвера создают миры, мало отличающиеся по своей визуальной составляющей от физического мира. В отличие от виртуальных миров более ранних времен, современные технические средства позволяют добиться недостижимой ранее достоверности, визуальной телесности: продуманная физика мира, абсолютно «живые» движения аватар[40], мимика, выражения эмоций, звук – все выглядит и визуально и эмоционально ощущается «как живое».

Одновременно с этим, отчетливо виден вторичный, симуляционный характер этой игровой реальности, как в фантастических элементах, так и, прежде всего, в условности некоторых сторон игры.

С развитием Интернета появились игры, специально создаваемые для виртуального пространства – это игры, в которых можно «жить» месяцами – онлайн-игры, также называемые MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game). Эти игры становятся своего рода «параллельной реальностью» для игроков: некоторые игроки, как отмечают исследователи, занимаясь проблемами «реальной жизни», не отключают игру, а отправляют своих персонажей в состояние «сна» или «отдыха»[41], оставаясь онлайн.

Такие игры объединяют тысячи игроков, в том числе из разных стран мира. В таких играх индивиды проводят долгие часы – причем, не только и не сколько в сражениях, но и, прежде всего, в общении с окружающими. Площади игровых городов становятся местом встреч и общения. Общение здесь развивается по тем же принципам, что и общение через другие каналы онлайн коммуникации. Графические онлайн-игры задают пространственную составляющую взаимодействия, которая позволяет проводить визуальный анализ происходящего.

---

[40] Аватара – это изображение, рисунок или внешность персонажа (в игре), которые пользователь выбирает для репрезентации себя.

[41] Turkle S. Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing the MUDs. 2004.14.12. [ONLINE] URL:< http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html >

Современные 3D (трехмерные) онлайн-игры представляют собой, в основном, визуальный поток. Конечно, аудио сопровождение здесь присутствует – это музыка или team-speak (голосовой чат).

Но чаще всего (и, прежде всего), это изображение. Стоит отметить, что изображением в современных играх передается не только информация о физическом окружении индивида, но и то, что является вне игрового мира исключительно «внутренними» данными человека – это показатели усталости, здоровья и т.п.

Рисунок 1. Игровой интерфейс

В условиях развития графических интерфейсов современных компьютерных миров, а также учитывая тот факт, что онлайн-игры являются одной из площадок общения в виртуальной реальности, онлайн игры становятся интересным предметом для анализа. Чат, являющийся интегрированной частью игры, усложняется за счет ввода пространственного измерения общения: в игре общающиеся люди становятся пространственным объединением, как и при реальной встрече – но эта встреча происходит в виртуальной реальности.

Скриншоты игр становятся, фактически, аналогом фотографий: они отображают индивидуальные предпочтения людей, определенные аспекты социальных отношений, взаимодействий и структур.

В частности, интересен вопрос выбора аватар.

Дж.Сулер рассуждал о социальном и психологическом значении аватар в визуальных чатах[42]. В частности, он отмечал, что аватары позволяют людям поддерживать частичную анонимность: по его словам, это похоже на маскарад. Скрывшись за «маской» аватары, индивид чувствует себя более свободно в своих словах и поступках. Однако, анонимность аватары отличается от анонимности в текстовой коммуникации. При взаимодействии через текст, единственным отражением идентичности является имя (ник). Аватара же позволяет сказать о себе, своем характере, настроении и увлечениях намного больше. Это «карнавальный костюм» участника чата или игрока. Выбор аватары, таки образом, может дать нам дополнительную информацию об индивиде в виртуальном пространстве.

Границы применимости визуальных методов

Визуальный анализ лучше всего применим для изучения взаимодействий, репрезентаций эмоций, а также для получения дополнительной информации в интервью и в исследованиях материальный культуры[43]. Онлайн-игры в этом смысле являются неплохим полем для раскрытия преимуществ визуальных методов: они сами по себе являются артефактом, и для изучения их как продукта современной культуры визуальные методы подходят как нельзя больше. Кроме того, при акцентировании внимания на взаимодействиях игроков, эти методы позволяют получить достаточно много интересной информации. В сочетании с другими методами, все это позволит создать объективную картину и создать обоснованное теоретическое описание социальных процессов, происходящих в онлайн-играх.

