

## **ОСНОВНЫЕ МЕХАНИЗМЫ ФОРМИРОВАНИЯ ГЕЙМ-АДДИКЦИИ В MMORPG** **Титков И.В.**

**Научный руководитель доцент кафедры социальных технологий Помазан В.А.**  
*Сибирский федеральный университет*

“Мы боимся проиграть в реальной жизни, поэтому для нас важнее получить иллюзорный выигрыш при вероятности иллюзорного проигрыша, чем бороться за реальный результат, зная, что можем проиграть в реальности. Боязнь проигрыша так затмевает наш разум, что мы просто не верим в победу”

“RegenT”, геймер.

Компьютер и интернет сегодня прочно вошли в нашу жизнь, с каждым днем всё больше людей (особенно детей) становятся зависимыми от компьютерных игр. Таких людей принято называть геймерами (англ. Gamer - игрок). 10-14% подростков играют в компьютерные игры порядка 50-60 часов в неделю. На друзей, учебу у них не остается сил и времени. Подобно наркоманам, каждый день они «получают дозу» виртуальной жизни. Такое поведение получило название гейм-аддикция - зависимость от компьютерных игр. С появлением интернета, стали стремительно набирать популярность онлайн-игры. Сегодня онлайн-игры заинтересовали множество людей со всего света и с каждым днем продолжают успешно привлекать многих пользователей. Особое место среди компьютерных игр занимают многопользовательские ролевые онлайн-игры или MMORPG. Так в одну только World of Warcraft на сегодняшний день играет более 11,5 миллионов человек. И все чаще всплывают в новостях известия о трагических случаях, связанных с чрезмерной увлеченностью MMORPG. Так в апреле 2010 года 20-летняя сестра не позволила подростку пропустить школу и провести день за компьютерной игрой. За это юноша насмерть забил девушку кирпичом.

А в июле 2011 года, издание "Туапсинские новости" сообщило, что за убийство из-за компьютера к восьми годам воспитательной колонии был приговорен 14-летний житель Туапсе. Суд установил, что мать подростка спрятала клавиатуру, чтобы он перестал играть в компьютерную игру. Тогда юноша убил спящего отца кувалдой и пригрозил матери, что если она не отдаст клавиатуру, с ней будет то же самое. Мать вернула клавиатуру, и подросток продолжал игру, пока его не задержали прибывшие милиционеры.

В данной статье мы попытаемся раскрыть те механизмы, с помощью которых разработчики многопользовательских онлайн игр добиваются практически наркотического эффекта в своих играх и удерживают геймеров за своими проектами годами, заставляя забыть о реальной жизни.

Online-игра — компьютерная игра, использующая постоянное соединение с Интернетом.

Многопользовательская ролевая онлайн-игра или MMORPG (англ. massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) — жанр онлайн-ролевых компьютерных игр (ORPG), в которой большое количество игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире. Как и в большинстве ролевых игр, игроку предлагается роль

вымышленного героя, и возможность управлять его действиями. MMORPG отличаются от однопользовательских и небольших сетевых ролевых игр множеством игроков, а также виртуальным миром, который продолжает существовать и в отсутствие игрока. Виртуальный мир поддерживается издателем игры после её выхода.

Из приведённых определений мы видим, что неотъемлемым элементом онлайн-игр является социальный компонент. Действительно, игра с “живыми” людьми более интересна, чем простое, одиночное прохождение сюжета. Действительно, зачастую игроку намного интереснее самого сюжета, именно групповое взаимодействие и возможность посоперничать с другими. MMORPG предоставляют возможность реализации, как первого, так и второго. Соперничество реализуется в возможности, как одиночных дуэлей, так и массовых битв “стенка на стенку”. Командное взаимодействие происходит в так называемых “Рейдах”, где группа проходит особо опасные локации с наиболее сильными врагами.

Другим важным элементом MMORPG является так называемый “Лут”(англ. loot) — добыча, трофей. Традиционно лут — добыча, получаемая при убийстве монстров. В любой MMORPG присутствует практически бесконечная система, позволяющая надолго удерживать геймера в игровом мире. В бихевиоризме существует поведенческая модель, понимающая поведение человека и животных как совокупность двигательных и сводимых к ним вербальных и эмоциональных ответов (реакций) на воздействие (стимулы) внешней среды. Наиболее ярко модель иллюстрирует опыт американского психолога Берреса Фредерика Скиннера, который доказал, что поведение человека можно контролировать при помощи простых стимулов и системы вознаграждений. Для проверки своих теорий Скиннер придумал специальное устройство, позже названное в его честь камерой Скиннера. Устройство это представляет собой клетку для небольшого животного, например крысы, в которой есть кнопка. Нажимая на кнопку, крыса получает вознаграждение в виде кусочков сухого корма. В эту модель укладывается традиционный игровой процесс большинства ролевых компьютерных игр, который по большому счету сводится к убийству противников, прокачке персонажа и “луту” вещей. Игрок начинает первым уровнем, с плохой экипировкой, убивает слабых монстров и заканчивает, в идеале максимальным уровнем, в лучшей экипировке, убивая самого сильного монстра. Между этими точками стоят сутки игрового процесса, в котором игроку требуется отвечать на рост силы противника новыми “абилками” (от англ. ability – способность, умение) и соответствующей экипировкой, которую в свою очередь можно добыть с наиболее сильных монстров. Данный процесс практически бесконечен, так как постоянно выходят новые обновления с новыми монстрами, локациями и вещами, и если в обычной имеется сюжетная линия придающая игре завершенность, то в онлайн играх таких границ нет.

Говоря о границах, следует отметить безграничные возможности компьютерных игр для максимально комфортного ухода от реальности. Наибольшую опасность компьютерные игры представляют для людей со слабым характером. Так, не очень популярный и успешный молодой человек в реальности, в мире MMORPG, может стать кем угодно, без какого либо риска и ущерба. На этом фоне реальный мир, становится менее привлекателен, отталкивает от себя трудностями и агрессивностью. Немаловажную роль играет система социальных обязательств. Использовать вашу дружбу, чувство взаимной обязанности и радость быть частью группы с общей целью. Превратить все это из чего-то

важного и значительного в пустяки, которые служат в основном для обогащения разработчиков игры.

Таким образом, мы можем заключить, что основными способами удержания геймера в MMORPG является использование системы социальных обязательств и простая психологическая модель “Стимул-реакция”. Но это далеко не все уловки используемые в MMORPG. В разработке проектов, подобных World of Warcraft принимают участие специалисты самого разного направления. Немаловажную роль в разработке игр выполняют психологи, совместно с опытными геймерами, обладающими огромным опытом игры в MMORPG. Эти люди прекрасно знают механизмы формирования аддиктивного поведения и способы привлечения игрока к игровому миру и цинично используют человеческую психологию для увеличения своей прибыли. Сотрудник компании Microsoft, кандидат наук по поведенческим реакциям геймеров так высказался по этому вопросу: - “Любая зависимость складывается из трех факторов – времени, активности и награды, и существует несчетное количество способов, при помощи которых эти три составляющие можно объединить друг с другом для того, чтобы геймер демонстрировал тот стереотип поведения, который нужен разработчику”. Все мы прекрасно осознаем вред наркотиков, курения и алкоголя, но новое время бросает людям новые вызовы и мы уверены, что в современной парадигме образования и воспитания нужно учитывать риски компьютерной зависимости и вести профилактическую работу воспитывая у детей желание жить настоящей жизнью и быть собой, а не пусть и великим, но всего лишь виртуальным воином.