

Механизмы коммуникативного взаимодействия в видеоиграх на примере Death Stranding

Научный руководитель – Чугайнова Юлия Игоревна

Милаев Глеб Андреевич

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философии языка и коммуникации, Москва, Россия

E-mail: milaev.g@yandex.ru

Стандартный тип онлайн-коммуникации в видеоиграх предполагает два канала связи между игроками: текстовый и голосовой чат. Отдельным пунктом можно выделить те особенные способы коммуникации, которые дают игрокам возможность, передавать информацию другим игрокам через аудиовизуальные элементы (на пример, интерактивные реплики игровых персонажей, победные позы и эмоции).

Death Stranding, игра 2019-го года, предлагает игрокам совершенно новый тип асинхронного мультиплеера, который устанавливает новые рамки коммуникативного взаимодействия. Игроки Death Stranding не могут взаимодействовать в пределах одного игрового пространства, у каждого есть своя, якобы отдельная, одиночная сессия. Однако по мере прохождения, одиночный игровой мир со свойственными ему игровыми механиками сам начинает обрастать связями с сессиями других игроков.

Такую систему авторы назвали «Social Strand System». В её пределах действия игроков отражаются на мирах друг друга: инфраструктура конкретного виртуального пространства наполняется полезными постройками, дорогами, ландшафтами; игроки могут находить и возвращать друг другу утерянные грузы, важные предметы для выполнения заданий; они могут видеть следы друг друга на песке, чтобы, ориентируясь на них, без риска преодолевать препятствия; также будут появляться предостерегающие, информирующие знаки, и даже знаки с просьбами. Иными словами, преобразуя свой собственный игровой мир, игрок тем самым преобразует и чужие пространства. Это открывает новые возможности для коллективного менеджмента информации и внутриигровых ресурсов.

В рамках нашей работы мы намерены описать онлайн-коммуникацию такого рода и соотнести с академической теорией коммуникации. Система взаимодействия, реализованная в Death Stranding представляется нам новым шагом на пути к развитию видеоигровой коммуникации и кооперации. Если раньше коммуникация в онлайн-видеоигре осуществлялась как некое дополнение к игровому процессу, нечто позволяющее использовать игровые механики более осознанно и эффективно, то сейчас мы можем говорить о существовании игровых механик, которые сами по себе приобретают качества механик коммуникации.

Источники и литература

- 1) А.Б. Лорд. Сказитель – The Singer of Tales / перевод с английского и комментарии Ю. А. Клейнера и Г. А. Левинтона; послесловие Б. Н. Путилова. Статьи А. И. Зайцева и Ю. А. Клейнера; ответственный редактор Б. Н. Путилов. — М.: Издательская фирма «Восточная литература», 1994.
- 2) Архангельская Ирина Борисовна История письменности и печатной культуры в книге Г. М. МакЛюэна «Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры» // Вестник ТГУ. 2008. №2.

- 3) Вдовиченко С. С. Речевой портрет языковой личности игрока в DotA2 / С. С. Вдовиченко // Научный диалог. — 2016. — № 2 (50). — С. 9–20.
- 4) Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе (англ.)русск. / Пер. с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитоновой. — Екатеринбург: У-Фактория (при участии Гуманитарного ун-та), 2004.
- 5) Коломиец Я. Ю. Концепция «Второй устности» У. Онга и ретрайбализация общества посредством социальных сетей в XXI веке. Часть 1 / Я. Ю. Коломиец // Вопросы теории и практики журналистики. — 2017.— Т. 6, № 3. — С. 418–429. — DOI: 10.17150/2308-6203.2017.6(3).418-429.
- 6) Коломиец Я. Ю. Концепция «Второй устности» У. Онга и ретрайбализация общества посредством социальных сетей в XXI веке. Часть 2 / Я. Ю. Коломиец // Вопросы теории и практики журналистики. — 2018. — Т. 7, № 2. — С. 222–231. — DOI: 10.17150/2308- 6203.2018.7(2).222-231.
- 7) Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего / Пер. с англ. И.О. Тюриной. — 3-е изд. — М.: Академический проект, 2015.
- 8) Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / перевод с английского В. Г. Николаева. — М.: Гиперборея; Кучково поле, 2007.
- 9) Жижек Славой. Чума фантазий. Харьков: Гуманитарный центр, 2012. — 388 с. (стр. 236).
- 10) Frasca G. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology // The Video Game Theory Reader / ed. by M. J. P. Wolf and B. Perron. N. Y.: Routledge, 2003. P. 221-236.
- 11) Grimshaw M. Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments. Hershey (PA): IGI Global, 2010.
- 12) Olsson J., Luchjenbroers J. Forensic Linguistics. - 3rd Revised edition. - London: Bloomsbury Academic, 2013. - 368 P.
- 13) Ong W.J. Orality and literacy: the technologizing of the world / W.J. Ong. — London; New York : Methuen, 1982.
- 14) Rouse, Richard. Game design: theory & practice / by Richard Rouse III; illustrations by Steve Ogden. —2nd ed.