Санкт-Петербургский государственный университет

***АНУФРИЕВ Максим Дмитриевич***

Выпускная квалификационная работа

***Экономические аспекты действия в ролевых компьютерных***

***играх и их влияние на социальные отношения игроков***

Уровень образования: бакалавриат Направление **39.03.01 «Социология»** Основная образовательная программа

«Социология»

Научный руководитель: доцент кафедры социологии культуры и коммуникации, доктор социологических наук,

Сергеева Ольга Вячеславовна

Рецензент:

доцент кафедры теории и

истории социологии,

кандидат социологических наук,

Богомягкова Елена Сергеевна

Санкт-Петербург 2024

**СОДЕРЖАНИЕ**

[**Введение** 3](#_Toc167053706)

[**ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ ЭКОНОМИК В ОНЛАЙН-ИГРАХ** 10](#_Toc167053707)

[**1.1.** **Понятие виртуальной экономики: основные концепции** 10](#_Toc167053708)

[**1.2.** **Социологический подход в ряду междисциплинарных исследований виртуальных экономик** 17](#_Toc167053709)

[**ГЛАВА 2. ВИРТУАЛЬНАЯ ЭКОНОМИКА И ЕЕ ВЛИЯНИЕ НА СОЦИАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ ИГРОКОВ В ОНЛАЙН-ИГРАХ** 28](#_Toc167053710)

[**2.1. Характеристика экономических систем в играх Roblox: Adopt Me! и GTA 5 RP** 28](#_Toc167053711)

[**2.2. Анализ социальных и культурных особенностей в исследуемых игровых мирах (по материалам эмпирического исследования)** 47](#_Toc167053712)

[**2.3. Сравнение и интерпретация результатов** 73](#_Toc167053713)

[**Заключение** 87](#_Toc167053714)

[**Список литературы** 89](#_Toc167053715)

[Приложение 1*.* Транскрипт игровых кейсов в GTA 5 RP. 93](#_Toc167053716)

[Приложение 2**.** Транскрипт игровых кейсов в Roblox: Adopt Me! 106](#_Toc167053717)

# **Введение**

*Актуальность исследования.* В современном информационном обществе компьютерные игры представляют собой динамичный и эволюционирующий сегмент культурной индустрии, что подтверждается состоянием глобального рынка компьютерных игр, который оценивается в $184 млрд на 2023 год[[1]](#footnote-1). Вместе с ростом производительности компьютеров и значительным усилением мощности интернет-соединения становится возможным существование игр жанра ММО (массовые многопользовательские онлайн-игры), представляющие собой симулятивные социальные миры. В этом контексте активно развивается жанр MMORPG - массовых многопользовательских онлайн игр с ролевыми элементами, который предоставляет игрокам виртуальные среды с обширными возможностями взаимодействия и социальной активности (например, объединение в кланы, освоение или завоевание территорий, выбор режима правления и т.п.). Самыми популярными на данный момент играми жанра по количеству игроков являются World of Warcraft (136.48 млн), Baldur’s Gate 3 (99.33 млн) и Roblox (71.41 млн), при этом последние две также являются и самыми быстрорастущими на 2023 год, с приростом в 6.60% и 6.89% игроков в год соответственно.[[2]](#footnote-2)

С появлением игр такого типа возникает не только разнообразие виртуальных миров, но и сложные экономические системы внутри них. Стремясь к развитию своего персонажа и накапливая цифровые богатства, игроки становятся частью сложных виртуальных экономических систем, где они обмениваются ресурсами, товарами и услугами, взаимодействуя друг с другом. К примеру, в игре EVE Online игроки создали собственную биржу, где торгуют виртуальными товарами и услугами, а в Second Life игроки могут создавать и продавать виртуальную недвижимость, одежду, предметы искусства и многое другое.

Виртуальные экономики начали привлекать значительное внимание со стороны академического сообщества и средств массовой информации еще в начале 2000-х годов после того, как американский экономист Э. Кастронова оценил экономику цифрового мира под названием «Норрат» в игре EverQuest в 135 миллионов долларов[[3]](#footnote-3). Позднее, интересную мысль о многопользовательских онлайн играх высказал Д. Уильямс: он охарактеризовал виртуальные миры как своеобразные социальные лаборатории, предоставляющие контролируемую среду для анализа экономических и социальных явлений. Эта перспектива позволяет рассматривать виртуальные экономики не только как элемент развлечения, но и как инструмент для анализа реального общества.[[4]](#footnote-4)

Изучение различных внутриигровых экономических структур, их сравнение и выделение ключевых элементов, определяющих социальную динамику, представляют собой важный шаг в изучении различных социокультурных тенденций в онлайн-играх, а также включенность виртуальных пространств в социальные процессы. Полученные результаты способны развить наше понимание виртуальных миров и различных аспектов их влияния на игроков, а также обеспечить основу формирования платформ для социальных отношений.

*Цель исследования –* определить, как различные особенности виртуальных экономических систем в ролевых онлайн-играх могут способствовать установлению устойчивых моделей социального действия, формированию социальных отношений и структур, а также игровой культуры.

Для достижения поставленной цели решались следующие *задачи*:

1. Рассмотреть специфику изучения виртуальной экономики различными исследователями, выделить основные предложенные ими идеи.
2. Рассмотреть социологический подход к пониманию виртуальных экономик массовых многопользовательских онлайн-игр.
3. Описать и проанализировать виртуальную экономику исследуемых игровых миров (Roblox: Adopt Me! и GTA 5 RP) на основе имеющейся теории, включая игровые механики, алгоритмы и правила.
4. Выявить и сравнить социальные и культурные особенности внутри сообществ исследуемых игровых миров

*Объект* исследования - виртуальная экономика многопользовательских ролевых онлайн-игр.

*Предметом* исследования являются социальные и культурные особенности взаимодействий игроков в разных виртуальных мирах, возникающие в процессе экономических действий.

*Степень разработанности темы*

Несмотря на стремительное развитие онлайн-игр и значительный интерес к виртуальным экономикам, социологический подход к их изучению в контексте социальных отношений остается недостаточно изученным и ограничивается довольно узким кругом авторов. Среди них: Э. Кастронова (экономист), Н. Йи и Дж. Бэйленсон (психологи), Д. Уильямс (социолог), Р. Хикс (экономист), И. Ноулз (экономист), В. Лехдонвирта (экономист), Т. Лехтиниеми (экономист), Т. Фомичёва (экономист), В. Константюк (психолог), Д. Бабаев (экономист), Б. Тагаров (экономист), И. Казанцева (экономист), М. Сажина (экономист), А. Маслова (экономист), Н. Кетова (экономист), К. Ван (экономист), В. Майер-Шёнбергер (экономист), Х. Ян (экономист), Д. Фэрфилд (юрист). Таким образом, в основном область виртуальной экономики исследуется экономистами, психологами и юристами, которые изучают такие ее аспекты, как моделирование экономических процессов, анализ психологических эффектов и проблем правового регулирования виртуальной собственности. В отечественной литературе социологическое направление изучения виртуальной экономики менее развито, а внимание уделяется преимущественно экономическим и правовым вопросам данной сферы.

*Теоретико-методологические основания исследования*

В основе исследования лежит теоретическая концепция виртуальной экономики, предложенная Э. Кастроновой. Он был одним из первых, кто подчеркнул важность анализа экономических аспектов в многопользовательских онлайн-играх. Кастронова также внес в академический дискурс собственное понимание явления "виртуальная экономика", определив ее следующим образом:

* Набор валют, товаров и услуг, которые пользователи могут собирать, использовать и/или обменивать друг с другом в виртуальном мире.
* Производственные технологии, доступные пользователям в этом мире (для добычи угля, выращивания риса и т. д.).
* Рынки, где пользователи совершают сделки друг с другом или с владельцем виртуальной экономики.[[5]](#footnote-5)

Подход Кастроновы обеспечивает основу для анализа виртуальных экономик и позволяет интерпретировать взаимодействия между участниками игрового пространства, обогащая понимание взаимосвязей экономических процессов и социального действия.

*Эмпирическая база исследования*

Данные исследования были получены в результате онлайн наблюдений в виртуальных игровых мирах игры Roblox: Adopt Me! (Uplift Games, 2017) и проекта GTA 5 RP (Команда неизвестных отечественных разработчиков, 2019). В апреле 2024 года проводились наблюдения в игровом мире GTA 5 RP, длительность игровой сессии составила 3 часа. Ранее, в марте 2023 года, проводились аналогичные наблюдения в игре Roblox: Adopt Me, с длительностью игровой сессии в 30 минут.

Исследователь наблюдал за игроками и взаимодействовал с ними, выступая в роли новичка. В ходе наблюдения фиксировались:

* Взаимодействия между игроками при осуществлении экономических операций, таких как торговля, обмен ресурсами, финансовые операции и другие.
* Проявления социально-экономических особенностей в действиях и поведении игроков, таких как – сотрудничество/соперничество/стратификация/конфликты и пр.
* Нормы игрового сообщества и другие культурные особенности, возникающие в процессе экономических взаимодействий.

Для наблюдения наибольший интерес представляли игроки, имеющие опыт взаимодействия в виртуальных экономиках перечисленных игр (не новички, за исключением случаев взаимодействия новичка с опытным игроком).

Анализ полученных данных проводился вручную (транскрибирование, кодирование, описание данных, анализ, сравнительный анализ, формулирование основных результатов).

*Практическое значение результатов исследования*

Полученные результаты могут позволить разработчикам игр оптимизировать дизайн игровых миров, включая экономические системы, с учетом того, какие модели способствуют формированию более устойчивых и социально насыщенных сообществ. Это может привести к созданию более привлекательных и социально взаимодействующих игровых миров. Помимо этого, анализ виртуальных экономик в играх может предоставить новые модели для понимания и прогнозирования социально-экономических взаимодействий в реальном мире. Например, принципы распределения ресурсов и стратегии торговли в играх могут быть применены к изучению реальных рынков. В дополнение к вышеуказанным аспектам, учитывая распространенность игр, результаты данного исследования могут предоставить перспективы для лучшего понимания влияния виртуальных игровых пространств и их экономических систем на социализацию личности, ценностей, навыков и социальных отношений игроков.

*Структура работы*

Данная работа состоит из введения, 2 глав, заключения, списка литературы и приложений.

Первая глава включает в себя два параграфа. В первом параграфе рассматриваются основные подходы к определению термина «виртуальная экономика», а также дается классификация виртуальных экономик по разным критериям. Второй параграф рассматривает социологический подход к изучению виртуальных экономик в ряду междисциплинарных исследований.

Вторая глава включает в себя три параграфа. Первый параграф рассматривает характеристику экономических систем в играх Roblox: Adopt Me! и GTA 5 RP. Во втором параграфе представлен анализ социальных и культурных особенностей в исследуемых игровых мирах на основе материалов эмпирического исследования. В третьем параграфе представлен сравнительный анализ исследуемых игровых миров, его результаты и интерпретация.

Заключение включает в себя описание результатов выпускной квалификационной работы, а также описывает практическую значимость полученных знаний для разработчиков игр и социологов.

Список литературы включает в себя 35 источников и литературы.

Приложения включают в себя полные транскрипты игровых кейсов в играх Roblox: Adopt Me! и GTA 5 RP.

# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ ЭКОНОМИК В ОНЛАЙН-ИГРАХ**

## **Понятие виртуальной экономики: основные концепции**

В современном цифровом мире, где виртуальные миры и реальность переплетаются, термин «виртуальная экономика» становится ключевым феноменом, обозначающим сложные цифровые экосистемы, созданные внутри видеоигр и онлайн-платформ. Однако, несмотря на широкое использование этого термина, его определение остается неоднозначным[[6]](#footnote-6). Далее будет рассмотрено несколько определений виртуальной экономики, которые наиболее часто упоминаются в научном дискурсе.

Несмотря на то, что на данный момент под виртуальной экономикой чаще всего подразумеваются экономики в компьютерных играх, исторически содержание этого термина менялось неоднократно[[7]](#footnote-7). Идеи о «фиктивном капитале» и понятие «виртуальной экономики» впервые были представлены К. Марксом в третьем томе "Капитала"[[8]](#footnote-8) и Ф. Энгельсом в дополнениях к третьему тому "Капитала". Позднее эти концепции нашли развитие в работах Р. Гильфердинга[[9]](#footnote-9), Дж. Кейнса[[10]](#footnote-10) и теоретиков институционализма[[11]](#footnote-11). Эта концепция описывает ситуации, когда деньги начинают играть более важную роль, чем реальные товары и услуги в экономике. Маркс утверждал, что в определенных условиях капиталистической системы происходит отделение денег от реального производства, и деньги начинают функционировать как самостоятельная сила, создавая нестабильности и неравенства. Таким образом, виртуальная экономика, согласно Марксу, характеризуется преобладанием финансовых операций и фиктивных сделок над реальным производством и обменом товаров.

В дальнейшем, понимание виртуальной экономики смещается в сторону её определения как «параллельной экономики», существующей одновременно с традиционной. «На нашей родной планете существуют, пересекаясь и дополняя друг друга, как бы две экономики: реальная и виртуальная» - писал Паульман[[12]](#footnote-12). Он рассматривал виртуальную экономику как явление, включающее в себя различные аспекты, от игровых миров до виртуальных финансовых операций, предлагая свою классификацию сфер виртуальной экономики, которая включала игровую сферу, сферу торгового обращения, сферу денежного обращения и движение фиктивного финансового капитала. Кроме того, Паульман высказывал мнение о том, что термин «виртуальная экономика» может использоваться для описания неудачной макроэкономической политики, при которой формирование политики основано на искаженном представлении о функционировании реального и денежного секторов экономики[[13]](#footnote-13). Однако разделение экономики на реальную и виртуальную происходит условно, ведь и та, и другая экономики являются неотделимой части мировой хозяйственной деятельности человека. По сути, виртуальная экономика охватывает хозяйство всего мира, всех стран, регионов, где есть электричество и где возможно участие и взаимодействие посредством сети Интернета[[14]](#footnote-14). «Происходящее свидетельствует о "врастании” виртуальной экономики во всемирное хозяйство в качестве нового структурного элемента, что обусловливает рост степени сложности его как системы»[[15]](#footnote-15).

Не менее популярная концепция представлена социологом Д. В. Ивановым. Она обозначает процесс замещения реальных социальных отношений и экономики виртуальными. Это включает в себя как "некомпьютерную" виртуализацию, связанную с развитием финансового сектора, так и "компьютерную", связанную с развитием коммуникаций и Интернета[[16]](#footnote-16).

Впоследствии, со значительным развитием компьютерных технологий и широким ростом популярности онлайн-игр, современным классиком исследований в сфере виртуальной экономики становится Э. Кастронова, который определил виртуальную экономику как «экономику, функционирующую в искусственно созданном пространстве, в рамках онлайновых игр, в киберреальности».[[17]](#footnote-17) Он исследовал экономические структуры в виртуальных мирах и пришел к выводу, что экономика внутри этих миров имеет свои особенности и может быть анализирована с использованием традиционных экономических методов. Кастронова проводил изучения, в частности, в экономиках онлайн-игр, таких как "EverQuest" и "World of Warcraft". Его работы подчеркивают важность виртуальных экономик, показывают, как внутренние правила и институты влияют на поведение игроков и формирование ценностей внутри виртуальных миров. Кастронова считает, что виртуальные экономики могут служить не только объектом исследования, но и моделями для понимания реальных экономических процессов.[[18]](#footnote-18)

Виртуальные экономики, проявляющиеся в играх жанров MUD и MMORPG, представляют собой особый интерес, особенно в контексте MMORPG, где они достигают наибольшего масштаба. Также виртуальные экономики присутствуют в симуляторах жизни, где наблюдаются уникальные взаимосвязи между виртуальными и реальными мирами[[19]](#footnote-19). Наглядным примером служит Second Life, где признаются права на виртуальные активы, а внутриигровая валюта Linden Dollars обменивается на реальные деньги на сторонних платформах. Существуют также игры, как, к примеру, Roblox, GTA Online и многие другие, которые демонстрируют виртуальные экономики, где игроки не только тратят деньги, но и открывают свои магазины и другие предприятия для их заработка, воплощая в себе элементы эмерджентного геймплея. Здесь же важно упомянуть о существовании понятия виртуальной собственности, которая распространяется на различные ресурсы, такие как виртуальные объекты, персонажи и учетные записи, контролируемые участниками виртуальных миров. Виртуальные ресурсы могут обладать уникальными характеристиками, такими как: 1) ограниченный доступ; 2) непрерывное существование независимо от пребывания персонажа в игре; 3) взаимные связи с другими игроками и объектами; 4) возможность обмена на вторичном рынке; 5) добавление стоимости через персонализацию и улучшение свойств ресурса[[20]](#footnote-20).

Виртуальные экономики в различных играх разнятся по своей структуре, сложности и влиянию на игровой процесс[[21]](#footnote-21). В исследованиях виртуальных экономик выделяются различные типы классификаций, которые помогают систематизировать эту динамичную область. Одним из основных подходов к классификации является ориентация на степень контроля разработчиков виртуального мира, из этого подхода вытекают два типа виртуальных экономик – *централизованные и децентрализованные.* Централизованные экономики предполагают активное управление и контроль со стороны разработчиков, включая регулирование выпуска и распределения виртуальных ресурсов. Примеры: World of Warcraft, Fortnite. В децентрализованных экономиках, напротив, основной вклад в формирование экономических отношений вносят сами игроки, а воздействие разработчиков ограничено. Примеры: Second Life, EVE Online[[22]](#footnote-22).

Второй аспект классификации основан на типах торговли: в различных играх могут существовать *бартерные, денежные и смешанные экономики*. В бартерных виртуальных экономиках все обмены основаны на «трейдах» одного цифрового товара или услуги на другую без использования игровой валюты. К примеру, такой тип торговли встречается в играх: Roblox: Adopt Me!; Dungeons & Dragons Online; Ultima Online. В денежных экономиках основным средством обмена служат виртуальные деньги, примерами таких игр являются World of Warcraft, Genshin Impact, League of Legends. В смешанных же экономиках используются как бартерные, так и денежные методы обмена. Это наиболее распространенный тип экономики в виртуальных мирах, он представлен в GTA 5 RP, Path of Exile, Second Life и многих других.

Основываясь на наличии внутренних и внешних рынков, можно выделить *внутренние экономики*, где торговля сосредоточена исключительно внутри игры и в экономических процессах не принимает участие реальная валюта, и *внешние экономики*, предоставляющие игрокам возможность торговли за пределами игрового пространства, часто с использованием реальных денег[[23]](#footnote-23). Это может происходить двумя способами:

* Первичный RMT: компании продают виртуальные товары напрямую игрокам. Примеры: Fortnite, Genshin Impact, WoW
* Вторичный RMT: игроки продают виртуальные товары друг другу. Примеры: Second Life, Entropia Universe[[24]](#footnote-24)

Другой характеристикой виртуальных экономик можно выделить степень реализма. *Реалистичные* экономики стремятся моделировать реальные рыночные законы, подобие валютных отношений и торговых операций. К примеру, EVE Online имеет сложную экономическую систему, основанную на спросе и предложении. Игроки могут производить, торговать и потреблять широкий спектр товаров и услуг, а цены на них могут меняться в зависимости от различных факторов, таких как войны, стихийные бедствия и политические события. *Нереалистичные,* или игровые, экономики могут включать элементы, несущественные в реальном мире, такие как неограниченные ресурсы, волшебные возможности, отсутствие процессов инфляции и привычных законов рынка. Такие игры более распространены в жанрах фэнтези или научной фантастики, где у игровых миров нет прямого аналога в реальной жизни.