---

[42] Suler J. The Psychology of Avatars and Graphical Space in Multimedia Chat Communities. 2007.01.03. [ONLINE] URL:<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/psyav.html>

[43] Becker H. S. Three Kinds of Photography // *Visual Sociology* 10 (1-2), 5-14.

Настоящая работа предполагает рассмотрение части вопросов, заявленных в рамках темы «Визуальный анализ виртуальной реальности», которые связаны с изучением визуализированных взаимоотношений в онлайн-играх, и будет продолжена дальнейшими работами и более глубокими исследованиями темы по мере накопления эмпирического материала.

Сбор визуальной информации является одним из типов наблюдения: то есть предполагает присутствие при определнн6ых событиях и фиксирование поведения индивидов. В связи с такими особенностями этого вида сбора информации, при наблюдении требуется значительная гибкость в подходе – так как человеческое поведение непредсказуемо. Известно, то наблюдения бывают нескольких типов, в зависимости от степени вовлеченности исследователя в объект наблюдения: от «полного участия» (когда исследователь скорее является участником процесса, а сбор информации вторичен) до «полного отстранения» (когда взаимодействие с объектом сведено к минимуму, возможно использование чисто технических средств наблюдения – камер и т.п.)[44].

По такой шкале сбор визуальной информации в онлайн-игре находится где-то посередине. Наблюдение за любыми событиями в «общественных» местах игрового мира (то есть, везде, кроме штабов кланов, закрытых для всех посторонних – игровой аналог «дома» или «офиса») облегчается присутствием огромного количества других игроков, чье поведение ничем не отличается от поведения фиксирующего события наблюдателя. То есть, игроки не знают и не могут узнать, когда их поведение фиксируется сторонним наблюдателем – а такая возможность есть абсолютно у всех игроков благодаря системе автоматического сохранения и нумерации скришотов игры и даже создания

---

[44] Pole C. and Lampard R. Observation: looking to learn./, Хрестоматия «Визуальный анализ виртуальной реальности»: Том 2.

видеозаписей происходящего (в наиболее современных версиях игр). Таким образом здесь отсутствует проблема, на которую указывают многие исследования: вопрос о том, является ли зафиксированные поведение «естественным», или же реакцией на наблюдение[45].

Любой визуальный материал имеет значение в контексте определенной теории: именно теория говорит нам, какое изображение и что на изображении имеет особый смысл. Именно теория позволяет отделить значимое от незначимого[46]. Предсформулированная теория служит основанием для отбора визуального материала, однако, не стоит забывать также о том, что собранные данные могут стать базой для пересмотра теории.

В литературе можно найти перечни ориентировочных вопросов, или аспектов, на которые стоит обращать внимание при попытке произвести социологический анализ изображения[47].

(1) Какие группы (типы) индивидов участвуют в событии?

(2) Какое поведение ожидается от индивидов, принадлежащих к разным группам?

(3) Каковы типичные нарушения этих ожиданий? Какие жалобы высказывают люди (жалоба является признаком нарушенного ожидания)?

(4) Что происходит в случае нарушения ожиданий? Существуют ли стандартные пути разрешения таких ситуаций? Существуют ли санкции?

Также, исследователи и теоретики призывают уделять внимание причинам происходящего: в них может скрываться определенный смысл, ускользающий при беглом взгляде на изображение. Определенными маркерами

---

[45] Becker H. S. Photography and sociology // *Studies in the Anthropology of Visual Communication*, P.17.
[46] Becker H. S. Photography and sociology // *Studies in the Anthropology of Visual Communication*, P.11, 13.
[47] Becker H. S. Photography and sociology // *Studies in the Anthropology of Visual Communication*, P.12-13.

того, на что стоит обратить внимание, в этом случае могут быть некие «странности» им «несоответствия» происходящего на изображении[48].

