

УДК 316.772.3::004.9

*Малюк Євген Олександрович,
старший викладач
Київського університету імені Бориса Грінченка,
кандидат культурології,
м. Київ, Україна*

КОМУНІКАТИВНІ ОСОБЛИВОСТІ АСИНХРОННИХ БАГАТОКОРИСТУВАЦЬКИХ ВІДЕОІГОР

Існує чимало досліджень багатокористувацьких відеоігор з синхронним ігровим процесом. Синхронність, або ж одночасність, дозволяє гравцям взаємодіяти між собою у режимі реального часу. Масові комунікації подібного характеру призвели до створення специфічної спільноти гравців зі своїми специфічними правилами та звичаями, мовою. Саме за синхронними багатокористувацькими іграми закріпилися назви ігрових жанрів, які об'єднані назвою MMOG (Massive Multiplayer Online Games), з яких особливу популярність мають MMORPG – масові багатокористувацькі онлайн-рольові ігри. Знаходження «на лінії» (online) зумовлює синхронність одночасних зв'язків тисяч ігрових клієнтів.

Асинхронні багатокористувацькі відеоігри є менш популярним об'єктом дослідження і окремої назви, щоб підкреслювала ідею асинхронності на рівні жанру, немає. Однією з головних причин цього є те, що асинхронність взаємодій між гравцями, як зазначає Я. Богост, в багатьох випадках є другорядною характеристикою[1]. Наприклад, класичним прикладом асинхронної багатокористувацької гри є «дошка лідерів», яка часто представляє собою перелік з кількістю очок, які набрав той чи інший гравець, та його псевдоніма. Для такої гри нам не потрібний Інтернет (результати можуть зберігатися на пристрої), усі гравці беруть участь у процесі послідовно. В епоху залів аркадних автоматів такий спосіб змагання продемонстрував свою ефективність, про що наголошує Я. Богост на прикладі ігрового автомату Asteroids (1979). Та варто зазначити, що знання про результати інших гравців, отримані в процесі асинхронної гри, виступають лише як психологічна мотивація і не впливають на ігровий процес.

Розвиток відеоігор дозволяв робити все більш складні взаємодії, в тому числі і в застосуванні прийомів асинхронної багатокористувацької гри. Наприклад, цікавим прикладом подібної відеоігри є оригінальний Monster Hunter для PlayStation 2, в якому можна було взаємодіяти з ігровими локаціями, які належать іншому гравцю, за умови, якщо ви користуєтесь однією картою пам'яті, котра містить збережені ігрові дані. Тим самим гра створювала ілюзію живого світу. Але й тут подібна комунікація між світами не є обов'язковою для ігрового процесу і представляється неважливою з точки зору ігрового повідомлення. Проте за останніх десять років з'явилася низка проєктів, для яких ігровий процес побудовано навколо ідеї асинхронної взаємодії великої кількості гравців.

Moirai – гра від першої особи, де гравцеві відводиться роль фермера, який шукає зниклу дівчину. На своєму шляху він зустрічає іншого фермера, усього в крові. У гравця є має можливість поставити питання та/або вбити його. Після цього він знаходить дівчину, яка благає вбити її. Яким би не був вибір гравця, на нього все одно потрапляє кров дівчини. Повертаючись з шахти, де була дівчина, гравець зустрічає іншого фермера. Фермер здивований зовнішнім виглядом нашого героя та має низку питань до нього. На відміну від більшості ігор, де відповідь зазвичай представлена у вигляді переліку готових варіантів, тут ми даємо відповідь, набираючи текст на клавіатурі. Після цього гра закінчується. Ми розуміємо, що в цьому місці гра зациклюється, і тим скривавленим фермером, якого зустрине наступний гравець, буде саме наш герой. Результат цих отриманих відповідей – чи

вб'є його новий гравець, який опинився в аналогічній ситуації – можна отримати за допомогою електронної пошти, на яку потрібно зареєструватися перед початком гри.

Назва гри взята з давньогрецької міфології – мова йде про мойр, богинь долі. Через асинхронну гру один гравець стає своєрідним знаряддям долі, вирішуючи, що стане з іншим після оцінки його відповіді. Оскільки контент відповідей пишеться самими гравцями, текст, який може отримати гравець, може містити будь-який контент. За словами автора гри, більше половини відповідей мали заборонену лексику (посилання). З одного боку, як часто трапляється зі спілкуванням у мережі, великий відсоток інформації представляв спам, з іншого – чимало гравців все ж дотримується правил. Ба більше, дехто з гравців почав розширювати ігровий наратив, додаючи нові факти, які не містилися в грі. Проте свобода комунікації створює чимало хаосу на рівні контенту, який генерують гравці – матеріали доводиться модерувати, а хакерські атаки на бази даних вимушують розробників працювати над безпекою інформації.

Важливою проблемою, яку піднімають сучасні розробники відеоігор, що створюють багатокористувацькі асинхронні ігри, в яких асинхронність відіграє домінуюче значення – проблема взаємозв'язку. Хоча гравець у процесі гри опиняється сам на сам з ігровим світом, він бачить результати діяльності інших гравців. Цікавим прикладом активістської реалізації ідеї асинхронності є гра британських інді-розробників Awkward Silence Games під назвою «A Community Garden Outside Of Kyiv», тобто «Громадський парк за межами Києва». Кожному гравцеві дається одне насіння соняшника, яке можна посадити у віртуальному парку. Також є можливість поливати до шести різних соняшників, що були посаджені іншими гравцями. У програмі реалізована зміна циклів дня та ночі, що синхронізована з київським часом. За допомогою символічного акту вирощування соняшників, що є одним з символів, з якими асоціюється Україна, гравці метафорично відроджують і саму Україну. Відродження проходить не тільки на символічному рівні. Ця відеогра є реакцією розробників на війну в Україні, які не обмежуються символічним актом – на сторінці гри автори пропонують перейти за посиланням на сайти благодійних організацій, що здійснюють гуманітарну допомогу.

Різноманіття ігрових механік, що використовують асинхронний багатокористувацький ігровий процес, демонструє потенціал даної технології для створення нестандартних способів непрямой комунікації у віртуальному світі. У таких відеоіграх Інший ніби відсутній, проте без нього така гра не може бути повноцінною – це створює цікавий парадокс, який вартий окремих досліджень.

Література

1. Alexandra H. Moirai Is An Adventure Game With A Killer Twist [Electronic resource] / Heather Alexandra // <https://kotaku.com/moirai-is-an-adventure-game-with-a-killer-twist-1795897859>. – Mode of access: <https://kotaku.com/moirai-is-an-adventure-game-with-a-killer-twist-1795897859> (date of access: 30.05.2022). – Title from screen.
2. Bogost I. Asynchronous Multiplay. Futures for Casual Multiplayer Experience [Electronic resource] / Ian Bogost // [bogost.com](http://bogost.com/downloads/1.%20Bogost%20-%20Asynchronous%20Multiplay.pdf). – Mode of access: <http://bogost.com/downloads/1.%20Bogost%20-%20Asynchronous%20Multiplay.pdf> (date of access: 30.05.2022). – Title from screen.
3. Carvalhais M. Asynchronous Interactions Between Players and Game World / Miguel Carvalhais, Abel Neto, Pedro Cardoso // *Advances in Design and Digital Communication : Proceedings of the 4th International Conference on Design and Digital Communication, Barcelos, 5–7 November 2020* – Cham, 2021. – P. 148–156.