Эти классификации предоставляют ценный инструментарий для анализа разнообразных виртуальных экономических систем. Каждый тип экономики обладает своими особенностями, преимуществами и недостатками, которые могут значительно повлиять на формирование внутриигровых социальных структур и характер социальных взаимодействий. Понимание этих отличительных черт является ключом к глубокому анализу влияния виртуальных экономических систем на социальные аспекты внутри цифровых миров.

Таким образом, концепция виртуальных экономик в видеоиграх представляет собой тщательно продуманные цифровые реплики реальных экономических систем, которые включают множество элементов, аналогичных тем, что присутствуют в традиционных экономиках. В пределах этих виртуальных рамок игроки участвуют в экономических активностях, включая использование виртуальной валюты, участие на рынках, влияние на изменение спроса и предложения, участие в процессах производства, обмена, распределения и потребления цифровых ресурсов. Игроки погружаются в динамичный виртуальный экономический мир, где им предоставляется возможность покупать, продавать и обмениваться виртуальными товарами и услугами, симулируя сложности экономического поведения реального мира в контексте видеоигры.[[25]](#footnote-25)

Роль экономики в контексте видеоигр выходит за пределы простого механизма накопления виртуального богатства и приобретения предметов и выполняет множество важных игровых функций. Во-первых, виртуальные экономики в видеоиграх становятся неотъемлемым инструментом для регулирования игрового прогресса: введение ограничений на доступные ресурсы и валюту создает баланс, мотивируя участников исследовать виртуальные миры, завоевывать достижения и сотрудничать с другими игроками для достижения общих целей. Во-вторых, цифровые экономики активно формируют социальные структуры внутри игровых сообществ. Разнообразие игровых ролей, связанных с экономикой (торговец, производитель, фермер и др.), способствует созданию разносторонних социальных взаимодействий и внутриигровых обществ. Игроки вынуждены участвовать в торговле, аукционах, заниматься предпринимательством, участвовать в азартных играх, учиться сотрудничать и конкурировать, обмениваться ресурсами и так далее, что формирует сложные отношения, создавая динамичное взаимодействие между участниками, а также социализируя игроков[[26]](#footnote-26). В результате, сложные виртуальные экономики поддерживают экосистему игровой индустрии, стимулируя участие игроков, поддерживая онлайн-сервисы и дополнительный контент, способствуя росту и развитию игровых проектов. Роль экономики в видеоиграх превращается в интегральную часть игрового опыта, оказывая влияние на взаимодействие игроков и социальные динамики внутри игрового мира.

## **Социологический подход в ряду междисциплинарных исследований виртуальных экономик**

В рамках социологии, наиболее важным аспектом виртуальных экономик представляется порождаемая ими социальная динамика внутри игровых миров, а именно то, как виртуальные экономики могут в определенной степени влиять на социальные взаимодействия игроков, их социализацию, формирование общностей внутри игровых миров, а также роль экономических структур в создании уникальных социокультурных аспектов виртуального пространства. На эту тему существует не так много научных работ, и по сути, социологический подход к изучению виртуальных экономик ограничивается довольно узким кругом авторов. Далее будут перечислены одни из наиболее важных концепций в области социологии виртуальных экономик, которые могут расширить понимание о взаимосвязи между экономическими структурами и социальной динамикой в игровых мирах.

В своей книге «Синтетические миры: бизнес и культура онлайн-игр» Эдвард Кастронова исследует отношения между виртуальной экономикой и социокультурными аспектами в онлайн-играх.[[27]](#footnote-27) Центральный тезис работы вращается вокруг влияния виртуальной экономики на формирование культурной и социальной «ткани» синтетических миров. Кастронова утверждает, что «виртуальные миры — это не просто среда для бегства от реальности, а сложные системы со своей собственной экономикой, часто отражающие рыночные структуры реального мира». По мнению исследователя, экономическая деятельность в виртуальных игровых мирах не только сложна, но и существенно влияет на социальные взаимодействия и отношения между игроками. Одной из ключевых идей, предложенных Кастроновой, является концепция «avatar labor». Он утверждает, что игроки тратят время и усилия на развитие своих игровых персонажей (аватаров), и эти аватары становятся формой труда. Эти усилия, направленные на улучшение экономической ценности аватара, оказывают существенное влияние на общую социальную динамику виртуальных миров. В своем исследовании он заявляет: "Игроки внутриигровых миров вкладывают значительное количество времени и усилий в создание своих персонажей. Это не просто виртуальная забава; это труд, и он создает экономику виртуального мира"[[28]](#footnote-28). В этом контексте важно отметить, что виртуальная экономика оказывает влияние не только на индивидуальные действия игроков, но и на формирование более обширных социальных структур в онлайн-играх.

Концепция Ника Йи и Джереми Бэйленсона в книге «Эффект Протея: влияние измененной саморепрезентации на поведение» в определенном смысле может дополнять и подтвердить эту идею Кастроновы. В своей работе они исследуют явление того, как изменения в цифровой внешности автаров могут влиять на поведение в виртуальной среде. Сюда входят изменения во внешности, такие как рост, привлекательность, ценность виртуальных костюмов и аксессуаров или других физических характеристик. В ходе своих исследований они приходят к выводу, что игроки бессознательно соответствуют поведенческим ожиданиям, связанным с характеристиками их аватаров. Например, аватар, воспринимаемый как более привлекательный, может побудить игрока демонстрировать более уверенное и общительное поведение. Это явление они называют термином «Эффект Протея»[[29]](#footnote-29).

Выходит, что аватары, наделенные более положительными качествами, приводят к тому, что пользователи демонстрируют поведение, соответствующее этим положительным качествам, и наоборот. Этот эффект распространяется на социальные взаимодействия, модели общения и даже выполнение задач в виртуальной среде. Более того, исследование предполагает, что внешний вид аватара влияет не только на самовосприятие человека, но и на то, как его воспринимают другие, что, следовательно, влияет на социальные отношения в виртуальном пространстве.

Таким образом, виртуальная экономика тем или иным образом побуждает игроков трудиться над развитием своего аватара, в том числе приобретая ценные элементы внешнего вида, и в качестве одного из результатов этой деятельности, косметические изменения аватара игрока посредством Эффекта Протея начинают влиять на его поведение, а также на его восприятие окружающими, что так или иначе способствует экономической и социальной динамике в рамках виртуального мира на макроуровне.

Также Кастронова в своей работе указывает на ведущую роль виртуальной экономики в формировании основных социальных структур в онлайн-играх. Участие игроков в экономических сделках часто подталкивает их к формированию различных альянсов, гильдий и иных сообществ, имитируя социальные организации реального мира. Он отмечает: "Виртуальная экономика подталкивает людей к групповой организации. Гильдии создаются, чтобы обеспечить защиту и безопасность, предоставлять помощь новичкам и создавать мощные команды для освоения игровых земель"[[30]](#footnote-30).

В дополнение, еще одним важным выводом Кастроновы является то, что виртуальные экономические системы в онлайн-играх служат одним из факторов формирования социальных связей. В пользу этого утверждения также говорит исследование К. Вана и соавторов, в котором изучались источники ценности виртуальных товаров в нескольких онлайн-играх, с акцентом на влияние социальных сетей. Интересно и довольно неожиданно, авторы обнаруживают, что интенсивность социальных сетей отрицательно связана с ценностью виртуальных товаров. С точки зрения исследователей, это может быть связано с тем, что продуктивные ресурсы, созданные более тесными социальными связями, действуют как частичная замена для виртуальных товаров[[31]](#footnote-31).

В свою очередь, социальные связи, складывающиеся под воздействием виртуальной экономической системы, способствуют развитию уникальной онлайн-культуры, которая может распространяться даже за пределы цифровой реальности. Иными словами, влияние виртуальной экономики на социальную динамику перетекает и в реальный мир, а виртуальные валюты приобретают осязаемую ценность за счет обмена на реальную валюту[[32]](#footnote-32). Такое размытие границ между виртуальной и реальной экономикой подчеркивает преобразующее влияние виртуальной экономики на более широкие социальные структуры.

Принцип картирования, выдвинутый в работе Дмитрия Уильямса "The Mapping Principle, and a Research Framework for Virtual Worlds", играет ключевую роль в формировании социально-экономических отношений в виртуальных мирах. Этот принцип подчеркивает необходимость создания соответствия между действиями пользователей и их целями внутри виртуальной среды.

Принцип картирования включает три важных аспекта:

1. Пространственное соответствие: проявляется в соответствии между физическими действиями игрока и его взаимодействием с виртуальным пространством. Например, движения персонажа в игре должны отражать движения игрока в реальном мире.
2. Функциональное соответствие: это соответствие между целями или намерениями пользователя и возможностями, предоставляемыми виртуальным миром. Например, если игрок хочет провести торговлю в игре, то должны быть доступны соответствующие функции и инструменты.
3. Социальное соответствие: это соответствие между социальными ожиданиями пользователя и нормами поведения в виртуальном мире. Это включает в себя возможности для создания социальных связей, обмена информацией и взаимодействия с другими игроками.

Принцип картирования помогает создать реалистичную и понятную среду для игроков, где они могут чувствовать себя вовлеченными и осознанными в своих действиях. Когда внутриигровая экономика имитирует реальные рыночные структуры и отражает их принципы функционирования, игроки становятся более заинтересованными и активными в экономической деятельности виртуального мира. Это в свою очередь способствует формированию уникальных социально-экономических отношений между игроками и укрепляет общую социальную структуру виртуального мира[[33]](#footnote-33).

В отечественной литературе также есть авторы, так или иначе изучающие тему виртуальных экономик. Среди социологов на данный момент эта сфера пока только начинает развиваться, и в основном эта область занята экономистами, психологами и правоведами, однако из их работ также можно выделить ценные идеи и эмпирические данные, которые вносят вклад в понимание виртуальных экономик. Например, Т. Фомичева в своей статье[[34]](#footnote-34) дает характеристику виртуальной экономике и выявляет связи и различия с реальной экономикой, обращаясь к общетеоретическим положениям на примере экономической модели MMORPG EVE Online. Она указывает на то, что для экономиста виртуальный мир MMORPG представляет интересное поле исследования, поскольку с точки зрения экономических и социальных наук нет принципиальной разницы между виртуальным и реальным миром. Несмотря на различия в платформах взаимодействия, природа человеческого поведения остается неизменной, а социальные, экономические и психологические закономерности взаимодействия людей полностью отражаются и в виртуальном мире.

Согласно Фомичёвой, игровая экономика схожа с реальной тем, что в полной мере выполняет пять основных задач: 1) предоставляет доступ к ограниченным товарам и продовольствию; 2) поощряет специализацию и разделение труда; 3) развивает взаимоотношения между игроками посредством кооперации и торговли; 4) ставит перед игроком набор задач по достижению наибольшей прибыли; 5) поддерживает пользователей, чтобы каждый из них играл собственную роль в виртуальной экономике.

Из анализа экономической системы в игре EVE Online вытекают несколько интересных выводов:

* Виртуальные экономические системы, такие как та, которая присутствует в EVE Online, оказываются во многих аспектах аналогичными реальным экономикам. Они подчинены законам спроса и предложения, имеют свои валюты и ресурсы, а также сталкиваются с проблемами инфляции и дефляции.
* Важным аспектом экономики EVE Online является наличие реальной ценности у внутриигровых предметов и валюты, таких как PLEX. Это обусловлено возможностью их обмена на реальные деньги и использованием для ускоренного развития персонажей.
* Ограниченность ресурсов и предметов в игре приводит к реальным последствиям для игровой экономики. Например, экспансия игроков на ресурсные месторождения или контроль над определенными видами ресурсов может привести к монополии или росту цен.
* Вывод ресурсов из игровой экономики, например, через потери при боях, может быть способом регулирования инфляции и роста денежной массы в игре.
* Профессиональный подход к управлению игровой экономикой, аналогичный подходу к реальным экономикам, позволяет эффективно управлять ее развитием и реагировать на изменения в игровой среде.

Таким образом, анализ экономической системы EVE Online приводит исследователя к двум важным заключениям:

1. Поведение экономических агентов в компьютерных играх представляет собой ценный источник данных. Виртуальная экономика обладает рядом преимуществ перед традиционными математическими моделями для экономического и социального экспериментирования. Зарубежные исследования уже продемонстрировали различные аспекты этой возможности, включая анализ влияния законодательства на уровень преступности или экономическое развитие внутри игровых миров.
2. Экономическая платформа виртуальной реальности может выступать в качестве субъекта экономического анализа. Игроки, даже в «виртуале», все еще остаются людьми. С точки зрений социологии взаимоотношения, в которых они принимают участие, можно исследовать, как и многие другие виды межличностных отношений.

Касаясь изучения виртуальных экономик в области психологии, примечательной является работа В. Константюк, которая анализирует сетевую игру "Ёлочка" от белорусской студии Stark Game с точки зрения психоанализа и критической теории.[[35]](#footnote-35) Автор рассматривает, как игра, на первый взгляд безобидная, использует психологические уловки и механизмы “бесконечного наслаждения”, чтобы вовлечь игроков в цикл непрерывного потребления и самоэксплуатации. Разработчики используют подход "Skinner box" - метода, который заключается в том, что игроки получают награду (например, виртуальные предметы или уровни) за определенное поведение, что укрепляет это поведение и поддерживает их заинтересованность в игре. Другим аспектом игры "Ёлочка" является ее система бесконечного роста и накопления. Хотя игроки могут иметь впечатление, что достигают поставленных целей и достижений, на самом деле эта система создает иллюзию удовлетворения, в то время как на деле она лишь способствует возникновению чувства неудовлетворенности и зависимости от постоянного стремления к новым достижениям. Кроме того, игра "Ёлочка" использует такие механизмы, как эксплуатация чувства вины и тревоги у игроков. Заставляя их чувствовать, что для продолжения игры им необходимо приобретать виртуальные предметы или выполнять определенные действия, игра стимулирует их тратить реальные деньги на виртуальные покупки, что может создать дополнительное психологическое напряжение у детей и подростков.

В результате, Константюк приходит к выводу, что инкрементальные игры, по типу игры “Ёлочка”, с одной стороны представляют собой привлекательное развлечение, но с другой стороны, за их безобидным фасадом скрываются механизмы, способные оказать негативное воздействие на психическое здоровье детей и подростков путём использования методов психологического воздействия. Рассмотрение использования механизмов "Skinner box" и стимулирования потребительского поведения через виртуальные покупки углубляет понимание того, какие экономические механизмы используются для монетизации игрового опыта и как они влияют на поведение игроков. Также анализ бесконечного развития и накопления в игре и его связи с чувством удовлетворения и зависимости позволяет оценить, как экономические механизмы влияют на перцепцию достижений игроками и их мотивацию экономической деятельности в онлайн играх.

В завершение обзора междисциплинарных исследований виртуальных экономик, правовая сторона исследований данной сферы хорошо представлена в статье М. Катковой и П. Сурьяниновой, в которой исследователи затрагивают проблематику правового регулирования виртуальной собственности компьютерных игр в рамках российского законодательства.[[36]](#footnote-36) Они подчеркивают отсутствие четкого определения этого понятия в законодательстве, что ведет к проблемам защиты прав игроков на виртуальные активы. Авторы, используя сравнительно-правовой анализ и анализ судебной практики США и стран ЕС, рассматривают различные подходы к правовому регулированию виртуальной собственности, выделяя относительно-правовой подход как наиболее перспективный. Этот подход признает виртуальную собственность как особую форму имущества и подчеркивает необходимость разработки специальных норм для защиты прав игроков. В заключении статьи отмечается, что правовое регулирование виртуальной собственности в России находится только на начальном этапе, и важно продолжать развивать законодательство в этой области для обеспечения более эффективной защиты прав игроков. Данная работа может представлять интерес в контексте исследования виртуальной экономики, поскольку она раскрывает важные аспекты правового регулирования виртуальной собственности в компьютерных играх, что помогает понять влияние правовых норм на функционирование виртуальных экономических систем и защиту интересов игроков в этой среде.

Таким образом, несмотря на то что область изучения видеоигр, и, в частности, виртуальной экономики внутри них, на данный момент не столь богата различными исследованиями, всё же можно с уверенностью сказать, что уже имеющаяся совокупность теорий и эмпирических данных предоставляет интересные исследовательские пути для понимания влияния виртуальной экономики на социальные отношения в контексте видеоигр. Теоретический материал, представленный работами Кастроновы, Йи, Бэйленсона, Уильямса, Фомичевой, Константюк и других не упомянутых здесь, но принимаемых во внимание исследователей, создает основу для более глубокого анализа и понимания взаимодействия между экономическими структурами и социальными процессами в виртуальных мирах.

На основе описанных концепций, можно выделить несколько ключевых аспектов для дальнейшего исследования. Важно рассмотреть, какие социокультурные нормы и ценности формируются в результате экономических взаимодействий в видеоиграх. Какие роли играют групповые структуры, такие как гильдии и альянсы, в создании социальных общностей внутри игровых миров? Как труд игроков по развитию своих аватаров, Эффект Протея или концепции могут объяснить динамику взаимодействия между игроками?

Дополнительно стоит рассмотреть, как уникальные особенности виртуальных экономик в различных играх могут влиять на социальные отношения. Возможно, исследование различий в структурах экономики и социальных взаимодействий в разных онлайн-играх может расширить наше понимание влияния экономических систем на социокультурную динамику виртуальных миров.

# **ГЛАВА 2. ВИРТУАЛЬНАЯ ЭКОНОМИКА И ЕЕ ВЛИЯНИЕ НА СОЦИАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ ИГРОКОВ В ОНЛАЙН-ИГРАХ**

## **2.1. Характеристика экономических систем в играх Roblox: Adopt Me! и GTA 5 RP**

Исходя из концепций Э. Кастроновы и других теоретиков виртуальной экономики игр, в рамках этой работы предполагается, что экономическая система в ММО выступает фундаментом, на котором строится сложная система социальных отношений внутри игрового сообщества. Понимание этой взаимосвязи и сравнение ситуаций в различных играх позволит нам глубже изучить то, как экономические факторы могут влиять на социальную динамику между игроками. По этой причине важно подробно разобрать и проанализировать виртуальную экономику в исследуемых играх, а именно Roblox: Adopt Me! и GTA 5 RP. Выбор этих игр обусловлен стремлением к детальному анализу и сравнению двух контрастных c точки зрения реализма и сложности игровых механик виртуальных экономических систем. Эти игры представляют похожие поджанры (симулятор жизни и ролевая игра) и обе по своей сути принадлежат к жанру MMORPG, однако их виртуальные миры обладают различной степенью реализма экономики, а также значительно разнятся количеством сложных игровых механик, связанных с торговлей. Это разнообразие позволяет исследовать спектр влияний экономических факторов на социальные отношения игроков. Помимо этого, важно отметить, что на данный момент эти игры обладают высокой популярностью среди игроков, поэтому изучение их экономических систем и социальной динамики представляется особенно актуальным.

