Внутриигровое пространство как альтернативная платформа для онлайн коммуникаций

С момента зарождения игровой индустрии в 1970-х годах она претерпела множество изменений и одним из самых значимых считается переход в эпоху интернета. Началось это появления первой многопользовательской онлайн игры Ultima Online в 1996 году.

*Что такое онлайн игра? Это разновидность видеоигры, для работы которой необходимо подключение к сети «Интернет». Процесс самой игры происходит на основе взаимодействия с такими же игроками в игровом пространстве в режиме «здесь и сейчас».* (Кириллова, онлайн игры как разновидность социальных сетей, 2015)

Полным переход считается с появления 7 поколения консолей в 2007 году, к этому моменту у всех актуальных игровых платформ был доступен выход в сеть. С этого года наступил новый этап игровой индустрии, обусловленный зарождением онлайн игр на всех платформах, а не только на ПК. С появлением множества онлайн проектов и необходимостью внутриигровой коммуникации в видеоиграх начали внедрять различные способы коммуникации: голосовые чаты, текстовые чаты, внутриигровые реплики и жесты.

Одним из важных отличительных коммуникационных нововведений, как отмечает Тихонова В.Л. стала – «*Самопрезентация как процесс представления человеком собственного образа в виртуальном игровом пространстве возможен только в онлайн-играх, так как эта виртуальная среда наполнена игровыми персонажами, за которыми стоят реальные люди*».

Со временем и ростом популярности видеоигр, а также с появлением гиперказуального мобильного рынка, они уже могут составить конкуренцию привычным социальным сетям, ведь игры переняли многие функции, а некоторые игровые студии создали собственные социальные сети. На 2022 год 60% населения России от 16 и до 35 лет по статистике НАФИ регулярно играют в видеоигры.

В рамках этого исследования будут рассмотрены онлайн видеоигры как альтернативная площадка для онлайн коммуникаций на примерах проведения различных мероприятий: официальных (вручение дипломов), рабочих (проведение плановых совещаний в игре Red Dead Redemption 2) и внерабочих (тимбилдинг в формате кибертурнира).

Самым ярким периодом с наибольшим спросом к подобным площадкам в новейшей истории является пандемия COVID-19. Также в это время произошёл закономерный рост индустрии развлечений что в свою очередь тоже поспособствовало популяризации видеоигр как площадки для общения.

Важно обозначить что мы рассматриваем подобный формат проведения мероприятий именно как альтернативу привычным площадкам для видеоконференций (Zoom, Яндекс Телемост, Сбер Jazz).

Главной отличительной чертой присущей всем типам мероприятий и отличающей их проведение в видеоигровом пространстве является расширенный функционал, связанный с наличием внутриигрового аватара. Вместо видео или зачастую статичного изображения на таких встречах каждый участник имеет своё игровое альтер-эго с определённым набором функций в зависимости от проекта.

Благодаря этому функционалу у проведения ивентов в игровом пространстве существует возможность адаптирования игрового пространства под необходимые критерии. В сравнении с видеоконференцией, которая вне зависимости от приложения будет проходить по единому сценарию и меняться будут лишь тон и участники, а формат оставаться тем же, видеоигры же в свою очередь предоставляют свободу, благодаря которой и предоставляется возможность рассмотрения различных типов онлайн мероприятий.

* Официальные – требующие соблюдения определённых регламентов и процессуальных норм в рамках игрового пространства, примером выступает вручение дипломов в «Аллодах Онлайн».
* Рабочие – слабо регламентированные встречи в рамках внутриигрового пространства с соблюдением иерархии и рабочего этикета, примером выступают рабочие совещания в RDR Online.
* Внерабочие – регламентация остаётся на рассмотрении участников подобного мероприятия, отличительная черта тон аффинити пространства с отсутствием иерархии в рамках заинтересованности общим делом – примером выступает тимбилдинг в формате кибертурнира.

Видеоигры обладают большим интерактивным потенциалом в сравнении с приложениями для видеоконференций, что в свою очередь позволяет с большим эффектом погружения проводить общение. «Искусство и игры позволяют нам держаться в стороне от рутины и конвенций, наблюдения и вопрошания» (Маклюэн, 2003, С. 270). Они помогают формировать иной опыт коммуникации, подходящий как более, так и менее формальным мероприятиям. Мы считаем, что видеоигры являются более сложной, но в тоже время более перспективной площадкой для онлайн коммуникаций.

**Источники и литература**

1. Д. К. Саяхова семиотическая природа компьютерного дискурса (на примере видеоигр) // [Вестник Башкирского университета](https://cyberleninka.ru/journal/n/vestnik-bashkirskogo-universiteta) 2021
2. ﻿ Тихонова Валентина Львовна, кандидат философских наук, доцент основные факторы развития компьютерной многопользовательской игровой индустрии: философско-культурологический анализ// [Каспийский регион: политика, экономика, культура](https://cyberleninka.ru/journal/n/kaspiyskiy-region-politika-ekonomika-kultura) Астраханский государственный университет
3. Кириллова Дарья Сергеевна / Kirillova Daria - аспирант, ведущий социолог, онлайн игры как разновидность социальных сетей // European research 2015 Дальневосточный федеральный университет (ДВФУ)
4. Г. М. Маклюэн Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. — М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. — 464 с. (Приложение к серии «Публикации Центра Фундаментальной Социологии»). ISBN 5-86090-102-Х
5. [Британская компания начала проводить совещания в компьютерной игре (intercomm.media)](https://intercomm.media/news/britanskaya-kompaniya-nachala-provodit-soveshhaniya-v-kompyuternoj-igre/) (дата обращения 10 февраля 2024)
6. [Дивный новый мир: вручение дипломов в Аллодах Онлайн / Хабр (habr.com)](https://habr.com/ru/companies/vk/articles/513268/) (дата обращения 10 февраля 2024 года)
7. [Опыт тимбилдинга на удалёнке. Как мы проводили турниры по Counter-Strike для сотрудников / Хабр (habr.com)](https://habr.com/ru/companies/ncloudtech/articles/557858/) (дата обращения 11 февраля 2024)
8. Nafi.ru офиц. сайт. URL: https://nafi.ru