- проблемы выбора графических репрезентаций в игровом пространстве (в зависимости от технологических и социальных изменений, а также в связи с набором культурно – графических условий, заданных игрой);

- вопросы пространственной организации общения индивидов (паттерны пространственной близости персонажей в местах общения – целевой (намеренной) и случайной; выбор места пространственного скопления);

- аспекты использования средств достижения большей визуальной достоверности общения (использование т.н. эмотиконов, аналогов «смайлов» - графических выражений эмоций аватарой);

Визуализация социальных взаимодействий в онлайн-играх (на примере Guild Wars)

Guild Wars[49] – это полностью трехмерная игра, отличающаяся высоким качеством графики и звукового сопровождения. В этой игре каждый игрок создает себе одного или нескольких персонажей, «собирая» выбирая из большого числа отдельных элементов: лица, прически, роста, цвета волос, цвета кожи. Также игра позволяет выбирать из широкого спектра «одежды» (доспехов) для персонажей и перекрашивать элементы одежды в разные цвета.

В настоящее время в игре существуют три континента, основанные, по словам разработчиков, на визуальных и социальных концептах Европы (Средневековая Европа), Азии (Средневековый Китай) и Африки (Египет древней династии). Естественно, здесь не предполагается полного сходства: это гибридный мир «ярлыков».

---

[48] Becker H. S. Photography and sociology // *Studies in the Anthropology of Visual Communication*, P.12.

[49] См. ONLINE URL: <www.guildwars.com>

Рисунок 1. Аскалон («Европа»)

Рисунок 2. Ката («Азия»)

Рисунок 3. Элона («Африка»)

Культурная традиция здесь снимается, перестает быть важной, для игры нужны только яркие, легко узнаваемые образы. Мир фэнтези позволяет говорить о чем угодно, задействовать любые исторические образы - но не нести ответственность даже за минимальную историческую достоверность. Guild Wars, как и другие фэнтезийные онлайн - ролевые игры, следует общему правилу - слиянию внешних элементов разных культур в пеструю мозаику, чтобы сделать игру более интересной.

Из многочисленных культурных традиций вырываются яркие, запоминающиеся образы и используются в играх для создания многообразия. Это многообразие носит двоякий характер. Во-первых, это предоставление возможности «каждому быть всем» - индивид выбирает себе образ, способности и умения в игре в соответствии со своими осознанными или неосознанными желаниями и внутренними потребностями. Во-вторых, сам мир игры собирается по частям как мозаика из кусочков реального мира - или, вернее, из картинок, внешних образов, Icons реального мира.

Естественно, использование некоторого культурного ярлыка, некого образа или картинки вовсе не означает, что его наполнение будет соответствовать культурной традиции - скорее, наоборот. Культурный ярлык будет наполняться стереотипическими представлениями, которые могут быть

весьма далеки от реальности. Это становится нормой, так как традиции здесь не сакральны: они - все лишь предмет манипулирования и материал для создания различных композиций. Это игра, в которой все условно и управляемо. И каждый игровой мир в итоге становится совокупностью цитат, как любое произведение постмодерна. Игрок может узнавать эти цитаты, подвергая мир очередной деконструкции и вносить в него свои собственные поправки - свои собственные цитаты, создавая свой образ.

Отметим, что в игре Guild Wars существует разделение на сервера по месту жительства игрока: Англия, Франция, Германия, Международный, Китай, Корея и т.д. каждый игрок может переходить с сервера на сервер по своему желанию, ограничение только в доминирующем языке. Сервера для жителей России не предусмотрено, все россияне по умолчанию считаются жителями Англии, как и поляки, чехи и др.

«Будь кем хочешь»

Аватары

Персонажи, «рожденные» на разных континентах, обладают разным набором возможных внешних элементов. Так называемые «катанцы» чаще всего выглядят скорее как азиаты (немного раскосые небольшие глаза, широкие скулы, больше выбор желтоватых оттенков кожи), «аскалонцы» – как европейцы (больше светлых оттенков кожи, «европейские» черты лица), «элонианцы» – как представители негроидной расы (крупные губы, «африканские» прически, больше темных оттенков кожи). Однако, как можно видеть, игроки далеко не всегда стремятся следовать предзаданным условиям. В игровых сообществах игроки часто отмечают, что чаще всего интерпретируют этот феномен так: внешность персонажа «подгоняется» под внешность игрока[50].