**Roblox: Adopt Me!**

Платформа Roblox, сочетающая в себе элементы игры, социальной сети и системы создания контента, стала феноменом в мире видеоигр. В этой среде миллионы пользователей ежедневно создают проекты, играют и делятся друг с другом своими достижениями. В начале 2024 года Roblox побил мировой рекорд по онлайну, набрав 9,7 млн активных пользователей, о чем официальная страница игры сообщила в соцсети «X» (ранее «Twitter»[[37]](#footnote-37)): “Roblox achieved a new peak concurrent player count today, reaching 9,714,443 users online at the same time!”. Одной из главных отличительных черт Roblox является особая механика ее игровой платформы. В отличие от большинства игр, которые предлагают заранее разработанный контент и геймплей, Roblox предоставляет игрокам возможность создавать собственные игры и виртуальные миры с использованием инструментов и редакторов, предоставляемых платформой[[38]](#footnote-38). Это означает, что Roblox не ограничивается одной игрой или одним сценарием. Он представляет собой огромный мир, в котором каждый игрок может создавать свои собственные виртуальные миры, игры и сценарии, делиться ими с другими игроками и взаимодействовать внутри созданной среды. Это открытая платформа, которая позволяет игрокам стать не только потребителями контента, но и его создателями. Таким образом, Roblox становится метавселенной, где различные игры и виртуальные миры, созданные разными игроками, существуют параллельно и взаимодействуют друг с другом. Игроки, обладающие своими уникальными игровыми личностями в виде аватаров, могут исследовать и переходить из одной игры в другую, находить новые сообщества и участвовать в разнообразных активностях. Это создает ощущение единого мира, где игроки могут свободно перемещаться, общаться, торговать и соревноваться друг с другом.

Кроме того, Roblox предоставляет инструменты и ресурсы для разработчиков, которые позволяют им монетизировать свои творческие усилия[[39]](#footnote-39). Это способствует развитию внутриигровой экономики, где игроки могут продавать свои созданные предметы, игры и услуги другим игрокам за виртуальную валюту или реальные деньги. Так Roblox становится не только игровой платформой, но и целой экономической экосистемой, где игроки могут проявить свой творческий потенциал и добиться финансового успеха.

Рассматривая подробнее виртуальную экономику Roblox, важно отметить, что она имеет, как минимум, два уровня. В ее основе лежит общая экономика, включающая в себя виртуальную валюту Robux, которая является универсальной и потенциально применима на всех игровых картах. Под вторым уровнем подразумевается специфическая валюта в разных виртуальных мирах, называемая "монетами" или "деньгами" в соответствующих игровых контекстах. Каждый виртуальный мир в Roblox может иметь свою собственную валюту, которая может быть использована для покупки предметов, различных улучшений или других игровых ресурсов, специальных для этого мира. Это создает дополнительные уровни экономической динамики внутри каждого виртуального мира и предоставляет игрокам возможность участвовать в экономических взаимодействиях, специфичных для конкретного контента или игрового сценария. Владение и использование специфической валюты в разных виртуальных мирах может быть связано с определенными игровыми целями, достижениями или прогрессом. Однако, несмотря на наличие определенной валюты в разных виртуальных мирах, валюта Robux все равно остается универсальной и является основным средством обмена внутри Roblox. Она может быть использована для приобретения подписки Roblox Premium, покупки одежды и аксессуаров, различных питомцев и других предметов, изменяющих вид игрового аватара, а также для обратной конвертации в реальную валюту.

В свете обсуждения виртуальной экономики на платформе Roblox, особый интерес представляет популярная игра "Adopt Me!". "Adopt Me!" — это массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра, разработанная компанией Uplift Games на игровой платформе Roblox[[40]](#footnote-40). Исходно ориентированная на ролевую игру с усыновлением детей, игра позже сместила свой фокус на усыновление и заботу о различных виртуальных домашних животных, с которыми можно торговать с другими игроками, а также украшать свои дома. К концу марта 2021 года "Adopt Me!" в игру сыграли более 20 миллиарда раз[[41]](#footnote-41), а по состоянию на июнь 2020 года, игра насчитывала в среднем 600000 онлайн-игроков, играющих одновременно[[42]](#footnote-42). Суть игры заключается в уходе за разнообразными домашними животными, которые вылупляются из яиц. Эти питомцы подразделяются на пять классов в зависимости от редкости и стоимости: обычные, необычные, редкие, ультра-редкие и легендарные. После вылупления они проходят путь от новорожденных к малышам, дошкольникам, подросткам, молодым особям и, наконец, становятся взрослыми. Внутриигровые покупки осуществляются как с использованием виртуальной валюты Roblox, так и с собственной валютой Adopt Me, известной как "Баксы". Эти "Баксы" можно зарабатывать, удовлетворяя потребности домашнего питомца, такие как еда, питье, коляски, предметы и игрушки. Таким образом, экономическая система внутри данного мира имеет следующие ключевые элементы:

1. *Питомцы*, являясь центральным элементом игры, обладают разной степенью редкости, что влияет на их ценность. Они могут быть получены различными способами, включая покупку, продажу, вылупление из яиц или получение в подарок.
2. *Предметы* в "Adopt Me!" используются для украшения дома, изменения внешности персонажа и ухода за питомцами. Они также могут быть приобретены, проданы или созданы самими игроками.
3. *Торговля* между игроками включает в себя обмен питомцами, предметами и внутриигровой валютой (Bucks). Существуют специальные торговые площадки, где игроки могут находить выгодные предложения.
4. *Микротранзакции*, осуществляемые через внутриигровую валюту Robux, предоставляют дополнительные преимущества игрокам. Этот механизм стимулирует покупку и создает дополнительные экономические слои внутри игры. Система микротранзакций также способствует монетизации платформы Roblox и игры "Adopt Me!" для разработчиков.
5. *Семьи,* представляющие собой аналогию гильдий в рамках Adopt Me,играют важную роль в формировании внутриигровых экономических структур. Основная механика игры позволяет игрокам объединяться в семьи для совместного воспитания и заботы о виртуальных питомцах, а также для постоянного обмена ресурсами, питомцами и предметами, усиливая экономическую взаимозависимость членов семей.

По форме регулирования экономическая система Adopt Me! представляет собой гибридную модель, которая заключает в себе как элементы централизованной экономики, так и децентрализованной. С одной стороны, цены на все товары во внутриигровом магазине устанавливаются напрямую разработчиками, ими же назначается номинальная ценность каждого товара в виде градации их редкости от «обычных» до «легендарных». Выходит, что значительная часть контроля над внутриигровой экономикой Adopt Me! находится в руках разработчиков, которые напрямую устанавливают цены, регулируют предложение и влияние на ценность предметов. С другой стороны, игроки не лишены возможности участия на вторичных рынках, на которых они активно осуществляют обмены различными товарами и питомцами путём бартерного обмена, самостоятельно устанавливая цены на предлагаемые ими предметы при личном обмене. Важно также отметить, что формирование цен игроками зависит от множества факторов, таких как мода на те или иные товары, их популярность и ограниченность. Иными словами, спрос и предложение в игре имеют динамичный характер и изменяются со временем, притом на этот процесс влияют как разработчики посредством внедрения различных игровых механик, акций и ограничений, так и социокультурные факторы, возникающие внутри игрового сообщества.

Посредством обмена виртуальная экономика Adopt Me! хотя фактически является смешанной системой, включающей как возможность проведения бартерных обменов, так и использование денег, она все же демонстрирует заметное преобладание именно бартерных элементов. Это обусловлено отсутствием в игре механики обмена товаров на виртуальную валюту на вторичном рынке. Это также подтверждается фактом, что при проведении включенного наблюдения, в течении 15 минут геймплея исследователь был вовлечен в различные бартерные обмены с другими игроками 6 раз. За этот относительно короткий временной интервал виртуальная валюта ни разу не упоминалась игроками в контексте их обсуждений и трейдов. Несмотря на отсутствие в игре прямого механизма купли-продажи между игроками с использованием валюты, в игре все же существует возможность договориться на осуществление «поочередного дарения», под этим подразумевается, например, ситуация, когда сначала один игрок дарит другому питомца, а взамен второй игрок дарит первому изначально оговоренную сумму виртуальных денег, однако данный способ не предусмотрен разработчиками игры и содержит в себе высокий риск для первого игрока быть обманутым. Таким образом, суть обменов между игроками заключается в тесных трейдах по модели «товар на товар» и обсуждениях, в рамках которых каждый предлагает свои условия обмена, устанавливают ценности предметов и питомцев в согласии с текущими трендами в сообществе. Использование виртуальной валюты же ограничено покупками во внутриигровом магазине, который предлагает очень ограниченное количество товаров.

Анализируя экономику Adopt Me! на наличие или отсутствие внешних рынков, она скорее представляет собой игру с внутренней экономикой, где торговля в основном сосредоточена внутри игрового пространства, хотя игра и полностью не лишена RMT за счет системы микротранзакций, предоставляющей игрокам возможность приобретения внутриигровых активов за реальные деньги. Микротранзакции, такие как покупка виртуальной валюты Bucks или редких товаров, могут предоставить игрокам дополнительные преимущества, ресурсы или косметические изменения. В дополнение, в Roblox, как и во многих других онлайн-играх, финансово заинтересованные игроки активно ищут способы реального заработка с помощью возможностей виртуального мира, в том числе через обмен виртуальными товарами. В связи с этим в Adopt Me! существует явление внешних рынков (вторичный RMT), где игроки могут обмениваться или продавать виртуальные предметы за реальные деньги с использованием различных онлайн-платформ. На этих платформах игроки размещают объявления о продаже или обмене внутриигровых активов, устанавливают условия сделки и проводят обмены, часто встречаясь в самой игре для завершения транзакции. Однако следует отметить, что эти внешние рынки создаются и поддерживаются самими игроками и существуют за пределами игры, в то время как официальные разработчики игры не принимают в этом участия. Более того, разработчики Adopt Me! не поддерживают и не одобряют подобные сделки за пределами игрового пространства, в отличие от таких игр, как, к примеру, Second Life, в которой признаются права на интеллектуальную собственность в отношении активов, созданных «внутри мира» подписчиками, а также соблюдается принцип невмешательства в отношении покупки и продажи игровой валюты за реальные деньги на сторонних сайтах[[43]](#footnote-43). Или интересным примером тут также может выступить игра Decentraland, которая представляет собой виртуальный мир, основанный на блокчейне Ethereum, где пользователи могут создавать, продавать и покупать виртуальные активы в виде недвижимости, предметов и контента. В Decentraland разработчики поощряют создание внешних рынков, предоставляя пользователям полный контроль над владением и торговлей цифровыми благами. Используя криптовалюту MANA, игроки могут проводить сделки внутри игры, а также обмениваться виртуальными активами за реальные деньги[[44]](#footnote-44).

Таким образом, взаимодействие с внешними рынками в экономической системе Adopt Me! не играет ключевой роли в общем процессе геймплея, а представляет собой скорее дополнительный аспект, обеспечивающий комфорт и дополнительные возможности для игроков. Экономика игры взаимодействует с реальной валютой только за счет системы микротранзакций, которая необходима разработчикам для обеспечения финансирования проекта и поддержания его развития, что подтверждает внутренний характер экономики Adopt Me!

Продолжая рассматривать экономику Adopt Me, можно допустить некоторые сравнения с реальными экономическими процессами или явлениями.

1. Валюта «Баксы» достаточно нестабильна: стоимость предметов во внутриигровом магазине может часто и сильно колебаться, новые предметы и события влияют на спрос, а игроки способны манипулировать рынком с помощью моды. В сравнении с ней реальная валюта, к примеру, Доллар США, более стабильна, так как регулируется ФРС (центральным банком), менее подвержена манипуляциям извне, однако подвержена инфляции.
2. В игре представлена далекая от реальности система заработка валюты. В Adopt Me! выращивание домашних питомцев и забота о них сами по себе напрямую приносят доход, в то время как в реальной жизни получение дохода от разведения животных связано с дальнейшей реализацией на рынке полезных благ, получаемых благодаря этим животным, например, выращивание и телят для получения в будущем молока, которое будет продаваться на рынке. В Adopt Me же игроки просто получают деньги от факта проявления заботы и выращивания этих питомцев, что в реальности представляется невозможным. Такая идеализация может создавать уникальный и веселый игровой опыт, но при этом не отражает реальные экономические реалии.
3. В Adopt Me, как и в реальной экономике, также существуют рынки, где игроки обмениваться товарами и услугами, а также регулировать их цены на основании спроса и предложения, однако система обмена между игроками все же довольно проста и не допускает прямого использования валюты для покупки или продажи предметов.
4. Игроки могут участвовать в производстве исключительно посредством разведения и ухода за питомцами. Механики игры не позволяют обычным пользователям создавать свои собственные товары, что сильно ограничивает их свободу действий в экономическом плане.
5. Игроки в процессе геймплея сталкиваются с необходимостью принимать те или иные экономические решения, касающиеся максимизации личной выгоды и удовлетворения своих потребностей в ходе купли-продажи виртуальной валюты или предметов. Это схоже с реальными экономическими моделями поведения человека, однако в реальной жизни эти решения обычно зависят от более комплексных причин: базовых потребностей, карьеры, социальных обязательств и норм. Adopt Me! стимулирует игроков к принятию экономических решений, но их модель поведения значительно примитивнее реальной.
6. Конкуренция в игре представлена через борьбу за редкие или желаемые предметы, а также через стремление к достижению высокого социального статуса внутри игрового сообщества. Это подобно конкуренции в реальном мире, где компании борются за рыночные доли, а индивидуумы стремятся к достижению успеха и престижа. Конкуренция в Adopt Me! стимулирует игроков к активной торговле, но, согласно данным исследования, она также может приводить к неравенству и конфликтам в игре, которые проявляются через социальную стратификацию игроков по материальному признаку.
7. Экономика Adopt Me! должна функционировать в течение долгого времени, обеспечивать игроков ресурсами, возможностями развития, должным контролем системы и стимулированием активности игроков. Реальная экономика также должна быть устойчивой и жизнеспособной в долгосрочной перспективе, однако ресурсы у реальной модели всегда ограничены; на ее устойчивость влияют множество факторов, которых нет в игре – глобальные события, политика, технологические изменения. В этом смысле экономика Adopt Me! также более управляема и примитивна, чем реальная.

Резюмируя, в целом описать виртуальную экономику Adopt Me! можно следующим образом: экономика Adopt Me! представляет собой гибридную систему, сочетающую элементы централизованной и децентрализованной моделей. Доминирующей формой обмена является бартер. Игроки активно обмениваются товарами и питомцами, самостоятельно устанавливая цены в процессе торговли. Виртуальная валюта "Баксы" используется ограниченно, в основном для покупок во внутриигровом магазине.

Adopt Me! можно охарактеризовать как игру с внутренней экономикой, но с элементами RMT. Микротранзакции позволяют игрокам приобретать виртуальные активы за реальные деньги. Существует также вторичный RMT на сторонних платформах, однако он не поддерживается разработчиками. Экономика игры имеет как сходства, так и отличия от реальной экономики.

*Сходства***:**

* Наличие рынков и ценообразования, регулируемых спросом и предложением.
* Принятие игроками экономических решений для максимизации выгоды.
* Присутствие конкуренции между участниками за ресурсы и рыночные позиции, а также наличие стратификации в социально-экономической структуре игрового сообщества
* Необходимость обеспечения устойчивости системы в долгосрочной перспективе.

*Отличия***:**

* Нестабильность валюты "Баксов" и идеализированная система заработка через выращивание питомцев.
* Неограниченные ресурсы
* Ограниченные возможности производства (только разведение питомцев) по сравнению с реальной экономикой.
* Преобладание примитивных бартерных обменов в экономическом действии
* Упрощенные модели поведения игроков по сравнению с более сложными решениями в реальной жизни.
* Отсутствие влияния глобальных событий, политики и технологий на экономику игры

Завершая экономический анализ Adopt Me, можно заключить, что экономика в игре является ключевым аспектом, привлекающим значительный интерес со стороны игроков, однако по сравнению с большинством других MMORPG игр и реальными экономическими системами, она может рассматриваться как относительно упрощенная и ограниченная. Примитивность игровой экономики может быть связана с тем, она рассчитана на детскую аудиторию. Это может объяснить наличие идеализированных механик, ориентированных на простоту восприятия и использования, что способствует привлечению и удовлетворению потребностей молодых игроков.

***GTA 5 RP***

Grand Theft Auto V (GTA V) от Rockstar Games, выпущенная в 2013 году, завоевала огромную популярность и признание, являясь самой продаваемой видеоигрой всех времен. GTA V позволяет игрокам исследовать открытый мир, где они могут свободно перемещаться по виртуальному городу Лос-Сантос и его окрестностям (прототипом для которых стал реальный город Лос-Анджелес в США), выполнять миссии, участвовать в различных активностях и взаимодействовать с окружающим миром. В игре так же присутствует и многопользовательский режим – GTA Online. GTA Online разрабатывалась Rockstar как дополнение к одиночной GTA V, и в результате этот режим привлек к продукту еще более широкую аудиторию, собрав вокруг себя множество групп по интересам, а по мере развития породил множество новых игровых режимов и контентных продолжений.[[45]](#footnote-45)

Не смотря на успех многопользовательского режима, все же находились игроки, которые были недовольны установленным разработчиками ограничением в 32 человека на одну игровую сессию. По их мнению, для такой большой карты как Лос-Сантос, а именно 108 квадратных километров, это затрудняло развитие сложных социальных взаимодействий. В ответ на очевидный запрос игрового сообщества в 2016 году появилась онлайн-модификация RAGE:MP, которая позволяла расширить возможности GTA Online и создавать на основе GTA V уникальные проекты. Так появились тематические ролевые «пиратские» серверы. За более чем 6 лет развития модификации благодаря работе отечественных разработчиков появилось большое число масштабных проектов, среди которых выделяют: Radmir RP, Majestic RP, GTA 5 RP, Onyx RP. Все они похожи и имеют в своей основе общую концепцию, а именно RP (RolePlay) - модификацию игры, которая позволяет игрокам брать на себя роли различных персонажей и взаимодействовать друг с другом в реалистичном городском окружении.[[46]](#footnote-46) Поскольку выбор конкретного проекта не играет принципиальной роли в виду их схожести, для анализа виртуальной экономики и сбора эмпирических данных был выбран проект GTA 5 RP.

В игровых мирах RP-проектов игроки могут быть кем угодно: от полицейских и врачей до криминальных авторитетов и обычных граждан. Основной акцент делается на ролевой игре и следовании определенным правилам, установленным администрацией сервера. Игроки должны отыгрывать своих персонажей реалистично, учитывая их профессии, характеры и предыстории. Взаимодействие с другими игроками и достижение финансового успеха в виртуальном мире является ключевым аспектом GTA 5 RP. Игроки могут общаться, сотрудничать, торговать, обмениваться, конкурировать и вступать в конфликты, создавая уникальные истории и ситуации. Виртуальный мир GTA 5 RP предлагает широкий спектр возможностей для деятельности, от легальных профессий, таких как работа таксистом, механиком, врачом или бизнесменом, до криминальных схем, включая ограбления, наркоторговлю и уличные гонки, что делает игровой процесс разнообразным и увлекательным для игроков с разными интересами.

Стремление к реализму является одной из отличительных черт GTA 5 RP: детализированный город Лос-Сантос и его окрестности, а также правила сервера, которые запрещают нарушение ролевой игры и нереалистичное поведение, стараются создавать ощущение полного погружения в виртуальный мир. Важную роль в этом играет и общение голосом с другими игроками, что добавляет реализма и глубины социальным взаимодействиям. Игроки используют голосовую связь для отыгрыша своих персонажей, ведения переговоров, координации действий и создания атмосферы живого города.

