

Online games as a kind of social network
Kirillova D.
Онлайн игры как разновидность социальных сетей
Кириллова Д. С.

*Кириллова Дарья Сергеевна / Kirillova Daria Sergeevna – аспирант, ведущий социолог,
 Дальневосточный федеральный университет (ДФУ), г. Владивосток*

Аннотация: действительно ли онлайн игры пришли к нам в конце XX, начале XXI веков? Чем они привлекают огромное количество пользователей? Являются ли онлайн игры площадкой для общения, как и социальные сети? На эти и другие вопросы мы даем ответ в нашей статье, которая является частью исследования по игре в виртуальной реальности.

Abstract: are online games have come to us at the end of XX, the beginning of the XXI century? Then they attract a huge number of users? Are on-line game platform for communication, like social networks? These and other questions will give the answer in this article, which is part of the study of the game in virtual reality.

Ключевые слова: диалог, социальная сеть, игра, настольная игра, онлайн игра.

Keywords: dialogue, social network, game, board game, online game.

Так называемые онлайн игры вошли в нашу жизнь сравнительно недавно. Первая многопользовательская онлайн игра (компьютерная игра, требующая постоянного соединения с Интернетом) Ultima Online вышла 2 апреля 1996 года, функционирует до сих пор. Однако насколько все же новы онлайн игры? Действительно ли они пришли к нам в конце XX, начале XXI веков? Чем онлайн игры привлекают огромное количество пользователей? Являются ли онлайн игры площадкой для общения, как и социальные сети? На эти и другие вопросы мы постараемся дать ответ в нашей статье, которая является частью исследования по игре в виртуальной реальности.

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». Заглянем ненадолго в прошлое, ведь «всякое историко-философское исследование есть упорядочение собственно философского материала в исторической последовательности» [1].

Одна из древнейших настольных игр – любо. Эта настольная игра была хорошо известна в Китае ханьского времени (256 г. до н. э.) и предшествующего ему периода (судя по цитатам в сочинениях, которые относят к эпохе Чжоу). Правила ее реконструируются не полностью, но это, несомненно, одна из стратегических игр [3, с. 192]. Самой древней настольной игрой считается игра Го или Вэй Ци, так же пришедшая к нам из Китая, её возраст оценивают примерно в 4000 лет. Именно настольные игры являются прародителями большинства (не считая подвижных игр) компьютерных онлайн игр. Разница лишь в наличии и отсутствии в пользовании технических средств.

Возьмем, к примеру, игру Magic: The Gathering. Это популярная коллекционная карточная игра, имеющая тысячи поклонников по всему миру. Игра ведется на специальных картах. Карты продаются в виде специальных упаковок — бустеров. Содержание карт в бустерах заранее не известно, именно поэтому Magic: The Gathering называется «коллекционной карточной игрой». Появилась игра в 1991 году. В 2002 году вышел её онлайн аналог. Суть игры не поменялась вовсе, онлайн версия стала дословным переносом настольной игры. Играть может сколько угодно человек, суть игры состоит в борьбе между игроками за захват карточек-земель. Делать это предстоит с помощью различных существ, каждое из которых является уникальным и позволяет формировать игроку только ему присущую колоду карт. То же и с помощью компьютера. Разница лишь в виртуальности используемых для игры карт и присутствии других игроков лишь в качестве виртуальных персонажей.

Как и много лет назад проводя свое свободное время за игрой, люди общались, набирались опыта у друзей по игре и просто приятно проводили время в компании единомышленников. Как известно, любое совместное дело объединяет. Если первые пользователи онлайн игр садились за компьютер ради самой игры, то сейчас все чаще именно ради общения с единомышленниками, с людьми, с которыми их объединяет одно большое общее дело. Как известно, социальные сети используются как площадка для неформального общения, а также являются базовым инструментом, с помощью которых пользователи постоянно отслеживают и наращивают свою сеть контактов [2, с. 158]. Игровые порталы, помимо своей прямой функции, также используются для этого. Общение между игроками происходит в формате диалога между двумя участниками или в чате с несколькими пользователями сразу. У них есть объединяющее начало – игры. Одна или несколько, миром которых они заворожены, увлечены или от которых зависимы.

Подведем итоги. Настольные игры являются прародителями большинства (не считая подвижных игр) компьютерных онлайн игр, а значит, онлайн игры не такие уж новы. Их новизна состоит лишь в использовании в игровом процессе технических средств (компьютера и т. д.). Игровые площадки также являются разновидностью социальных сетей, т. к. используются для общения, обмена опытом и просто для наращивания своих контактов.

Литература

1. *Ажимов Ф. Е.* Философия: история или теория? Заметки о специфике истории философии // Вопросы философии. 2014. № 9. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=1018&Itemid=52 (дата обращения 12.11.2015).
2. *Жуликов С. Е., Жуликова О. В.* Феномен социальных сетей: от математической теории к социальной реализации // Вестник ТГУ. 2012. т. 17. вып. 1. С. 157-158.
3. *Комиссаров С. А.* Самое раннее археологическое свидетельство об игре любо в Древнем Китае // Проблемы археологии, этнографии, антропологии Сибири и отдельных территорий. 2014. т. 20. С. 191-193.