---

[50]См., например, сообщество http://community.livejournal.com/guildwars

Рисунок 4. Жители Элоны

На рисунке - один из городов Элоны («Африки»). Как можно видеть, значительное число игроков, присутствующих здесь – светлокожи. Аналогичная ситуация складывается и на других континентах, но лучше всего тенденция видна именно в Элоне – в силу достаточно ясно видимого различия в цвете кожи.

Имена

Постмодернистские цитаты находя отражение и в именах персонажей. Игроки выбирают имена сходя из многих критериев: звучность, значение, мелодика, запоминаемость, значимость и т.п. Но лучше всего запоминаются и больше всего внимания привлекают имена либо заимствованные из фильмов, истории, светской хроники, книг или других игр, либо связанные с внутриигровой историей.

Фильм	

	Книги (эльфийское имя для лучника)
 Книги/фильмы	 *Книги, фильмы*
 Внутриигровая история	 *История*

Рисунок 5. Имена

Отметим, что в игре существует всего одна раса – люди. Но многие поклонники фэнтези не представляют себе фэнтези без эльфов или гномов, поэтому пытаются с помощью средств, предоставляемых игрой, видоизменить своего персонажа так, чтобы он походил на представителя другой расы – и эта «иность» подчеркивается именем (например, персонажам лучникам даются «эльфийские» имена из соответствующей литературы, персонажа маленького роста могут назвать хоббитом или гномом).

Титулы

Титулы представляют собой внешний показатель игрового статуса персонажа, видимый всем окружающим. В процессе игры, персонаж добивается определенных успехов в разных направлениях своей деятельности. Особо значимые достижения могут быть показаны рядом с именем персонажа в виде титула, престижностью которого в значительной степени определяется социальный статус персонажа в игре (второй немаловажный элемент – экипировка). Какой именно титул заработал и носит персонаж, может говорить также о том, какие достижения он сам считает наиболее значимыми и какого стиля игры придерживается.

Рисунок 6. Статус: представлены два персонажа со статусным титулом и в дорогостоящей экипировке

Рисунок 7. Статус: персонаж с одним из самых уважаемых титулов

Пространственная близость: необходимость против потребности

В Guild Wars персонажам не нужно находиться рядом друг с другом, чтобы взаимодействовать: поиск команды, личные разговоры, случайные диалоги, обсуждение тактики и т.п. – все это не требует близкого пространственного расположения. Единственное, что чего персонажи действительно должны находиться рядом – это торговля и обмен. Однако люди продолжают собираться вместе.

Рисунок 8. Клан перед походом

Этот рисунок демонстрирует одну из целей пространственной близости. Представители внутриигровой семьи часто предпочитают держаться рядом, демонстрируя свою близость. Это, по всей видимости, связано с потребностью демонстрации членства в определенной группе. Также, значительное число собранных вместе соклановцев позволяет достигать неких политических целей, например, продемонстрировать мощь клана.

Рисунок 9. Реклама: соклановцы сознательно привлекают к себе внимание, используя модель «вечеринки», описанную ниже.

На этом изображении видно, как представители одного клана, собравшись вместе, занимаются наглядной рекламой своего клана, демонстрируя свое снаряжение, титулы и пр.

Рисунок 10. Беседа знакомых о трудностях игры

При длительной беседе друзей или случайных знакомых, пространственная близость персонажей используется для имитации дружеского разговора в физическом мире.

Ненамеренная пространственная близость образуется по тем же признакам, что и формирование социальных агрегатов в физическом мире:

1) Поход в магазин (за вещами или навыками): рядом с торговцами обычно образуется толпа: общность людей по пространственно-временному признаку.

2) На месте загрузки: а каждом городе существуют определенные точки, в которых материализуются персонажи, только что зашедшие в игру. Зачастую, в таких точках скапливается достаточно много игроков, ожидающих нормализации работы интерфейса, или отвлеченных чем-то в физическом мире. Ближайшим аналогом этих точек загрузки можно считать общественный транспорт.

Рисунок 11. Карта: цифра 1 соответствует скоплению персонажей у магазина, цифра 2 – точке загрузки, цифра 3 – центральной площади.