**Проект GTA 5 RP на данный момент состоит из 19 отдельных серверов, каждый из которых вмещает до 2500 игроков одновременно. Все серверы используют одну и ту же модификацию (игровой функционал), каждый из них – это отдельный виртуальный мир. У каждого игрока на каждом сервере свой уникальный персонаж, таким образом каждый сервер является относительно замкнутым пространством, с собственным набором правил и законов, разным спросом и предложением на определенные блага, с собственными тонкостями развития игровых организаций и социальных институтов, развитие которых зависит только от игрового сообщества конкретного сервера.**

Переходя к анализу виртуальной экономики GTA 5 RP, перечислим основные её элементы и особенности:

* *Виртуальная валюта*: Основной валютой в GTA 5 RP являются виртуальные доллары. Игроки могут зарабатывать их различными способами: работая на легальных профессиях (таксист, механик, врач, шахтер), владея бизнесом, участвуя в криминальной деятельности (ограбления, наркоторговля) или выигрывая в казино.
* *Микротранзакции*: Большинство RP-серверов предлагают возможность обменивать реальные деньги на виртуальную валюту или эксклюзивные предметы. Донат может ускорить прогресс игрока и дать ему преимущества, но не является обязательным для участия в игровом процессе.
* *Торговля и обмены*: Игроки могут свободно торговать между собой различными предметами, включая автомобили, недвижимость, оружие, одежду и другие активы. Торговля может происходить как напрямую между игроками, так и через специальные площадки - аукционы или автосалоны. Кроме того, в GTA 5 RP существует аналог реального сайта объявлений Avito - 5VITO, где игроки могут выставлять свои предметы на продажу, следить за динамикой цен и находить выгодные предложения.
* *Организации*: Игроки могут создавать и вступать в организации, такие как банды, мафии, корпорации или государственные структуры. Организации предоставляют возможности для совместной деятельности, экономического развития и социального взаимодействия.

Экономическая система GTA 5 RP представляет собой децентрализованную модель с элементами централизованного контроля. Администрация сервера устанавливает основные правила и механики экономики, а также фиксированную прибыль за определенные виды работ, но все же игроки имеют значительную свободу в выборе деятельности, ценообразовании и взаимодействиях на рынке, что создает динамичную и конкурентную среду, где успех зависит от навыков, стратегии и предпринимательской жилки игроков.

В отличие от Adopt Me, экономика GTA 5 RP характеризуется преобладанием денежных средств обмена. Виртуальные доллары являются основным инструментом для покупки и продажи товаров, услуг и активов. Игроки используют деньги для приобретения автомобилей, недвижимости, оружия, одежды, оплаты услуг и участия в различных экономических активностях. И хотя денежные средства доминируют, бартерные обмены также присутствуют в GTA 5 RP, но в меньшей степени. Игроки могут обмениваться предметами напрямую, особенно в случаях, когда трудно оценить точную стоимость предмета или когда речь идет об уникальных и редких вещах. Так же, в отличие от Adopt Me, в GTA 5 RP существует возможность производить бартерные обмены с доплатой виртуальной валютой, а также игроки могут передавать валюту другим игрокам безвозмездно.

GTA 5 RP, как и многие другие онлайн-игры, сталкивается с явлением RMT и внешними рынками, где игроки покупают и продают виртуальную валюту и предметы за реальные деньги на сторонних платформах. Это противоречит правилам большинства серверов, так как может нарушать баланс игры и создавать неравенство между игроками. Однако RMT продолжает существовать из-за высокого спроса и возможности быстрого обогащения в игре. Говоря о микротранзакциях, в отличие от Adopt Me, где они напрямую влияют на игровой процесс, в GTA 5 RP они, как правило, ограничены покупкой косметических предметов, виртуальной валюты или привилегий, что не всегда обеспечивает игрокам значительное преимущества в игре. Это может быть связано с тем, что помимо достижения финансового успеха, в игре существует множество других ценностных ориентиров, к достижению которых могут стремиться игроки, например, продвижение по карьерной лестнице в государственных структурах. Это снижает влияние реальных денег на внутриигровую экономику и социальную динамику.

Несмотря на наличие RMT, экономику GTA 5 RP можно охарактеризовать как преимущественно внутреннюю. Большая часть экономической активности, включая заработок, торговлю и инвестиции, происходит внутри игрового мира с использованием виртуальной валюты. Внешние рынки и RMT являются скорее "теневым" сегментом экономики, не одобряемым администрацией серверов и имеющим ограниченное влияние на общий игровой процесс.

Анализируя экономическую систему GTA 5 RP на степень её реализма, можно сделать вывод, что в сравнении с виртуальной экономикой Adopt Me она значительно более реалистична и стремится к созданию такого виртуального мира, который во многом отражает сложности и нюансы реальной экономики. Это подтверждается следующими особенностями:

1. Цены на товары и услуги в GTA 5 RP формируются на основе спроса и предложения, как и в реальной экономике. Игроки реагируют на изменения рыночной конъюнктуры, корректируя свои цены и стратегии.
2. В игре присутствует жесткая конкуренция между игроками и организациями за ресурсы, рыночные доли и прибыль. Это стимулирует развитие бизнеса, маркетинговую деятельность, и поиск новых возможностей.
3. Игроки могут выбирать различные профессии и специализироваться в определенных видах деятельности, что способствует развитию экономики и созданию разнообразных товаров и услуг.
4. Наличие банков, кредитов и инвестиционных возможностей позволяет игрокам управлять своими финансами и принимать сложные экономические решения.
5. Игроки могут создавать и управлять собственными бизнесами, производить товары и услуги, а также торговать ими с другими игроками, что отражает реальные экономические процессы.

В то же время в игре имеют место различные упрощения, что отличает виртуальную экономику GTA 5 RP от реальной. Отсутствие государства и центрального банка лишает экономику регулирования и контроля инфляции. Другие реальные аспекты экономики, такие как налоги, бюджетные дефициты и экономические циклы, либо упрощены, либо полностью отсутствуют. В дополнение, GTA 5 RP криминальная деятельность может быть привлекательным и распространенным способом заработка, что отличается от реальной экономики, где преступность чаще всего сопровождается негативными последствиями.

Таким образом, Adopt Me! и GTA 5 RP представляют собой два контрастных примера виртуальных экономик, которые хоть и имеют некоторые схожие черты, всё же сильно отличаются друг от друга. Из общего можно выделить следующее: обе игры имеют активные экономические системы, в рамках которых игроки участвуют в торговле, обмене и других экономических взаимодействиях; в обеих играх существуют внешние рынки, которые не поддерживаются разработчиками и являются исключительно инициативой предприимчивых игроков; микротранзакции присутствуют в обеих играх, но в Adopt Me они оказывают более существенное влияние на игровой процесс.

С другой стороны, основные различия в экономике включают в себя:

* Экономика GTA 5 RP более реалистична и сложна, чем экономика Adopt Me, благодаря наличию факторов производства, финансовых инструментов, широкому выбору способов заработка, более разнообразных игровых механик и механизмов торговли и многим другим особенностям геймплея.
* GTA 5 RP имеет децентрализованную экономику с элементами централизованного контроля, в то время как Adopt Me характеризуется гибридной моделью с более сильным влиянием разработчиков.
* В GTA 5 RP преобладают денежные средства обмена, а в Adopt Me! - бартерные обмены.

Подводя к концу сравнительный анализ экономических систем двух игр, можно сделать вывод, что виртуальная экономика GTA 5 RP является значительно более сложной и многогранной по сравнению с экономикой Adopt Me. В GTA 5 RP присутствует развитая система, отражающая многие аспекты реальной экономики, а игроки GTA 5 RP сталкиваются с более сложными экономическими решениями и вызовами, чем в Adopt Me, где экономическая активность сосредоточена на уходе за питомцами и бартерных обменах.

Разнообразие экономических возможностей и высокая степень реализма в GTA 5 RP могут предполагать формирование более сложной, в сравнении с Adopt Me, социальной структуры и логики социальных взаимодействий между игроками. Для более глубокого понимания этих аспектов перейдем к анализу социальных и культурных особенностей исследуемых игровых миров на основе материалов эмпирического исследования.

## **2.2. Анализ социальных и культурных особенностей в исследуемых игровых мирах (по материалам эмпирического исследования)**

С целью изучения специфики конкретных проявлений экономических взаимодействий игроков, (торговля и обмен виртуальными предметами, использование внутриигровой валюты и др.), особенностей формирования социальных структур и социальной динамики в различных игровых мирах (иерархии, сотрудничество, соперничество, социальные связи, конфликты), а также культурных аспектов (нормы поведения, ценности, символы) в марте 2023 года и в апреле 2024-го года были проведены включенные онлайн-наблюдения в игровых мирах GTA V RP (Rockstar Games, 2013) и в Roblox: Adopt Me! (Uplift Games, 2017). Общее время игровых сессий составило 30 минут для Adopt Me! и 3 часа для GTA 5 RP. Такая разница в продолжительности наблюдений обусловлена разницей в динамике геймплея и размером игровых миров. Adopt Me! представляет собой более компактный и динамичный игровой мир, где взаимодействия между игроками происходят быстрее и чаще. В GTA 5 RP же игровой мир более обширный и реалистичный, что требует более длительного времени для нахождения объектов наблюдения. Исследователь наблюдал за игроками и взаимодействовал с ними, выступая в роли новичка. В ходе наблюдения фиксировались:

* Взаимодействия между игроками при осуществлении экономических операций, таких как торговля, обмен ресурсами, финансовые операции и другие.
* Проявления социально-экономических особенностей в действиях и поведении игроков, таких как – сотрудничество/соперничество/стратификация/конфликты и пр.
* Нормы игрового сообщества и другие культурные особенности, возникающие в процессе экономических взаимодействий.

Для наблюдения наибольший интерес представляли игроки, имеющие опыт взаимодействия в виртуальных экономиках перечисленных игр (не новички, за исключением случаев взаимодействия новичка с опытным игроком). В условиях отсутствия каких-либо объективных показателей наличия опыта игры и возможностей проверить этот опыт, основным критерием для отбора игроков для наблюдения был внешний вид их аватаров, поскольку он напрямую отражает уровень финансового развития в рамках виртуального мира игры.

В таблице 1 более подробно представлены категории наблюдения, которые использовались для фиксации и анализа полученных данных. Таблица помогает систематизировать наблюдаемые явления, позволяя провести более глубокий и структурированный анализ социальных и экономических аспектов взаимодействия игроков.

*Таблица 1. Категории наблюдения*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Категория** | **Подкатегория** | **Описание** |
| **Экономические взаимодействия** | Типы заработка | Какие способы заработка используются (работа, бизнес, криминал)? |
| Выбор профессии | Как игроки выбирают свою профессию или вид экономической деятельности? |
| Уровень мотивации | Как мотивированы игроки зарабатывать деньги? |
| Уровень финансовой грамотности | Как игроки планируют и управляют своим бюджетом? |
| Типы обмена | Какие виды обмена используются (деньги, бартер, обмен с доплатой)? |
| Сделки | Как проходит процесс торговли (цены, переговоры, условия)? |
| Поведение на рынке | Как игроки реагируют на спрос и предложение, на изменение цен? |
| **Микротранзакции (Донат)** | Частота использования | Как часто игроки используют микротранзакции? |
| Мотивация | Какие мотивы побуждают игроков использовать микротранзакции? |
| Влияние на игровой процесс | Как микротранзакции влияют на игровой баланс и доступные возможности? |
| **Социальные взаимодействия** | Формы коммуникации | Какие формы коммуникации используются (текстовый чат, голосовое общение, жесты)? |
| Стиль общения | Как общаются игроки между собой (в формальном или, неформальном стиле, сленг, юмор, нецензурная лексика, игровые термины, смайлики)? |
| Уровень доброжелательности | Как игроки относятся друг к другу (взаимопомощь, поддержка, дружелюбие)? |
| **Социальная стратификация** | Критерии статуса | Что определяет статус игрока в игровом сообществе? |
| Проявление иерархии | Как проявляется иерархия между игроками (отказы, пренебрежение, уважение)? |
| **Конфликты** | Причины конфликтов | Какие факторы приводят к конфликтам (экономические разногласия, различия в стилях игры)? |
| Формы проявления конфликтов | Как проявляются конфликты (словесные оскорбления, нарушение правил, игнорирование)? |
| **Социальные группы** | Типы групп | Какие социальные группы формируются (гильдии, кланы, семьи, организации)? |
| Цели групп | Какие цели объединяют игроков в группы (заработок, совместная игра, достижение высокого социального статуса)? |
| Влияние групп | Как группы влияют на поведение и взаимодействие игроков? |
| **Культурные особенности** | Нормы поведения | Какие негласные правила и этические принципы действуют в игровом сообществе? |
| Ценности | Какие ценности преобладают (материальный успех, соперничество, самореализация)? |
| Символы | Какие символы используются для выражения статуса, богатства, принадлежности к группе? |
| Язык и сленг | Какие специфические термины и сленговые выражения используются? |

Далее перейдем к подробному описанию и анализу кейсов в рамках игровых сессий в каждой из игр.

**Roblox: Adopt Me!**

*Кейс №1:*

Ситуация**:** Исследователь подходит к группе игроков и пытается завести знакомство, представляясь новичком и прося о помощи.

Исследователь**:** *«Привет ребята… Я тут новенький… Помогите освоиться»*

P1**:** *«иди в ананас»*. – Игрок отвечает грубо и пренебрежительно, и уже первая реплика Р1 демонстрирует нежелание общаться и негативное отношение к новичку.

Далее исследователь пытается наладить контакт: «А тебе сколько лет?»

P1**:** *«16»* - игрок сообщает возраст, возможно, пытаясь подчеркнуть свой высокий статус и опыт по сравнению с новичком.

Исследователь продолжает попытки завести дружбу: «Мне 11 давай дружить пожалуйста»

P1**:** *«Нет, малолетка»* - игрок отказывает в дружбе, используя оскорбительное слово «малолетка», что указывает на дискриминацию по возрастному признаку и подтверждает нежелание взаимодействовать с игроками более низкого статуса.

Исследователь пытается понять причину такого отношения: *«Это все потому что я новичок без вещей?»*

P1 подтверждает его догадку: *«да»* - и убегает.

В данном случае, игрок P1 проявил неприязнь и агрессивное поведение к исследователю, отказавшись от дружбы и даже оскорбив его, называя «малолеткой». Ответы игрока P1 могут быть связаны с тем, что он был занят общением с другими игроками, но они также могут отражать некоторые негативные аспекты виртуального общения, такие как презрение к новичкам или возрастным различиям. В дополнение, игрок P1 подтверждает, что не хочет иметь ничего общего с игроками, не обладающими ценными виртуальными предметами. Стоит отметить, что игрок Р1 с самого начала был настроен негативно по отношению к исследователю, ещё до того, как тот сообщил о своей неопытности или возрасте. Это также может быть связано с тем, что опытные игроки могут судить о других пользователях по внешнему виду их аватара, тогда как на момент диалога на аватаре исследователя не было никакой ценной одежды или аксессуаров. В дополнение, на примере данного кейса можно сделать предположение о том, что юные геймеры часто стесняются своего возраста, и с целью повысить свой социальный статус в глазах других игроков завышают свой настоящий возраст.

*Кейс №2:*

Ситуация: Исследователь подходит к игроку Р2 приветствует его.

Р2: *«Хочешь тест на доверие? Я принимаю редких петов или ультра редких петов»* - вместо приветствия, игрок сразу предлагает исследователю участвовать в «тесте на доверие». Р2 не заинтересован в общении или знакомстве, его цель – найти потенциальную жертву для обмана, поскольку «тест на доверие» – распространенная мошенническая схема, используемая для обмана новичков и наивных игроков.

Далее Р2 отправляет запрос на обмен предметами, не дожидаясь ответа исследователя.

Исследователь признается: *«У меня нет петов»*, на что Р2 молча отклоняет запрос на обмен и убегает – отсутствие ценных предметов (в данном случае, редких питомцев) делает исследователя неинтересным для Р2.

Исследователь пытается объяснить ситуацию: *«Я новенький»*, но это остается без внимания, так как Р2 уже потерял интерес к взаимодействию.

Данный кейс демонстрирует:

* Распространенность мошенничества: «Тест на доверие» – пример того, как некоторые игроки используют неэтичные методы для достижения своих целей.
* Фокус на материальных ценностях: Р2 заинтересован только в игроках, обладающих редкими питомцами, и игнорирует тех, у кого их нет.
* Отсутствие социальной ответственности: Р2 не проявляет никакого сочувствия к новичку и не пытается помочь ему освоиться в игре.
* Существование в Adopt Me социальной стратификации, основанной на материальном благополучии.

*Кейс №3:*

Ситуация: Игрок Р3 отправляет исследователю запрос на обмен предметами, который исследователь принимает.

Инициатива исходит от Р3, что уже отличает этот кейс от предыдущих, где исследователь был вынужден сам начинать взаимодействие.

Р3 без лишних слов выставляет со своей стороны 2 предмета: *«на держи»* - действия Р3 говорят о его намерении сделать подарок или оказать помощь новичку.

Исследователь уточняет: *«Это подарок?»* - на что P3 подтверждает его догадку и желает удачи: *«удачи тебе… да»*

Исследователь благодарит Р3 и принимает подарок: *«Спасибо!!!!»*

После завершения обмена Р3 посылает исследователю смайлик, выражающий позитивные эмоции, и убегает: «:))… /убегает/» - игрок не задерживается для дальнейшего общения, но его действия отражают доброжелательность и желание помочь новичку.

Данный кейс демонстрирует:

* Проявление альтруистического поведения игрока Р3, который бескорыстно дарит предметы новичку, не ожидая ничего взамен.
* Позитивное взаимодействие, которое заключается в том, что общение между игроками происходит в дружественной атмосфере, без агрессии и пренебрежения.
* Фокус игроков не всегда направлен только на материальные ценности или личную выгоду. Несмотря на то, что предметы играют важную роль в Adopt Me, мы видим, что некоторые игроки руководствуются также другими мотивами, такими как желание помочь и поддержать других. Также дарение предметов может быть способом укрепления связей и установления позитивного взаимодействия между игроками в игровом сообществе Adopt Me.
* Этот кейс вносит разнообразие в наше понимание социальной динамики Adopt Me, показывая, что в игровом сообществе существуют разнообразные типы игроков с различными мотивациями и поведением. Если некоторые игроки стремятся к накоплению ценных вещей и могут использовать мошеннические методы, то другие игроки, как P3, проявляют доброту и щедрость, предлагая поддержку и помощь, что подчеркивает разнообразие социальных ролей и взаимодействий в Adopt Me.

*Кейс №4:*

Ситуация: P4 привлекает внимание исследователя, предлагая «донат» (подарок) в виде питомцев (*«доначу за петы пиши я»*) - эта ситуация указывает на то, что в игровом сообществе Roblox существуют игроки, готовые обменивать или дарить предметы за внутриигровую валюту или питомцев. Однако подобная практика может быть связана с мошенничеством, как и в кейсе №2. В Adopt Me существуют безопасные механики обмена, но предложение P4 подразумевает поочередное дарение, что несет риск для исследователя остаться ни с чем.

Интересно, что, узнав о неопытности исследователя (*«но ты нуб»*), P4 меняет свой подход. Вместо потенциального обмана, он решает помочь, говоря: *«так что это подарок»* и дарит исследователю несколько питомцев. Такое непоследовательное поведение может объясняться несколькими причинами:

* Во-первых, в игровых сообществах действуют негласные правила, определяющие справедливость. P4, возможно, сначала рассматривал обман новичка как допустимый, но затем, руководствуясь этими нормами, осознал несправедливость такого поступка и решил поддержать исследователя.
* Во-вторых, P4 мог испытать эмпатию и солидарность к новичку, решив помочь ему освоиться в игре. Исследователь прямо говорит: *«Я новичок, расскажи, как»*, что могло вызвать у P4 сочувствие и желание создать позитивное взаимодействие.
* В-третьих, дарение предметов может быть способом для P4 получить признание и уважение в игровом сообществе. Поддерживая новичков, P4 повышает свой статус и формирует положительный имидж.

Ответ P4 на вопрос исследователя о мотивации помощи новичкам (*«не знаю»*) указывает на возможное нежелание анализировать свои поступки или сложность определения конкретной причины. Также интересно отметить, что, по мнению P4, *«петы важно»,* а *«вещи»* - нет, что демонстрирует субъективность ценностей в игре.

*Кейс №5:*

Ситуация**:** игрок P5 инициирует обмен с исследователем, выставляя на обмен со своей стороны несколько питомцев и создавая впечатление готовности поделиться.

Несмотря на это, дальнейшее взаимодействие демонстрирует иной мотив. Когда исследователь, как новичок, спрашивает: *«Это просто так ты мне даешь? Я просто новичок»*, P5 отвечает: *«трейжу на легу»*. Это также указывает на незаинтересованность некоторых игроков Adopt Me в общении с новичками, а сосредоточенность только на получении выгоды. P5 интересуют только *«леги» (легендарные питомцы)*, и, не найдя их у исследователя, P5 отклоняет обмен и убегает, не предоставляя объяснений и игнорируя попытки исследователя понять ситуацию. Такое поведение может быть проявлением "быстрых сделок" или "быстрого обмена", распространенных в игровой экономической культуре Adopt Me. Игроки, подобные P5, ищут исключительно выгодные предложения, моментально отклоняя обмены, которые им не выгодны или не соответствуют их ожиданиям. Отсутствие легендарных питомцев у исследователя делает его непривлекательным партнером для обмена с точки зрения P5. Эта ситуация также связана с экономическими аспектами игровой культуры потребления. В Adopt Me редкие предметы имеют высокую ценность и статус, и игроки стремятся обмениваться такими предметами, чтобы улучшить свою коллекцию, достичь определенных игровых целей или повысить свой статус в глазах игрового сообщества. P5, скорее всего, руководствуется именно этими мотивами, пренебрегая социальным взаимодействием и сосредотачиваясь исключительно на материальной выгоде.

Таким образом, кейс №5 еще раз показывает, что экономические аспекты игровой культуры и стремление к быстрой выгоде могут приводить к пренебрежительному отношению к новичкам и игнорированию социальных аспектов взаимодействия.

*Кейс №6:*

Ситуация**:**исследователю снова предлагают пройти «тест доверие». *(«ты даёшь мне пета мы согл потом сново трейд и там подарок»*). Таким образом, P6 обещает: *«подарок ### пета (петы редкие и ультра редких)»* в обмен на доверие исследователя. Несмотря на сомнения (*«Я новенький просто»*), исследователь соглашается, отправляя одного питомца.

P6 делая вид, что выполняет обещание, выставляет на обмен со своей стороны 4-ех редких питомцев. Однако вместо завершения обмена, P6 добавляет: *«а так как ты новенький это тебе в подарок»*, предлагая в дополнение ещё 3 редких питомца.

В ответ исследователь предлагает дружбу: *«может будем друзьями?»*, на что P6 отказывается: *«не, сорри»* и ссылается на технические проблемы: *«у меня уже глючит из за этого»*. В итоге, P6 отменяет обмен и исчезает, оставляя исследователя ни с чем.

Этот кейс демонстрирует не только манипуляцию и обман, но и более сложные аспекты поведения P6. P6 не просто получает желаемое и исчезает, а продолжает диалог, предлагая все более выгодные условия обмена, чтобы удерживать исследователя в ожидании получения желаемого подарка. Такое поведение может объясняться несколькими причинами:

* Демонстрируя 4-ех редких питомцев, а затем ещё 3-ех редких питомцев в окне обмена, P6, возможно, хвастается своим богатством и статусом в игре, пытаясь вызвать восхищение или зависть у исследователя. Для таких случаев в игровом сообществе существует сленговое выражение «флекс» ценными предметами. Оно означает показывать или хвастаться своими виртуальными предметами, достижениями, богатством или статусом перед другими игроками. Когда игрок флексит виртуальными предметами, он демонстрирует свою принадлежность к престижной или редкой коллекции предметов, которые он обладает.
* Предлагая более щедрые подарки, P6, возможно, пытается сохранить свою репутацию и избежать обвинений в мошенничестве. Он демонстрирует некоторую доброжелательность, чтобы не выглядеть как "типичный мошенник".
* P6, возможно, наслаждается процессом манипуляции и контроля над эмоциями исследователя. Создавая надежду и затем разрушая ее, P6 получает психологическое удовлетворение.

*Выводы по Adopt Me:*

1. В игровом сообществе Adopt Me существует несколько типов игроков: от отзывчивых и готовых помочь до тех, кто прибегает к обману и мошенничеству, а также пренебрежительно относится к новичкам и игрокам ниже по статусу.
2. Игровая культура Adopt Me акцентирует внимание на наличии редких и уникальных предметов, которые служат символами статуса и привлекательности: владение редкими легендарными питомцами ("леги") и ценными предметами определяет положение игрока в социальной иерархии, предоставляя ему более высокий статус и привилегии. Это, в свою очередь, влияет на характер взаимодействия: игроки с высоким статусом чаще инициируют торговлю и диктуют свои условия, в то время как новички и игроки с низким статусом часто сталкиваются с нежеланием опытных игроков взаимодействовать или вовсе становятся жертвами мошенничества.
3. Язык и коммуникация в игре отражают эту стратификацию. Преобладает сленг («нуб», «пет», «трейд», «леги», «скам», «сорри»), короткие фразы и упрощенная грамматика («согл»), что указывает на специфическую игровую культуру. Смайлики используются для выражения эмоций, а быстрый темп диалогов, особенно в контексте торговли, говорит о динамичности игрового процесса.
4. Социальный конфликт в игровом сообществе Adopt Me неизбежен. Агрессивное и пренебрежительное поведение к новичкам, обман и стремление к получению выгоды приводят к негативным взаимодействиям, особенно между опытными и менее опытными участниками. В нескольких кейсах игроки отказываются от взаимодействия, игнорируют исследователя или проявляют к нему неприязнь из-за отсутствия у него ценных предметов.
5. Социальные взаимодействия в Adopt Me часто носят поверхностный характер, ориентируясь преимущественно на материальные ценности. Игроки склонны игнорировать более глубокие аспекты социальных отношений, не стремясь выстраивать долгосрочные связи. Большая часть взаимодействий сфокусирована на торговле и обменах, что подчеркивает центральную роль экономики в формировании социальной динамики игры.
6. Adopt Me отражает реальные социальные проблемы неравенства и дискриминации. Игроки с большим количеством ресурсов, или старшие по возрасту могут иметь преимущества, а новички и юные игроки, то есть игроки с низким статусом, часто становятся жертвами пренебрежения и обмана.

Суммируя результаты анализа, можно сделать вывод, что экономические взаимодействия в игре Adopt Me играют одну из ключевых ролей в формировании социокультурных норм и ценностей внутри игрового сообщества. Стремление к социальному признанию, акцент на материальных ценностях и формирование социальной стратификации на основе владения редкими и уникальными предметами – основные элементы, определяющие социальную динамику игры.

Эти явления могут быть обусловлены несколькими факторами. Во-первых, экономическая составляющая в Adopt Me является неотъемлемой частью ее привлекательности для игроков: весь процесс игры и ее суть, по большей части, заключаются в торговле и конкуренции между игроками. Во-вторых, виртуальная экономика Adopt Me, в отличие от других наиболее популярных MMORPG, остается относительно простой и ограниченной, несмотря на ее ключевую, интегральную роль в геймплее. Именно эта примитивность, возможно, стимулирует игроков к более интенсивному вовлечению в экономические аспекты игры, так как они легче воспринимаемы и понятны, особенно для молодой аудитории. Это, в свою очередь, приводит к фокусировке внимания на материальных ценностях и потребительских аспектах игры, а также к более частым конфликтам на почве экономического неравенства. Простота и доступность экономических механик в Adopt Me также обуславливают более выраженную роль экономических аспектов в формировании социокультурных норм и ценностей внутри игрового сообщества. Язык и коммуникация в игре отражают эту динамику: преобладает сленг, короткие фразы и упрощенная грамматика. Быстрый темп игры и диалогов не способствует формированию глубоких социальных связей, а поверхностное взаимодействие, ориентированное на материальные ценности, становится нормой.

***GTA 5 RP***

*Кейс №1***:**

**Ситуация: исследователь, работая таксистом, приезжает на заказ и обсуждает с клиентом (P1) стоимость поездки, пока везет его до места назначения.**

**Диалог между игроками происходит в неформальной обстановке в рамках своих игровых ролей таксиста и клиента соответственно. В ходе обсуждения цены поездки Р1 использует в речи нецензурное выражениев смысле *«без разницы»*: *«да не 100, ставь 500, ххххх, за 500 поедем»,* но оно не несет цели оскорбить исследователя.**

**Несмотря на скорее неформальное общение, между игроками сохраняется уважительное отношение и доброжелательность (И: *«добрый вечер»*; Р1: *«добрый вечер»*; Р1: *«всё удачи тебе»*; И: *«да тебе тоже спасибо»*)**

**Исследователь, как новичок, не знает расценок и предлагает цену в 1000 долларов (*«тысяча пойдет?»*), что по мнению Р1 является значительно выше средней стоимости поездки на такое расстояние (*«да ты чё? тут проехаться километр всего лишь»*) – игрок возражает, объясняя, что это слишком дорого.**

**Р1 открыто объясняет исследователю, почему он считает первоначальную цену завышенной, ссылаясь на свой опыт работы таксистом. Р1 не пытается обмануть новичка или воспользоваться его неопытностью. (*«да я сам сильно не шарю, ну, когда в такси работал то за километр 300 примерно просили чуваки»*)**

**В итоге игроки приходят к компромиссу - 500 долларов, что устраивает обоих. Таким образом, P1 помогает исследователю сориентироваться в системе ценообразования и дает ему полезные советы, которые помогут ему в дальнейшем. Это демонстрирует взаимопомощь и готовность делиться опытом внутри игрового сообщества.**

**Это короткое взаимодействие показывает:**

* **Экономическое взаимодействие основано на принципах спроса и предложения, а также на опыте и знаниях игроков. Более опытный игрок (Р1) не стремится к обману новичка-исследователя, а проявляет экономическую рациональность, желая заплатить справедливую цену за услугу.**
* **Модель поведения P1 может свидетельствовать об отсутствии значительной стигматизации новичков в социальной структуре GTA 5 RP. Готовность P1 помочь исследователю сориентироваться в ценах и особенностях работы таксистом, а также его стремление к сотрудничеству и поиску взаимовыгодного решения, могут говорить о том, что в этом игровом сообществе ценятся честность, взаимопомощь и уважительное отношение к другим игрокам, независимо от их опыта и статуса.**

***Кейс №2:***

**Ситуация: Исследователь подходит к игроку P2 и интересуется, как достичь успеха и богатства (И: *«как мне стать таким же успешным и богатым?»*).**

**Вместо прямого ответа на вопрос, P2 говорит: *«пойдем»*, увлекая исследователя за собой, демонстрируя готовность помочь новичку и поделиться своим опытом.**

**P2 демонстрирует исследователю свою машину и интересуется, сколько времени исследователь провел в игре: *«сколько лет в штате?»*. Узнав, что исследователь только начал играть (*«наверное один»*), P2 уточняет: *«только зашли, да»*, на что исследователь отвечает утвердительно.**

**P2 продолжает задавать исследователю вопросы о его прогрессе в игре: *«задание выполнили в начале… на стройке работал или в порту»*. Эти вопросы показывают, что в GTA 5 RP существуют определенные пути развития персонажа и заработка денег. Узнав, что исследователь еще не определился с направлением развития, P2 решает помочь ему материально: *«так смотри, на тебе короче, для начала, 1000 долларов, 2000 долларов…»*. - P2 передает исследователю 5000 долларов, чтобы тот мог купить себе одежду и начал развиваться в игре. Он говорит: *«этого тебе для начала хватит, поехали, себе одежду купишь»*. Это демонстрирует желание игрока Р2 помочь новичку без какой-либо личной выгоды. Далее P2 везет исследователя в магазин одежды и говорит ему: *«сиди в машине жди»*.**

**Пока P2 выбирал одежду для исследователя в магазине, также произошло два примечательных взаимодействия. Во-первых, рядом с магазином одежды исследователь знакомится с группой игроков (P3, P4, P5). Их диалог носит неформальный характер и касается внешнего вида их персонажей. Они обсуждают, какую одежду лучше купить и как ее сочетать. P5, как менее опытный игрок, рассказывает, что у него возникли проблемы с рукавами футболки. P3 дает ему совет, как решить эту проблему. Это взаимодействие показывает, что в GTA 5 RP важно не только иметь ценные и статусные вещи, но и уметь их красиво и правильно носить. Внешний вид персонажа играет важную роль в формировании его имиджа и социального статуса.**

**Во-вторых, к исследователю подъезжает игрок P6 на дорогой машине, врезаясь в машину P2. Исследователь делает ему замечание *(«****эй… вы чего в машину врезались»***), на что P6 реагирует высокомерно, отвечая, что *«так надо»*. Затем он смягчается и в шутливой манере объясняет, что в игровом мире GTA 5 RP такое поведение является нормой: *«****у нас в штате так принято все… будешь знать (.) увидишь машину тарань»*. **P6 также рассказывает исследователю о способах заработка в игре, а перед тем как уехать, дарит исследователю 10 000 долларов *«****на развитие».*

**По возвращению Р2 из магазина, он передает только что купленную в нем одежду исследователю. P2 объясняет, как надеть новую одежду, и говорит: *«вот, ну для начала пойдет, пойдем"*. Далее P2 помогает исследователю активировать VIP-статус, введя реферальный код: *«попробуй этот код ввести (-) который я в чат написал»*. VIP-статус дает исследователю ряд преимуществ в игре, включая ускоренную прокачку и повышенную зарплату. P2 объясняет исследователю, что дает VIP-статус и как им пользоваться.**

**В конце кейса P2 предлагает исследователю поработать таксистом: *«а:а смотри я тебя щас такси отвезу (.) таксистом поработаешь»*. Он также рассказывает ему о других способах заработка в игре, включая работу в мафии: *«это короче по ООС называется мафии (-) в мафии можно бабла залутать»*. P2 честно предупреждает исследователя о рисках, связанных с работой в мафии: *«но единственное ты можешь в тюрьму сесть за это»*.**

**На основании этого кейса можно сделать следующие выводы:**

* **Опытные игроки готовы помогать новичкам. P2 не только дает исследователю деньги, покупает одежду и помогает активировать VIP-статус, но и делится с ним своим опытом и знаниями, чтобы тот мог быстрее освоиться и добиться успеха. В дополнение, другие игроки, появляющиеся в этом кейсе, также стремятся помочь менее опытным игрокам, делясь советами по поводу одежды и заработка виртуальной валюты, и делясь деньгами с исследователем. Это свидетельствует о высокой степени социальной ответственности и солидарности внутри игрового сообщества.**
* **Богатство и статусные предметы (машины, одежда) играют важную роль в GTA 5 RP, влияя на социальный статус и отношение других игроков. Однако отсутствие материальных ценностей у игроков не обязательно приводит к их социальной изоляции или дискриминации.**
* **В большинстве случаев игроки проявляют открытость и готовность к общению, даже с незнакомцами. Например, P2 без колебаний отвечает на вопросы исследователя, P3 и P5 охотно делятся советами по поводу одежды, а P6 не отказывается поговорить с исследователем, хотя сначала реагирует грубо. В диалогах часто присутствует юмор *(«увидишь машину тарань», «я нищий», «живем как можем»*), неформальный характер общения, использование сленга (*«швейка», «фармим», «бабла залутать»*), сокращений (*«ща», «типо»*) и фамильярных обращений (*«здарова»*). Это создает атмосферу легкости и раскованности в общении, сближает игроков и способствует установлению социальных связей.**

***Кейс №3:***

**Ситуация: исследователь бежит по дороге, мимо проезжает P8 на машине.**

**P8, увидев исследователя, подъезжает к нему и сигналит, предлагая подвезти. Это сразу же демонстрирует его доброжелательность и желание помочь.**

**Исследователь, принимая помощь Р8, садится на пассажирское сидение и отмечает, что у P8 *«классная машина»*, на что Р8 отвечает *«спасибо»*. Далее Р8 спрашивает исследователя, куда его надо подвезти (*«куда тебя?»*).**

**Исследователя признается: *«а:а я не знаю я вообще новичок (-) можно вы мне (.) что-нибудь подскажите (.) чем мне вообще тут заняться (-) можно (2.0) как стать таким же успешным как вы»*.**

**P8 задает уточняющие вопросы о его уровне и наличии прав, чтобы дать более конкретный совет (*«у тебя какой уровень… у тебя есть права»*). Узнав, что у исследователя есть права, P8 предлагает ему очевидный вариант заработка для новичка - поработать таксистом и везет его до таксопарка (*«ну можешь в такси»*).**

**В таксопарке P8 кратко объясняет исследователю, как начать работу (*«там потом на М и там заказы будут»*), и сигналит на прощание, пожелав ему удачи.**

**Таким образом, кейс №3, как и предыдущие кейсы, демонстрирует доброжелательность и готовность опытных игроков GTA 5 RP помогать новичкам. P8 проявляет инициативу и оказывает исследователю поддержку, подвозя его и давая советы. Однако, в отличие от P2, P8 более сдержан в общении и предпочитает краткие и конкретные взаимодействия. Это отражает разнообразие моделей поведения и характеров игроков в GTA 5 RP.**

***Кейс №4:***

**Ситуация: исследователь, работая таксистом, подвозит двух игроков, P9 и P10. P9 активно общается с исследователем, давая ему советы и рассказывая об особенностях игры.**

**В начале кейса P9 и P10 проявляют щедрость, давая исследователю по 1000 долларов за поездку, хотя тот, будучи новичком, не знает расценок и неуверенно предлагает цену в 500 долларов. *(«так 500 нормально или как... я тебе говорю я могу тебе косарь докинуть... я тебе тоже косарь дам (.) 2 косаря заработаешь»*). P9 объясняет ему, что обычная цена за поездку составляет от 200 до 500 долларов, в зависимости от расстояния.**

**Далее P9 продолжает давать исследователю советы и делиться своим опытом. Узнав, что исследователь не знает, как пользоваться навигатором, P9 помогает ему разобраться. *(«да на карте должно быть (-) это показано»*).**

**P9 также объясняет исследователю правила общения в игре и советует ему использовать фразу «по-эльфийски» перед тем, как сказать что-то, что может быть воспринято как нарушение ролевой игры (*«ну говорят это по-эльфийски если говорить... но если ты хочешь про IRL сказать (.) ну на всякий случай говори щас (.) по-эльфийски так-то=так-то типа»*).**