Эмоции аватар

Существует еще одна ситуация, при которой игроки располагают своих персонажей в непосредственной близости друг от друга. Это ситуация связана с использованием самой популярной графических эмоции (эмотикона): танца.

Практически в каждом городе обычаем определены места, где происходит стихийное объединение людей для совместной «вечеринки» с танцами. На рисунках ниже приведены примеры таких мест: обычно это пространство, обладающее центральным положением на территории города,

видимое отовсюду. Танец, таким образом, представляет собой демонстративное поведение, игру на публику.

Рисунок 12. Аскалон

Рисунок 13. Ката

Рисунок 14. Элона

Образование «вечеринки» начинается с одного персонажа, который занимает место в «центре» и начинает танец – через некоторое время к нему начинаю стихийно присоединяться другие игроки. За некоторое время состав участников может полностью смениться.

Начало танца

Первые любопытствующие

Дальнейшее увеличение числа присутствующих

Присутствующие присоединяются к танцу

Все участники – представители разных кланов

Рисунок 15. Образование «вечеринки»

Эта форма коллективного проведения времени внутри игры чаще всего не сопровождается разговором или какой-то другой интеракцией помимо собственно танца. Персонажи просто танцуют – это чисто развлекательный момент, позволяющий продемонстрировать себя окружающим и привлечь их внимание. Несмотря на то, что эмотикон танца доступен всем без исключений, далеко не все игроки готовы принять участие в «вечеринке», мотивируя это разными причинами. Кроме эмотикона танца в таких случаях могут быть использованы эмотиконы игры на гитаре, флейте, барабанах, скрипке, но общий смысл мероприятия - «вечеринки» - от этого не меняется.

Любые другие эмотиконы кроме танца используются достаточно редко – игроки предпочитают для выражения своих эмоций использовать текст: смайлы, буквенные сокращения, привычные из чатов и созданные уже в рамках игры. Обычно игроки используют эмотиконы для собственного удовольствия – просто чтобы посмотреть на них.

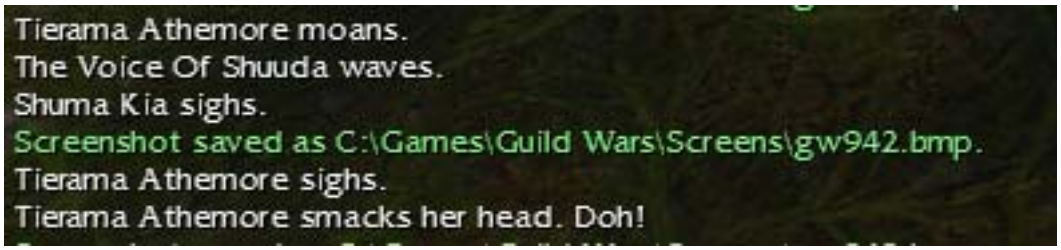

Рисунок 16. Проба эмотиконов

Можно было бы предположить, что редкое использование эмотиконов связано с неудобным интерфейсом их вызова (необходимо правильно набрать команду из 4-10 символов). Однако, в аналогичной игре (Lineage 2) все эмотиконы имеют отдельные клавиши, что значительно облегчает их использование. Но в Lineage 2 они не используются практически никогда – даже эмотиконы танца, так популярные в Guild Wars. Более правдоподобным представляется другое, тоже технологическое объяснение этого явления: в отличие лот эмоций наших собеседников-людей, эмотиконы аватар достаточно трудно разглядеть (если не включен параметр текстового отображения эмотиконов). В целом, использование привычных текстовых способов передачи эмоций оказывается более удобным для игроков.

Заключение

Эта статья представляет собой только первый шаг в изучении онлайн игр в рамках исследовательского проекта «Визуальный анализ виртуальной реальности». Здесь был обрисован контекст исследования, перспективы дальнейшей работы и сделаны некоторые первые выводы относительно пространственной организации общения в онлайн-играх и способов самопрезентации.

Во-первых, игроки далеко не всегда создают персонажей, соответствующих предзаданным условиям игры. Зачастую они ищут способы преодолеть ограничения интерфейса для лучшего и боле полного выражения своих вкусов и пристрастий.

Во-вторых, игроки вносят свои «цитаты» в гибридное пространство игры, создавая новые уровни погружения в виртуальность.