**P9 рассказывает исследователю о разных способах заработка в игре, включая легальные и нелегальные. Она объясняет, что некоторые игроки «не любят фармил», то есть тех, кто зациклен на заработке виртуальной валюты и мало принимает участие в различных массовых игровых мероприятиях (*«есть ребята которые очень яростно не любят «ххххх» фармил... вот и ну то есть на этом деньги фармят деньги (.) ну достаточно хорошие получается»*). Сама же Р9 не понимает недовольства таких игроков, ведь по ее мнению: *«нет просто есть «ххххххх» (нехорошие люди) которые «ххххххх» (пристают) до тех людей (.) которые по своему любят зарабатывать деньги».* Она также рассказывает про "колесо удачи", где можно выиграть деньги и "фишки", которые можно продать или использовать в казино. (*«кто-то просто фармит через колесо удачи потому что там ДПишки очень редко выпадают (-) выпадают фишки (.) выпадают деньги (.) вот а фишки выпадают ты так же можешь их слить в казике (.) а также ты можешь их продать (-) то есть ты их продаёшь и денюжка за эти фишки тебе падает в карман (-) одна фишка 95 баксов»*).**

**В конце кейса P9 предлагает исследователю добавить ее в друзья и учит его пользоваться разными социальными функциями в игре, такими как пожимание руки, показ документов и т.д. (*«может еще увидимся (.) давай ручки пожмем на всякий... так же документы можешь показать типо документы на:а машину если она у тебя будет (.) военный билет если он у тебя будет и паспорт»*).**

* **Кейс №4 еще раз подтверждает, что социальные взаимодействия в GTA 5 RP выходят за рамки просто экономических операций. Игроки активно общаются, делятся советами, учат друг друга, строят дружеские отношения. Особого внимания заслуживают социальные функции, которые P9 демонстрирует исследователю в конце кейса: пожимание руки, показ документов и т.д. С социологической точки зрения, эти функции выполняют несколько важных ролей, таких как: 1) создание и укрепление социальных связей: ритуал пожимания рук является символом доверия и дружбы, поскольку в GTA 5 RP он позволяет игрокам не только узнать никнеймы друг друга (до пожимания рук над игроком написан только игровой идентификационный номер - ID), но и запомнить друг друга, чтобы в будущем можно было найти и узнать друг друга в игровом мире; 2) формирование идентичности: документы, такие как паспорт и военный билет, являются символами идентичности персонажа. Они позволяют игрокам лучше проникнуться своей ролью и создать более реалистичный и убедительный образ; 3) создание атмосферы реализма: социальные функции, такие как пожимание рук и показ документов, делают игровой процесс более реалистичным и погружающим. Они позволяют игрокам чувствовать себя как в реальном мире, где люди также здороваются, знакомятся и предъявляют документы при необходимости.**
* **В игровом сообществе GTA 5 RP существуют разные группы по интересам. Например, есть те, кто «любят фармить», то есть сосредоточены на заработке виртуальных денег, и те, кто предпочитают более социально активный и разнообразный геймплей, участвуя в массовых мероприятиях, развиваясь в различных игровых организациях и фракциях. Это может приводить к некоторым разногласиям и конфликтам между группами, как отмечает P9.**
* **P9 объясняет исследователю правила общения и поведения в игре, подчеркивая важность соблюдения игрового этикета и уважения к другим игрокам. Это свидетельствует о том, что в GTA 5 RP существуют определенные социальные нормы, которые регулируют взаимодействие между игроками.**
* **P9 и P10 демонстрируют щедрость, давая исследователю больше денег, чем он просил за поездку. Это еще раз подтверждает, что в GTA 5 RP распространена доброжелательность и готовность помогать менее опытным игрокам.**

***Кейс №5:***

**Ситуация: исследователь, будучи новичком, заходит в здание мэрии. P11, работник мэрии, замечает его и предлагает свою помощь: *«сэр, вам помочь?»*.**

**Исследователь признаётся, что он новичок в игре, и спрашивает, как ему заработать первые деньги. P11, отыгрывая свою роль госслужащего, советует исследователю начать с работы в такси, поскольку это самый доступный и прибыльный вариант для начинающих игроков (*«единственный вариант только в такси только зарабатывать самый такой (-) [банальный вариант но прибыльный]»*). Он упоминает, что в будущем исследователь сможет попробовать себя в государственных структурах, но для этого нужно накопить опыт и «состояние» (*«а потом уже (-) когда уже будет какое-то состояние там (-) пару лет в штате еще наберете уже можно будет куда-нибудь в гос структуру пойти там зарабатывать»*).**

**После вопроса исследователя о значимости богатства в игре (*«а вот вы вообще как считаете это сильно важно (-) иметь деньги в этом штате или так»*), к разговору присоединяется игрок P12, который шутит, что деньги - это *«самый смысл жизни в этом штате»*, подчеркивая их важность в игровом мире. P11, однако, не соглашается с этим утверждением, говоря, что у него есть 60 000 долларов, но он не считает себя богатым и продолжает активно играть (*«у меня у самого 60000 долларов в общем сейчас имеется но при этом как то живу здесь как то в штате»*).**

**Далее игроки шутят о работе в такси и на шахте, поддерживая непринужденную атмосферу разговора:**

***И: ну я думаю (-) что что мы найдем свое счастье здесь надеюсь***

***/смеется/***

***Р11: конечно=конечно найдете***

***Р12: в такси (-) обязательно найдете***

***И: да такси это жизнь***

***Р11: в такси всё счастье (.) да /смешок/***

***Р12: или на шахте /смеется/***

**В конце P12 предлагает исследователю подвезти его (*«подвезти может куда-нибудь тебя»*),демонстрируя доброжелательность и готовность помочь.**

**Анализируя этот кейс, можно сделать следующие выводы:**

* **P11, будучи работником мэрии, отыгрывает свою роль, давая советы новичку с позиции госслужащего. Это подчеркивает важность ролевой игры в GTA 5 RP и стремление игроков к созданию реалистичной и иммерсивной атмосферы.**
* **P11 и P12 демонстрируют разные ценностные ориентации. P12 говорит о деньгах как о главном смысле жизни в игре, в то время как P11, не имеющий значительный капитал, не считает его самоцелью и наслаждается другими аспектами игры. Это свидетельствует о том, что игроки в GTA 5 RP могут иметь разные мотивации и цели.**
* **Рекомендация P11 начать с работы в такси и упоминание о «состоянии», необходимом для работы в госструктурах, указывает на наличие социальной стратификации в игровом мире. Доступ к определенным ролям и возможностям может зависеть от уровня богатства и опыта игрока.**
* **Диалог между игроками пропитан юмором и проходит в непринужденной атмосфере. Это подчеркивает важность дружеского общения и легкости взаимодействия в GTA 5 RP. Игроки используют юмор, чтобы снять напряжение и сделать игровой процесс более приятным.**
* **P12 предлагает подвезти исследователя, демонстрируя готовность помогать новичку. Это в очередной раз подтверждает, что в GTA 5 RP распространена взаимопомощь и солидарность, несмотря на наличие социальной стратификации и разных ценностных ориентаций.**

***Выводы по GTA 5 RP:***

* 1. **В GTA 5 RP распространена культура поддержки новичков и взаимопомощи. Опытные игроки охотно делятся советами, помогают материально, подвозят до нужных мест и проявляют терпение к тем, кто только начинает осваивать игру. Это свидетельствует о высокой степени социальной ответственности и солидарности внутри игрового сообщества, а также стремлении игроков к сотрудничеству.**
  2. **Игровая культура GTA 5 RP акцентирует внимание на достижении материального успеха и высокого социального статуса. Богатство, дорогая недвижимость, машины и одежда служат символами статуса и привлекательности, но также не меньшую роль в формировании статуса играют опытность игроков, их профессия, принадлежность к влиятельным организациям и качество ролевой игры.**
  3. **Коммуникация между игроками в GTA 5 RP часто имеет неформальный стиль общения с использованием сленга, юмора и фамильярных обращений, что создает атмосферу раскованности и способствует установлению дружеских отношений между игроками. Однако в зависимости от контекста и ролевых позиций, может использоваться и формальный стиль общения. Например, игроки, состоящие в государственных структурах, таких как полиция, армия, правительство и других, во время выполнения своих служебных обязанностей обязаны придерживаться формального стиля общения, используя установленные формулировки и обращения, соблюдая правила ролевой игры.**
  4. **В GTA 5 RP присутствуют игроки с разными характерами, ценностями и моделями поведения. Некоторые сосредоточены на заработке денег, другие предпочитают более активный и разнообразный геймплей, третьи стремятся к ролевой игре и реализму. Это создает многообразие и динамику в социальной среде игры.**
  5. **Социальные конфликты в GTA 5 RP по большей части связаны с различиями во взглядах и стилях игры. Разнообразие игровых возможностей и отсутствие единой цели приводят к формированию различных групп игроков, у которых могут возникать разногласия и трения. Так, игроки, стремящиеся к активному участию в социальных активностях игрового мира, таких как ролевая игра, взаимодействие с другими игроками, участие в мероприятиях и развитие в различных организациях, могут негативно относиться к «фармилам», то есть игрокам, сосредоточенным исключительно на заработке виртуальной валюты. Они могут воспринимать «фармил» как скучных, эгоистичных и неинтересных в общении людей, которые не вносят вклада в развитие игрового сообщества и портят общую атмосферу. В свою очередь, «фармилы» также могут быть инициаторами конфликтов, проявляя пренебрежение и высокомерие по отношению к игрокам с меньшим материальным достатком в игре.**
  6. **Социальные связи между игроками GTA 5 RP отличаются потенциалом для долгосрочности, выходя за рамки простых одноразовых взаимодействий. Игровые механики, такие как система организаций и фракций, социальные функции (пожимание рук, предъявление документов и др.), ролевая игра и голосовое общение, могут способствовать формированию прочных и значимых отношений между игроками. В результате, общение в игре часто перетекает в реальность, игроки знакомятся, делятся своими контактами и страницами в социальных сетях, заводят дружеские и даже романтические отношения.**

**Таким образом, В GTA 5 RP формируется уникальная игровая культура, где экономические взаимодействия тесно переплетаются с богатой социальной жизнью виртуального мира. Хотя материальный успех, выражающийся в обладании дорогой недвижимостью, машинами и одеждой, играет важную роль, он не является единственным мерилом статуса и привлекательности игрока. Не менее значимым оказывается то, как игрок проявляет себя в социальной сфере: какую должность занимает, в какой организации состоит, как общается с другими игроками, насколько он известен в игровом сообществе, и насколько качественно он отыгрывает свою игровую роль.**

**Разнообразие игровых механик, как экономических (аукционы, торговые площадки и биржи, лизинги, аренда, казино, разнообразные профессии), так и социальных (голосовое общение, система организаций и фракций, социальные функции по типу пожимания рук), способствует формированию сложной и многогранной социальной среды. Реалистичная городская обстановка побуждает игроков к более глубокому погружению в виртуальный мир и созданию крепких социальных связей, выходящих за рамки простых экономических транзакций. Высокий средний возраст игроков (старшеклассники, студенты, взрослые) также оказывает влияние на игровую культуру: игроки склонны к более зрелому и ответственному поведению, ценят взаимопомощь, стремятся к сотрудничеству и формированию прочных социальных связей. В результате, GTA 5 RP представляет собой не просто игру, а своего рода виртуальное общество с собственными нормами, ценностями и сложной социокультурной динамикой.**

## **2.3. Сравнение и интерпретация результатов**

**Анализ основных характеристик, виртуальных экономик и социальных взаимодействий в Adopt Me и GTA 5 RP позволил выделить ключевые отличия и сходства между этими играми. В таблицах 2, 3 и 4 представлено сравнительное исследование основных характеристик, виртуальных экономик и социокультурных аспектов исследуемых игр, что позволяет наглядно продемонстрировать ключевые отличия и сходства между этими игровыми мирами для последующей интерпретации полученных результатов.**

***Таблица 2. Сравнительный анализ основных характеристик Adopt Me и GTA 5 RP.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Характеристика** | **Adopt Me!** | **GTA 5 RP** |
| **Компания разработчик** | **Uplift Games (в рамках платформы Roblox).** | **Команда неизвестных отечественных разработчиков (в рамках модификации RAGE:MP, разработанной Rockstar Games для своей игры GTA V).** |
| **Жанр** | **Симулятор жизни, MMORPG.** | **Ролевая игра, MMORPG.** |
| **Год выпуска** | **2017** | **2013 (GTA V), 2016 (модификация RAGE:MP), 2019 (проект GTA 5 RP)** |
| **Суть геймплея** | **Уход за виртуальными питомцами, торговля питомцами и предметами.** | **Ролевая игра в открытом мире, работа, криминальная деятельность, взаимодействие с другими игроками.** |
| **Основные механики** | **Разведение питомцев, обмены, семьи, общение через текстовый чат.** | **Работа, торговля, бизнес, преступность, транспорт, недвижимость, организации, голосовое общение.** |
| **Основная цель игры** | **Накопление редких питомцев, персонализация и улучшение своего виртуального дома и персонажа, создание индивидуального стиля, ведущие к повышению статуса аватара игроков и их признанию в игровом сообществе.** | **Достижение материального успеха (покупка лучших автомобилей, одежды, недвижимости, бизнесов, попадание во внутриигровой список «Forbes: топ-25 богатейших игроков сервера»); реалистичное отыгрывание своей роли; продвижение по карьерной лестнице в организациях; развитие семьи; общественное признание и самореализация в виртуальном мире.** |
| **Структура виртуальных миров** | **Единый виртуальный мир. Все игроки взаимодействуют в одном пространстве, независимо от своих игровых достижений.** | **19 отдельных серверов, каждый из которых представляет собой независимый виртуальный мир с уникальными правилами, уровнем развития экономики, организаций и сообщества. Игроки могут создавать новых персонажей и начинать заново на каждом сервере.** |
| **Степень реализма игрового мира** | **Низкая: Мир Adopt Me является идеализированным и сказочным. Он отличается яркой цветовой гаммой, детской графикой и сказочными существами. Фокус на уходе за питомцами и украшении дома создает атмосферу игры для детей. Отсутствует какое-либо проявление насилия.** | **Высокая: GTA 5 RP стремится к реалистичному отображению современного мегаполиса с его укладом жизни и проблемами. Игровой мир содержит детализированные улицы, транспортные средства, здания, реалистичные модели людей и т.д.**  **В игре присутствует оружие, кровь, откровенные наряды и сцены, насилие.** |
| **Целевая аудитория** | **Дети и подростки (8-15 лет).** | **Подростки и взрослые (16+ лет).** |

***Таблица 3. Сравнительный анализ виртуальных экономических систем в Adopt Me и GTA 5 RP.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Характеристика** | **Adopt Me!** | **GTA 5 RP** |
| **Тип виртуальной экономики по характеру регулирования** | **Смешанная, но более централизованная система: разработчики напрямую устанавливают цены на основные блага, могут с обновлениями регулировать предложение, влияя на ценность предметов, посредством изменения типа их редкости и другими способами, но при этом игроки без ограничений могут обмениваться любыми игровыми благами, самостоятельно устанавливая их стоимость и эквиваленты при обменах. Также ценность предметов подвержена влиянию моды.** | **Смешанная, но более децентрализованная система: разработчики устанавливают базовые правила и механики экономики, но далее не вмешиваются в регулирование экономической системы, игроки имеют значительную свободу в выборе деятельности, ценообразовании и взаимодействиях на рынке. Игроки могут без ограничений обмениваться и торговать своими предметами, автомобилями, недвижимостью, устанавливая им ценность, поддаваясь влиянию моды и руководствуясь соотношением спроса и предложения на игровом рынке.** |
| **Валюта** | **1) Баксы (внутриигровая валюта): используется для покупки обычных предметов и питомцев в виртуальном магазине;**  **2) Robux (донатная валюта, общая для всех миров Roblox): используется для покупки особых редких питомцев и предметов.** | **1) Виртуальные доллары (внутриигровая валюта): используется повсеместно как в виртуальных магазинах, так и между игроками, является универсальным средством обмена и мерой стоимости);**  **2) DP (донатная валюта): конвертируется в виртуальные доллары, позволяет покупать привилегии (VIP-статусы) и кейсы с цифровыми благами, которые можно продать за виртуальные доллары.** |
| **Основные источники дохода (цифровых благ)** | **Разведение питомцев, обмены с другими игроками.** | **Работа, торговля, бизнес, криминальная деятельность, казино и др.** |
| **Торговля и рынки** | **Исключительно бартерный обмен, без возможности прямого обмена на валюту и других более сложных механик; отсутствие функциональных торговых площадок, обмены происходят при личной встрече в виртуальном мире.** | **Возможен как бартер, так и денежный обмен, существует возможность сдавать транспорт и другие вещи в аренду, лизинг, выставление предметов на аукционы; существует внутриигровая торговая площадка (аналог Avito), позволяющая торговать как при личной встрече, так и удаленно в рамках игрового мира.** |
| **Роль микротранзакций** | **Напрямую влияет на достижение основных целей игры, так как позволяет купить самых ценных и редких питомцев и других предметов в игре.** | **Влияет только на достижение успеха в материальной сфере, имеет несущественное влияние на остальные сферы развития игрового персонажа.** |
| **Внешние рынки (вторичный RMT)** | **Существуют в виде сторонних площадок и отдельных личностей, не поддерживаются разработчиками.** | **Существуют в виде сторонних площадок и отдельных личностей, не поддерживаются разработчиками. Участие во внешних рынках карается администрацией проекта в виде блокировок/удалений игровых аккаунтов.** |
| **Степень реализма экономики** | **Низкая: экономика Adopt Me значительно упрощена и отличается от реального рынка. Главным источником дохода является разведение питомцев, отсутствует концепция работы в традиционном понимании. Ограничена роль валюты на вторичном рынке, вся торговля в игре основана на бартере. Отсутствуют инфляция и разнообразие рынков.** | **Высокая: экономическая система GTA 5 RP более реалистична и отражает многие аспекты реального рынка. Игроки могут работать на различных профессиях, заниматься бизнесом, торговать друг с другом, инвестировать, и управлять финансами. Виртуальная валюта в рамках игрового мира выполняет все функции реальных денег, существуют разнообразные рынки, действуют законы спроса и предложения, экономика подвержена инфляции и т.д.** |
| **Степень сложности игровых механик, связанных с экономикой** | **Относительно простые, с ограниченными возможностями для ведения экономической деятельности. Игроки могут зарабатывать деньги только путем ухода за питомцами, выращивания и обмена с другими игроками. Присутствуют только базовые механики обмена, представляющие собой простой бартер, без возможности использования валюты в качестве оплаты/доплаты и т.д. Отсутствие возможности ведения бизнеса, сдачи предметов в аренду, участия в аукционах, игры в казино и т.д. Отсутствие удобных внутриигровых торговых площадок.** | **Более сложные, с разнообразными механизмами производства, торговли, инвестирования и финансового управления. Игроки могут зарабатывать деньги различными способами: от работы на легальных профессиях (таксист, механик, врач, шахтёр, предприниматель) до криминальной деятельности (ограбления, наркоторговля). Механики обмена более разнообразны: можно использовать как валюту, так и предметы для обмена, а также обмениваться предметами с доплатой одной из сторон. Игроки могут покупать недвижимость, автомобили, оружие и предметы роскоши, владеть бизнесом, сдавать автомобили в аренду и покупать их в лизинг, участвовать в аукционах, играть в казино и многое другое, что делает экономику игры более сложной и многогранной. Существует внутриигровая торговая площадка, облегчающая торговлю и позволяющая следить за аналитикой цен в графиках в реальном времени.** |

***Таблица 4. Сравнительный анализ социальных и культурных аспектов взаимодействия игроков в Adopt Me и GTA 5 RP.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Характеристика** | **Adopt Me!** | **GTA 5 RP** |
| **Социальная стратификация** | **Высокая, основана на владении редкими питомцами и предметами. Игроки с более редкими и дорогими питомцами имеют более высокий статус и часто устанавливают правила взаимодействия.** | **Менее выражена, основана на материальном богатстве, профессиональной принадлежности, опыте игры, принадлежности к организациям и семьям. Игроки с более высоким уровнем богатства и опыта часто имеют большее влияние и уважение в игровом сообществе.** |
| **Социальные связи и взаимодействия** | **Часто поверхностные и ориентированы на быстрый обмен и личную выгоду. Игроки могут быстро "сменить друзей", если им предложат более выгодный обмен.** | **Более глубокие и разнообразные. Игроки более склонны к построению долгосрочных отношений и формированию прочных социальные сетей.** |
| **Конфликты** | **Часто возникают между новичками и более опытными игроками на почве неравенства и обмана. Игроки с более редкими предметами и питомцами могут пренебрегать новичками и использовать мошеннические схемы.** | **Могут возникать между разными группами игроков, чаще всего связаны с различиями во взглядах и стилях игры (например, между «фармилами» и «ролевиками"), а также в рамках ролевой игры (например, между полицией и преступниками).** |
| **Культурные нормы** | **Потребительские, акцент на материальных ценностях. Выявлены случаи отсутствия этических ограничений в отношении к обману и мошенничеству.** | **Соблюдение правил ролевой игры, стремление к честности, взаимному уважению и реализму во взаимодействии. Высокая степень социальной ответственности и взаимопомощи между игроками.** |
| **Язык и коммуникация** | **Сленг, короткие фразы, упрощенная грамматика; общение в текстовом чате.** | **Более разнообразный язык, включая сленг, юмор, нецензурную лексику. Распространен как неформальный стиль общения, так и формализованные ролевые диалоги; голосовое общение.** |
| **Ценности** | **Накопление и демонстрация материальных ценностей, индвидуализм, потребление, соперничество.** | **Материальный успех и самореализация в виртуальном мире, индивидуалистические ценности переплетаются с коллективистскими, проявляющимися в стремлении к общественному признанию и участию в игровом сообществе.** |
| **Моральные и этические аспекты** | **Нередко игнорируются. Игроки могут обманывать друг друга, не чувствуя угрызений совести. Однако существуют и другие игроки, которые стремятся помогать менее опытным игрокам, дарить им подарки.** | **Важны. Игроки стремятся сохранять хорошую репутацию, следовать правилам ролевой игры и делиться опытом и ресурсами с новичками.** |

**Таким образом, изучение социокультурной динамики и виртуальных экономических систем в массовых многопользовательских играх демонстрирует, что различия между игровыми сообществами формируются не только на основе экономических особенностей игры, но и комплексным взаимодействием разных аспектов геймплея. В основе этих различий лежит акцент игры на той или иной сфере взаимодействия игроков:**

**С одной стороны, в играх, где *экономика занимает центральное место* (как в Adopt Me!), основные цели игроков сосредоточены на накоплении богатства, торговле и достижении материального успеха. Это может приводить к более выраженной социальной стратификации, более частым конфликтам на основе экономического неравенства и мошенничестве, а также к конкуренции за редкие предметы. В таких играх социальные связи часто поверхностны, ориентированы на быстрые взаимодействия и личную выгоду. Игровая культура в подобных цифровых мирах больше акцентирует внимание на потреблении и демонстрации виртуальных ценностей.**

**С другой стороны, в играх, где в *основе геймплея лежат социальные взаимодействия* между игроками (как в GTA 5 RP), экономика играет более вспомогательную роль, обеспечивая разнообразие и динамику в социальных взаимодействиях. В таких играх упор делается на создание и поддержание прочных социальных связей, формирование идентичности и реалистичное отыгрывание ролей. Социальные нормы ориентированы на взаимопомощь, уважение и сотрудничество.**

**Тут интересно отметить, что упомянутое в этой работе исследование К. Вана и его соавторов, выявившее отрицательную корреляцию между интенсивностью социальных сетей и ценностью виртуальных товаров, может найти объяснение в вышеизложенной концепции акцента игры на определенную сферу взаимодействия.**

**В играх с экономическим акцентом, где социальные взаимодействия играют второстепенную роль, виртуальные товары становятся центральным элементом игровой механики. Их накопление и обмен выступают в качестве основного стимула и ключевого фактора удовлетворения игроков. В таких играх виртуальная экономика обладает высокой степенью автономии, а ценность товаров определяется их редкостью, функциональностью и спросом на рынке. В играх же с социальным акцентом, где социальные взаимодействия занимают центральное место, виртуальные товары отходят на второй план. Удовлетворение от игры в большей степени обусловлено социальными взаимодействиями, ролевыми играми, формированием социальных связей и созданием коллективных впечатлений. В этой сфере виртуальные товары теряют свою первостепенную ценность, превращаясь в дополнительные инструменты социальной коммуникации и самовыражения.**

**Помимо этого, причинами различий в специфике социальных и культурных особенностей в изучаемых многопользовательских онлайн-играх могут быть и другие аспекты. К ним относятся жанровые особенности, такие как элементы ролевой игры (RP), степень реализма и сложности виртуальной экономики, наличие разнообразных социальных функций, включая голосовое общение, а также различие в возрасте целевой аудитории игр. Настоящее исследование является лишь первым шагом в изучении социокультурной динамики в многопользовательских игровых мирах. Для более глубокого понимания этих процессов требуются дополнительные исследования, рассматривающие влияние всех указанных факторов, а также учитывающие специфику разных игровых платформ и жанров.**

# **Заключение**

В результате проведенного исследования было установлено, что виртуальные экономические системы в многопользовательских онлайн-играх могут играть значительную роль в формировании социальных отношений и структур, а также игровой культуры. Анализ двух контрастных игровых миров, Roblox: Adopt Me! и GTA 5 RP, выявил ключевые различия в их экономических системах и, как следствие, в социальной динамике. В Adopt Me, где экономика является ключевой частью геймплея, но при этом остается относительно упрощенной в своих механиках и менее реалистичной, наблюдается сильная зависимость социальных отношений от материального богатства и владения редкими предметами. Это приводит к более выраженной социальной стратификации, обману и конфликтам на основе экономического неравенства. В GTA 5 RP, где экономика более реалистична, разнообразна и сложна в своих механиках, но не является основой геймплея, социальные связи носят более глубокий характер, а ценности, формирующие игровое сообщество, ориентированы на взаимопомощь, уважение и сотрудничество.

Полученные данные позволяют заключить, что игры с экономическим акцентом могут быть связаны с более поверхностными социальными отношениями и более выраженным неравенством, в то время как игры, в которых фокус смещен на социальные взаимодействия, демонстрируют более сложные и многогранные социальные структуры. Важно отметить, что исследуемые игры представляют собой лишь два примера из множества существующих многопользовательских онлайн-игр. Дальнейшие исследования, охватывающие более широкий спектр игр и учитывающие различные факторы, могут предоставить более полную картину влияния виртуальных экономик на социальные процессы.

В качестве практического применения, разработчики игр могут использовать полученные знания для оптимизации дизайна игровых миров и создания более сбалансированных и социально насыщенных онлайн-сообществ. Помимо этого, социологи могут использовать изучение виртуальных экономик, игровых сообществ и игровых миров в целом в качестве инструмента для анализа и прогнозирования социально-экономических процессов в реальном мире. Также исследование виртуальных экономик может способствовать более глубокому пониманию влияния виртуальных пространств на социализацию личности, ценностей, навыков и социальных отношений игроков. Виртуальные миры становятся все более значимым аспектом современной культуры и социума, и потому исследование их экономических систем и социальной динамики представляет собой важный шаг в понимании эволюции человеческих взаимодействий в современном цифровом мире.

В конце концов, виртуальные миры, будучи своего рода зеркалом реального мира, предоставляют нам возможность не только наблюдать за нашими действиями, но и учиться из них, применяя полученные знания в реальной жизни. Они являются пространством для экспериментов и исследований, где мы можем наблюдать, как взаимодействуют люди в различных сценариях, и анализировать результаты этих взаимодействий. Это подчеркивает важность виртуальных миров как лабораторий для изучения общественных явлений и формирования нашего понимания о человеческой природе. В конечном итоге, исследование виртуальных миров оставляет нас с вопросом: кто мы есть в этом цифровом мире и какие следы мы оставляем в реальном мире?

# **Список литературы**

1. Бабаев Д. Б. Об особенностях трактовки содержания термина «виртуальная экономика» // Современные наукоемкие технологии. Региональное приложение. – 2009. – № 4. – С. 13-18.
2. Гильфердинг Р. Финансовый капитал. М., 1959.
3. Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб., 2000.
4. Каткова М. М., Сурьянинова, П. А. Виртуальная собственность в компьютерных играх: проблемы регулирования в российском законодательстве // Труды по Интеллектуальной Собственности. – 2022. – Т. 43. – № 4. – С. 91-100.
5. Кейнс Д. М. и др. Общая теория занятости, процента и денег // М.: Прогресс, 1978. – Т. 289.
6. Кетова Н. П. Виртуальная экономика: общемировые и российские реалии XXI века // Экономика развития региона: проблемы, поиски, перспективы. – 2002. – № 1. – С. 123-128.
7. Константюк В. Невидимое насилие: тирания бесконечности и наслаждение в инкрементальных играх (на примере сетевой игры «Ёлочка», Stark Game) // Философско-культурологический журнал Topos. – 2022. – № 1. – С. 56-70.
8. Маркс К. Г. Капитал. Критика политической экономии. Том III / К. Г. Маркс. — М.: МИФ, 2023. — 1200 с.
9. Маслова А. В. Виртуальная экономика как проявление виртуализации экономических отношен // Век качества. – 2011. – № 6. – С. 26-28.
10. Паульман В. Ф. Виртуальная экономика и глобальный капитализм // Lib.ru. [Электронный ресурс]. URL: <http://lit.lib.ru/p/paulxman_w_f/text_> (дата обращения: 09.11.2023).
11. Паульман В. Ф. Уроки мирового кризиса // Вестник аналитики. – 2009. – № 1 (35). – С. 8-14.
12. Сажина М. А. Виртуальная экономика: методологические аспекты // Вестник Московского университета. Серия 21. Управление (государство и общество). – 2012. – № 4. – С. 3-18.
13. Секрет популярности GTA в roleplay-проектах: как виртуальная жизнь заменяет реальную // DTF.ru. [Электронный ресурс]. URL: <https://dtf.ru/games/1113540-sekret-populyarnosti-gta-v-roleplay-proektah-kak-virtualnaya-zhizn-zamenyaet-realnuyu> (дата обращения: 20.09.2024).
14. Тагаров Б. Ж., Казанцева И. И. Виртуальная цифровая экономика: проблемы терминологии // Вестник Бурятского государственного университета. Экономика и менеджмент. – 2023. – № 1. – С. 117-124.
15. Фомичева Т. Л. Отражение реальной экономики в компьютерных играх // Экономика: вчера, сегодня, завтра. – 2020. – Т. 10. – № 1-1. – С. 406-414.
16. Bailey D. Adopt Me, Roblox’s most popular game, has been played 20 billion times // PcgGamesN.com [Электронный ресурс]. URL: <https://www.pcgamesn.com/roblox/most-popular-game-adopt-me> (дата обращения: 15.02.2024).
17. Castronova E. On virtual economies // Game Studies. – 2003. – Т. 3. – № 2.
18. Castronova E. Synthetic worlds: The business and culture of online games // Synthetic Worlds. – University of Chicago press, 2008.
19. Castronova E. Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier // CESifo Working Paper Series. – 2001. – № 618.
20. Dagas. Second Life: реальные состояния, сколоченные в виртуальности // Хабр. [Электронный ресурс]. URL: <https://habr.com/ru/articles/15720/> (дата обращения: 15.02.2024).
21. Dredge S. All you need to know about Roblox // The Guardian. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.theguardian.com/games/2019/sep/28/roblox-guide-children-gaming-platform-developer-minecraft-fortnite> (дата обращения: 15.02.2024).
22. Fairfield J. A. T. Virtual property // BUL Rev. – 2005. – Т. 85. – P. 1047.
23. Heeks R. Understanding "gold farming" and real-money trading as the intersection of real and virtual economies // Journal for Virtual Worlds Research. – 2009. – Т. 2. – № 4.
24. Holmes H. NFTs: The Center of Attention at Sotheby’s Virtual Decentraland Gallery // Observer. [Электронный ресурс]. URL: <https://observer.com/2021/06/sothebys-virtual-decentraland-gallery-nfts/> (дата обращения: 15.02.2024).
25. Knowles I., Castronova E. The economics of virtual worlds // Handbook on the Economics of the Internet. – Edward Elgar Publishing, 2016. – P. 495-509.
26. Knowles I., Castronova E., Ross, T. Virtual economies: Origins and issues // The international encyclopedia of digital communication and society. – 2015. – P. 1-6.
27. Lehtiniemi T., Lehdonvirta V. How big is the RMT market anyway // Virtual Economy Research Network. – 2007. – Т. 3.
28. Minotti M. Roblox virtual pet adoption creators start their own studio, Uplift Games // GamesBeat. [Электронный ресурс]. URL: <https://venturebeat.com/games/roblox-virtual-pet-adoption-creators-start-their-own-studio-uplift-games/> (дата обращения: 15.02.2024).
29. SOFTONIC EDITORIAL TEAM. How to make money with DevEx on Roblox // Softonic. [Электронный ресурс]. URL: <https://en.softonic.com/articles/how-to-make-money-on-roblox> (дата обращения: 15.02.2024).
30. Stevens B. The most popular games on Roblox, episode 1, Adopt Me // Entertainment Focus. [Электронный ресурс]. URL: <https://entertainment-focus.com/2020/06/07/the-most-popular-games-on-roblox-episode-1-adopt-me/> (дата обращения: 15.02.2024).
31. TOP 20 MMOs. The 20 busiest and most popular MMO games today // MMO POPULATIONS. [Электронный ресурс]. URL: <https://mmo-population.com/> (дата обращения: 10.02.2024).
32. Wang Q. H., Mayer-Schönberger V., Yang X. The determinants of monetary value of virtual goods: An empirical study for a cross-section of MMORPGs // Information Systems Frontiers. – 2013. – Т. 15. – P. 481-495.
33. Wijman T. Newzoo’s games market revenue estimates and forecasts by region and segment for 2023 // NewZoo. [Электронный ресурс]. URL: <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023> (дата обращения: 10.02.2024).
34. Williams D. The mapping principle, and a research framework for virtual worlds // Communication Theory. – 2010. – Т. 20. – № 4. – P. 451-470.
35. Yee N., Bailenson J. The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior // Human communication research. – 2007. – Т. 33. – № 3. – P. 271-290.

# Приложение 1*.* Транскрипт игровых кейсов в GTA 5 RP.

*И* - Исследователь*, P1-P12* - игроки 1-12

**Кейс №1.**

И: /работая таксистом, подъезжает к клиенту, который ранее вызвал такси/

И: добрый вечер

Р1: /садясь в такси/ добрый вечер

И: вам куда?

Р1: /отправляя заказ поездки/ домой

И: тысяча пойдет?

Р1: да ты чё тут проехаться километр всего лишь

И: ну давай 100 /смеясь/

Р1: да не 100 (.) ставь 500 «ххххх» (без разницы) за 500 поедем

И: /начиная поездку/ я просто не знаю какие тут адекватные цены

Р1: да я сам сильно не шарю (-) ну когда в такси работал то за километр 300 примерно просили чуваки

И: а там разве написано сколько километров ехать

Р1: ну у меня на карте написано километр 19 там

И: ну вот я имею в виду когда ты предлагаешь (.) сколько проехать

Р1: а:а [ну]

И: ну точнее=точнее не сколько проехать а куда:а куда ехать вот ты предлагаешь [а я должен цену предлагать]

Р1: [у меня на карте показывает] (1.0) я не знаю мне чуваки ну говорят типо (.) давай не знаю (1.0) типо за=за 300 довезу тебя \*неразборчиво\* (-) ну точнее за 300 довезешь я говорю да

И: понял /доехал до места назначения/

Р1: /выходя из машины/ всё удачи тебе

И: да тебе тоже спасибо /уезжает/

**Кейс №2.**

И: добрый вечер

(2.0)

Р2: здарова

И: э: я вот смотрю вы (.) очень красиво одеты а можно узнать (.) как мне стать таким же успешным и богатым?

Р2: пойдем /убегает/

И: /переспрашивая/ пойдем /бежит за игроком/

(4.0)

Р2: /подходя к своей машине/ моя машина (-) ща покажу

И: /с удивлением/ ух ты

Р2: сколько лет в штате

И: /переспрашивая/ сколько лет (5.0) я не понял немножко (.) не услышал

(4.0)

Р2: сколько лет находитесь (-) в штате

И: а: (.) наверное один (.) насколько я помню

Р2: только зашли да (.) прилетели

И: ну да /смеясь/

Р2: задание выполнили в начале

И: нет (1.5) [что за задания]

Р2: [/сначала неразборчиво/] пойдем я сейчас покажу (-) ты вообще да не понимаешь типо что нужно делать

И: ну вообще (.) я только права получил вот и:и (-) все

Р2: а: так ты же выполнил=ты же выполнил

И: а это=это задание такое начальное

Р2: ну ты получается на стройке поработал да

(2.0)

И: что еще раз /переспрашивая/

Р2: на стройке работал или в порту

И: нет (-) я не знаю просто куда лучше пойти

(5.0)

Р2: так смотри (1.0) на тебе короче (-) для начала (.) 1000 долларов 2000 долларов /отдает свои деньги/

И: спасибо большое

Р2: 2000 долларов (.) 3000 долларов /продолжая отдавать деньги по одной тысяче за раз/

И: а:а [куда так много]

Р2: 4000 долларов (.) и 5000 долларов /закончил передавать деньги/

И: спасибо большое

Р2: этого тебе для начала хватит (1.0) поехали тебе одежду купишь /сел в свою машину/

И: спасибо=спасибо /садясь в машину/ а какую одежду купить

Р2: /ведет машину/ по вкусу (2.0) хочешь я тебе /неразборчиво/

(10.0)

Р2: /подъехав к магазину одежды и выходя из машины/ сиди в машине жди

И: /вышел из машины и побежал за игроком в магазин/

/3 других игрока (Р3-Р5) общаются рядом с магазином одежды/

Р3: тут соседний магазин (.) там есть такая одежда как рубашка

Р2: жди в машине говорю /обращаясь к И/

И: а (.) извини /вернулся к машине/

(2.0)

Р3: вот (.) как бы рубашку

Р4: ладно (.) спасибо

Р3: я могу тебя довезти

Р4: не у меня вот автомобиль стоит /садится в свою машину/

(8.0)

Р3: вот я сам видишь смотри (-) вот у меня рубашка (-) а вот видишь я её типо под одежду одеваю (2.0)

Р5: ага

Р3: вот то же самое там с рукавами будет

Р5: не вот я просто щас футболку надевал (.) и она как бы надевается (.) но это рукава одни торчат

Р3: а у тебя вот эта (-) жилетка одевается же (-) на торс как бы (.)