В-третьих, пространственная близость, не являясь непременным условием для общения, становится способом выражения принадлежности к группе, будь то дружеская группа или внутриигровая «семейная» (клан). Персонажи также образуют краткосрочные вторичные группы для небоевого совместного проведения времени.

В-четвертых, для выражения своих эмоций или эмоций своих персонажей, игроки полагаются больше на текстовые приемы (сокращения или смайлы), а не га графические способы, предусмотренные игрой.

С дальнейшим развитием исследования, на основании собранных данных будут сделаны более общие выводы относительно характера и структуры социальных взаимодействий в игровом пространстве, социально-психологических аспектов самопрезентации индивидов в игре, способов социального конструирования пространства и времени в условиях нарушения законов физического мира. Эти элементы помогут составить более полную картину процессов социализации и ресоциализации, происходящих в виртуальном пространстве, а также обеспечат прирост знаний в вопросах социального конструирования личности и пространства – все это в силу особой черты виртуальности – сглаживанию влияния физических и природных факторов, благодаря чему социальное и личное воображение приобретает новые возможности. Эти аспекты представляют интерес не столько с теоретической точки зрения. Они напрямую затрагивают «области интереса» обитателей виртуальности, и, следовательно, те моменты, которые следует принимать во внимание при составлении стратегии и тактики коммерческого покорения Интернет-пространства.

Список использованной литературы

1. Бурлаков И.В. Психология компьютерных игр. [ONLINE] URL:< http://psynet.carfax.ru/texts/burlakov_print.htm>
2. Гибсон У. Нейромант. 2006.03.03. [ONLINE] URL:< http://lib.ru/GIBSON/gibso01.txt#0>
3. Запорожец О. Визуальная социология: контуры подхода.// Хрестоматия «Визуальный анализ виртуальной реальности»: Том 2.
4. Иванов Д.В. Виртуализация общества. 2004.15.12. [ONLINE] URL:< http://scbooks1.chat.ru/virtual.htm>
5. Маклуэн М. Понимание медиа /Пер. с англ. В.Николаева. – М., Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003, С. 267-275.
6. Эльконин Д.Б. Психология игры. [ONLINE] URL:< http://ihtik.lib.ru/psychology_14avg2005/psychology_14avg2005 _1260.rar>
7. Becker H. S. Photography and sociology // *Studies in the Anthropology of Visual Communication*, 3-26.
8. Becker H. S. Three Kinds of Photography // *Visual Sociology* 10 (1-2), 5-14.
9. Chesher Ch. Colonizing Virtual Reality: Construction of the Discourse of Virtual Reality, 1984-1992 // Cultronix. 1994. Vol. 1. No. 1. http://eserver.org/cultronix/chesher>
10. Harper D. Reimagining Visual Methods: Galileo to *Neuromancer*.// Хрестоматия «Визуальный анализ виртуальной реальности»: Том 2.
11. Manovich L. Aesthetics of virtual worlds: report from Los Angeles. 2004.14.12. [ONLINE] URL: <http://www.manovich.net/>
12. Pole C. and Lampard R. Observation: looking to learn./, Хрестоматия «Визуальный анализ виртуальной реальности»: Том 2.
13. Rheingold H. The Virtual Community. 2004.01.12.[ONLINE] URL:<http://rheingold.com/vc/book/5.html>
14. Suler J. Cyberspace as Dream World. 2005.03.04. [ONLINE] URL:< http://www.rider.edu/~suler/psycyber/ cybdream.html>
15. Suler J. The Basic Psychological Features of Cyberspace. 2005.03.04. [ONLINE] URL:< http://www. rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html>
16. Suler J. The Psychology of Avatars and Graphical Space in Multimedia Chat Communities. 2007.01.03. [ONLINE] URL:<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/psyav.html>
17. Suler J. The two paths of virtual reality. [ONLINE] URL:<http://www.rider.edu/ ~suler/psycyber/vrpaths.html>
18. Turkle S. Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing the MUDs. 2004.14.12. [ONLINE] URL:< http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html >
19. Turkle S. Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing the MUDs. 2004.14.12. [ONLINE] URL:< http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html >