Р5: [да]

Р3: [или] как рубашка

Р3: ну значит получится (.) просто надо раздел майки выбрать

Р5: ладно (-) разберемся (.) спасибо

Р3: ну (.) съездий вон там говорю белый магазин комбинезон такой

Р5: /мгм/

Р3: он тут рядом

Р5: /мгм/

И: /подходя к Р3, который сидит на мотоцикле/ вынужден ответить (.) у вас очень красивый лук в соответствии с мотоциклом

(2.0)

Р3: /смущаясь/ спасибо (-) старался

/игроки Р3-Р5 уехали/

/приезжает еще один игрок (Р6) на очень дорогой машине, врезаясь в машину Р2/

И: эй (1.0)

Р6: /повторяя за И/ эй

И: вы чего в машину врезались

Р6: надо так

И: ну ладно (1.0) прости что быканул

Р6: да:а у нас в штате так принято все

И: я просто вишь я приезжий (-) пока еще не понимаю всех законов штата

Р6: а:а (.) понял (-) будешь знать (.) увидишь машину тарань

И: /смеясь/ хорошо понял (5.0) кстати а как вы заработали на такую прекрасную машину (-) не подскажите

Р6: /смеясь/ это аренда (.) я нищий

И: а (-) ну все равно (.) как=как вы арендовали как вы смогли позволить такое

Р6: схема (1.0) швейка (1.0) фармим (-) живем как можем

И: швейка

/подбегает еще один игрок (Р7)/

Р7: /неразборчиво/ у тебя 4 тысячи не будет

Р6: /выходя их машины/ угу /дает деньги Р7/ (5.0) по кд челы просто

Р7: стой (-) а можешь это (.) посмотреть как разноцветная водолазка номер 2 (1.0) черный цвет мне нужен (.) черный цвет

/Р6 и Р7 убегают в магазин одежды/

Р2: /возвращается из магазина/

И: ты вернулся ура:а

Р2: /отправляет запрос на обмен, где со своей стороны выставляет несколько предметов одежды, которые он только что купил/

И: /предлагает со своей стороны наживку для рыбалки для обмена/

Р2: не надо=не надо

И: /смеется/

Р2: нажми готов к обмену

И: /убирает приманку для рыбалки и подтверждает обмен/ спасибо огромное (-) а как это одеть (.) надеть

Р2: ПКМ (-) в инвентаре ПКМ (5.0) нажми I

И: да=да=да щас /пытается разобраться в интерфейсе/

Р2: потом наведись к этой мышкой и ПКМ нажимай (-) правая кнопка мыши если что

И: /надел на своего персонажа новую одежду/ о:о ничего себе я модный теперь

Р2: там еще есть вторые кроссовочки=еще есть вторые кросовочки и цепочка /неразборчиво/ (1.0) а цепочку я тебе забыл отдать (.) ну ка

/игроки Р6 и Р7 возвращаются из магазина одежды, садятся в машину/

Р2: /отправляет еще один запрос на обмен, где отдает цепочку/ принимай

И: /принимает запрос на обмен/

Р2: ну как приоденься

(2.0)

И: спасибо огромное (-) господи я [теперь просто моднявый]

Р2: надень цепочку

И: /надел цепочку/

Р2: вот (-) ну для начала пойдет (-) пойдем

И: я думал 2000 ну 4000 потратить (3.0) а ты мне сам все купил это (-) не очень я надеюсь дорого стоило

Р2: да нет тысяч 20 максимум /садится в машину/

И: ничесе

Р6: /подбегает к И и отправляет запрос на обмен в котором предлагает 10000 долларов/ на на развитие

И: а:а пасибо /принимает запрос/

Р6: /ударяет И/ ой сори

И: спасибо огромное

Р6: давай /убегает/

И: /сел в машину к Р2/

Р6: нажми букву М английскую (.) потом меню персонажа (1.0) какой у тебя уровень опыта

И: уровень какой

Р2: опыта /неразборчиво/

И: 2 из 4

Р2: смотри открой f10 потом а:м это f10 щас скажу=щас скажу=щас скажу (2.0) приглашения видишь

И: [вроде нет]

Р2: [приглашения] настройки вот f10 такая шестереночка потом есть приглашения там

И: это второе или какое (2.0) приглашения

Р2: f10 нажал f10 [потом шестереночка]

И: [а это в шестеренках все] вижу /мгм/ (2.0) реферальный код ввести какой-то

(4.0)

Р2: попробуй этот код ввести (-) который я в чат написал

И: о получилось

Р2: теперь нажми f10 опять видишь там есть подарок такой типо четвертое по счету

И: сейчас (2.0) не в бонусах (.) нет (1.0) а=а все понял=все понял /мгм/ забрать

Р2: теперь у тебя вип статус есть

И: а что он дает

Р2: опыт (.) икс 2 зарплату (-) и еще дофига плюшек типо беплатная тачка чето такое я честно не помню уже

И: ничего себе (-) спасибо

Р2: так смотри че дальше (5.0) а:а смотри я тебя щас такси отвезу (.) таксистом поработаешь

И: /мгм/

Р2: потом поедешь (-) видишь открой карту

И: /открыл карту/ открыл

Р2: видишь там есть красные 3 человечка (-) зеленые 3 человечка

И: пока нет

Р2: по всей карте поищи (.) там оранжевые 3 человечка (.) белые 3 человечка

И: а человечка /мгм/ да вижу

Р2: это короче по ООС называется мафии (-) в мафии можно бабла залутать (.) но единственное ты можешь в тюрьму сесть за это

И: ну деньги останутся же /смеясь/

Р2: да (.) деньги останутся (-) /проезжает автомобиль с сиреной/ видишь вот это менты едут (-) а сам я в прокуратуру устраиваюсь

(3.0)

И: /мгм/ [ты щас]

Р2: [прокурор это короче] сейчас я сотрудник FIB

И: а:

Р2: /цокает/ вот и сейчас в прокуратуру перехожу (-) подожди щас (-) такси нет (.) щас в другое место повезу

И: /ухмыляясь/ то есть это мне ФБРовец предлагает работать в мафии да

Р2: нет смотри я объективно сужу потому что (-) а:а в ФБР ты много денег честно не заработаешь (-) просто я уже давно играю у меня есть деньги понимаешь

И: /зависла игра/

**Кейс №3.**

И: /бежит по дороге/

Р8: /подъезжает на красивой машине и сигналит/

И: здравствуйте /садится в машину/

Р8: привет

И: спасибо что меня подхватили

Р8: куда вам

И: у вас такая машина классная

Р8: спасибо

И: а:а я не знаю я вообще новичок (-) можно вы мне (.) что-нибудь подскажите (.) чем мне вообще тут заняться (-) можно (2.0) как стать таким же успешным как вы

Р8: у тебя какой уровень

И: а я вот только зашёл

Р8: ну можешь в такси

И: а можно прям сразу в такси идти работать

Р8: у тебя есть права

И: а ну права да (-) только они есть

Р8: вроде можно /повез до таксопарка/

И: ничего себе машина быстрая

/доехали до места назначения/

И: спасибо большое (-) а мне просто сесть в такси и все можно работать

Р8: да

И: спасибо

Р8: там потом на М и там заказы будут

И: понял=понял (-) огромное спасибо еще раз /сел в такси/

Р8: /посигналил 3 раза подряд и уехал/

**Кейс №4.**

И: /приехал на заказ, работая таксистом/ кто вызывал такси

Р9: я=я=я

И: пожалуйста присаживайтесь

Р9: спасибо /села в такси/

(5.0)

И: чтож (.) куда вам

Р9: домой

И: так (-) а какая вообще цена нормальная (-) я просто первый раз сел /смеясь/

Р9: а:а ну слушай я добрая и [могу косарь накинуть]

Р10: [а:ах]

Р9: о егорка дарова

Р10: ой извините (.) я думал он (-) соло

Р9: /смеется/

Р10: а можно до штрафки пожалуйста /сел в такси/

И: куда угодно можно (.) все садитесь только сейчас (-) я разберусь (.) так 500 нормально или как

(2.0)

Р9: я тебе говорю я могу тебе косарь докинуть

И: ну хорошо давайте

Р10: я тебе тоже косарь дам (.) 2 косаря заработаешь

И: спасибо

Р9: это даже очень хорошо (-) ну а так (.) от скольки там (2.0) ну:у (-) от 200 до 500 можно смотря какое еще расстояние у тебя до точки

Р10: /дал 1000 долларов И/

И: ну хорошо (.) а ты (-) [у меня отмечено]

Р9: [нет есть], конечно, таксисты «хххххххх» /имея в виду «обнаглевшие»/

Р10: согласен

И: а я вообще (-) я только вот первый раз сел в такси (.) поэтому я не в курсе (.) а куда ехать тут показывает (.) нет

Р9: да на карте должно быть (-) это показано

Р10: а тебе куда надо

Р9: давай я проще сделаю

Р10: как у тебя ник читается а:а

Р9: ася

Р10: а ася

Р9: /мгм/

Р10: тебе куда надо

Р9: я до дома

И: а вот это отметилось да

Р9: да это штрафка

Р10: о мне до штрафки

Р9: /дала 1000 долларов И/

И: спасибо вам ребята

Р9: да пожалуйста (5.0) а че у нас сейчас егор гмп

Р10: да у нас гмп

Р9: и че ты поедешь

Р10: я на швейку /смеется/

Р9: а:а (.) понятно

Р10: мне надо на швейку фастом (1.0) 12000 на дороге не валяются

Р9: согласна

И: мне тоже отвести на швейку да

Р10: не=не=не это типа такая (-) короче создаешь организацию (.) ты можешь брать контракты (1.0) и там короче выполняешь задания и тебе потом 12000 дают (.) если двести форму сделаешь

И: /приезжает на место назначения/ а:а

Р10: /выходит из такси и И сбивает его/

И: ой (-) прошу прощения

Р10: да ничего страшного (.) все давай удачи

Р9: все давай тогда егор увидимся

И: так а тебя куда

Р9: не отправились координаты

И: да отправились [я просто кривой]

Р9: а все вижу=вижу не:е не говори так о себе

И: /смеясь/ да тут просто вылезло сначала одно окно потом еще yes нажать

Р9: а че ты сколько играешь

И: я вот только зашел и только права получил

Р9: а то есть ты прям вообще печенька=печенька

И: да я прям=прям вообще

Р9: все поняла

И: я вот только в SAMP (другая игра с элементами RP) играл сейчас вот только GTA RP скачал

Р9: /мгм/

И: а тут вообще можно типа говорить Non-RP в микрофон или это пофиг всем

Р9: в смысле разговаривать про IRL (реальную жизнь) и всякую такую штуку

И: ну да

Р9: ну говорят это по-эльфийски если говорить

И: а:а

Р9: а так большинству пофиг (.) но лучше придерживаться типа этого (1.0) но если ты хочешь про IRL сказать (.) ну на всякий случай говори щас (.) по-эльфийски так-то=так-то типа

И: а типа в начале фразы

Р9: ну:у (-) да (1.0) чтобы избежать всяких «ххххххх» которые могут там сказать э:э ты зачем по Non-RP разговариваешь

И: /смеясь/ хорошо (.) спасибо большое

Р9: /дает И 1000 долларов/

И: а:а спасибо еще

Р9: да пожалуйста

И: давай удачи

Р9: может еще увидимся (.) давай ручки пожмем на всякий

И: /вышел из машины/ ой (-) я потерял машину [ну ладно]

Р9: [опа] (-) да я тебя довезу /отправляет запрос на пожимание руки/

И: спасибо /соглашается пожать руки/

Р9: ты ручки жать умеешь

И: а:а ты имеешь в виду как это самому сделать (-) ну я могу только yes нажать (.) а так я не знаю

Р9: ну:у смотри (-) наводишь на G (-) получается видишь на мне джишка (-) нажимаешь на G (.) а там предложить пожать там поцелуй страстный там «ххх» держать за руки вся такая «хххххх» (-) а:а имущество можешь продать если оно у тебя будет (.) потом вылечить можешь реаним=реанимацию можешь сделать

И: /мгм/ понял

Р9: вот правильно (-) так же документы можешь показать типо документы на:а машину если она у тебя будет (.) военный билет если он у тебя будет и паспорт (-) смотри (-) оп (.) а нет

(2.0)

И: /мгм/ ну я понял (.) вроде

Р9: вот (.) паспорт я тебе кинула (.) тоже на Y нажимаешь и все (.) если хочешь отказаться на N нажимаешь

И: /смотря на паспорт Р9/ красотка

Р9: мы с тобой уже ручки пожали (-) не у меня там ваще у меня забагалась «ххххх» у меня «ххххх» скулы видно (-) страшно

И: /смеется/ и поэтому с маской ходишь

Р9: типо вот «ххххх» смотри я (-) не:ет смотри /снимает маску/ у меня нормальное «ххххх» (лицо)

И: ну да (-) ну там как будто бы вообще очень сложно красивое лицо сделать

Р9: да нет почему (-) находишь короче в ютубе как делать красивого перса к примеру (-) так же мужского или женского (-) и все [там подбираешь]

И: ну я вроде более-менее сделал (.) нет

Р9: ну прически сам можешь делать

И: а вот одежда я так понимаю тут как покупается (-) типа [как на авито]

Р9: [на 5VITO] да (.) но есть люксовые типа (-) магазины (.) но они там прям дорогие очень (-) есть обычные типа для бичёв (.) но там вообще фигня а не одежда

И: а тут вообще самая главная цель получается (-) типа купить все подряд

Р9: ну честно (.) зарабатываешь деньги просто (-) типо фармишь и вся такая фигня

И: /мгм/

Р9: у тебя же первый уровень правильно

И: ну наверное да

Р9: ну вот смотри (-) у тебя справа в верхнем углу написано колесо удачи (.) правильно

И: /мгм/

Р9: его крутить ты можешь раз в 4 часа (-) но тебе сейчас нельзя потому что у тебя нет 3 уровня (-) можешь только с третьего уровня

И: а это из любого места да или куда-то ехать надо

Р9: не=не=не просто телефон достаешь и у тебя там Safari есть и там крутишь

И: понял=понял спасибо (10.0) ну что поедем куда-нибудь

Р9: а да=да (-) пошли за мной

/И и Р9 побежали к гаражу Р9/

Р9: /выезжает из гаража на очень дорогой и затюнингованной машине/

И: /с удивлением/ какая тачка /садясь в машину/

Р9: это арендованная (-) ты так же можешь в 5VITO арендовывать тачки (.) ну и соответственно продавать их и покупать (-) так тебе сейчас куда

И: в таксопарк наверное

Р9: все поняла (-) сейчас посмотрю где ближайшая

И: какие вообще самые нормальные способы тут заработать кроме такси ну на начальном

Р9: ну смотри (-) есть ребята которые очень яростно не любят «ххххх» фармил (-) ну фармил в смысле ты состоишь якобы (-) ну допустим состоишь в организации (.) а в организации в каждой есть контракты (-) там возить мясо (.) возить мусор (.) делать швейку (.) там ломать и строить и вся такая хрень (.) типа за это деньги получаешь (-) вот и ну то есть на этом деньги фармят деньги (.) ну достаточно хорошие получается (-) че ты сделал к примеру контракт на мясо (.) ты получил 27000 (.) так же с мусором (.) вот ну и швейка ты когда ее сдаешь ты получаешь 12000

И: а=а фармил не любят ты говоришь

Р9: фармил не любят да

И: люди из этих организаций не любят фармил (.) или кто не любит

Р9: нет просто есть «ххххххх» (нехорошие люди) которые «ххххххх» (пристают) до тех людей (.) которые по своему любят зарабатывать деньги

И: а:а

Р9: кто-то идет в казик и сливает все (.) либо поднимает (.) кто-то просто фармит через колесо удачи потому что там ДПишки очень редко выпадают (-) выпадают фишки (.) выпадают деньги (.) вот а фишки выпадают ты так же можешь их слить в казике (.) а также ты можешь их продать (-) то есть ты их продаёшь и денюжка за эти фишки тебе падает в карман (-) одна фишка 95 баксов

И: понял=понял (-) так интересно спасибо большое что ты мне сейчас все это рассказываешь

Р9: да пожалуйста

**Кейс №5.**

/действие происходит в здании мэрии города/

Р11: /обращаясь к И/ сэр вам помочь

И: добрый день (-) а я вообще новенький в штате

Р11: ага

И: я вот знаете (-) хотел бы узнать -.) как можно первые деньги заработать

Р11: а первые деньги заработать (.) ну смотрите если у вас есть (-) по-моему 2 года в штате да если не ошибаюсь и если у вас есть водительское удостоверение пока что вам (-) единственный вариант только в такси только зарабатывать самый такой (-) [банальный вариант но прибыльный]

И: а я вообще я только=только прибыл (.) знаете вот

Р11: ну (.) смотрите там у вас так называемый Майкл есть бот да (.) там где вы появляетесь а:а получается у него берете задания все их выполняете там все вам подробно расскажут (-) а потом просто в такси работайте (.) на карте у вас есть таксопарк

И: /мгм/ спасибо большое (.) а вообще

Р11: а потом уже (-) когда уже будет какое-то состояние там (-) пару лет в штате еще наберете уже можно будет куда-нибудь в гос структуру пойти там зарабатывать

И: /мгм/ а вот вы вообще как считаете это сильно важно (-) иметь деньги в этом штате или так

Р11: ну:у если честно сказать (-) [я лично /смеясь/]

Р12: самый смысл жизни в этом штате /смеясь/

Р11: у меня у самого 60000 долларов в общем сейчас имеется но при этом как то живу здесь как то в штате

И: /мгм/ ну для меня пока не особо понятно 60000 это много или нет

Р11: это:о [совсем] немного

Р12: нет

И: а понял

Р11: вот так вот

И: ну я думаю (-) что что мы найдем свое счастье здесь надеюсь /смеется/

Р11: конечно=конечно найдете

Р12: в такси (-) обязательно найдете

И: да такси это жизнь

Р11: в такси всё счастье (.) да /смешок/

Р12: или на шахте /смеется/

Р11: удачи=удачи

И: спасибо вам уважаемые

/все выбежали из знании мэрии/

Р12: /снова подходит к И/ подвезти может куда-нибудь тебя

И: было бы прекрасно

Р12: пошли

# Приложение 2**.** Транскрипт игровых кейсов в Roblox: Adopt Me!

*И* - Исследователь, *P1-P6* - игроки 1-6

**Кейс №1.**

И: /подходя к группе общающихся игроков/ Привет ребята

P1: ###

И: Я тут новенький

И: Помогите освоиться

P1: иди в ананас

И: Почему

P1: я так сказала

И: А тебе сколько лет

P1: 16

И: Мне 11 давай дружить пожалуйста

P1: Нет малолетка

И: Я хочу с кем нибудь тут играть вместе

И: Это все потому что я новичок без вещей?

P1: да /убегая/

**Кейс №2.**

И: Привет

P2: Хочешь тест на доверие я принимаю редких петов или ультра редких петов

P2: /отправляет запрос на обмен предметами/

И: У меня нет петов

P2: /отклоняет запрос на обмен и убегает/

И: Я новенький

**Кейс №3.**

P3: /отправляет запрос на обмен предметами/

И: /принимает запрос на обмен/

[Далее идет разговор в специальном диалоговом окне обмена]

И: Привет

P3: /выставляет со своей стороны 2 предмета/

P3: на держи

И: Это подарок?

P3: удачи тебе

P3: да

И: Спасибо!!!! /соглашается на получение 2 предметов/

[Диалог в окне обмена закончился]

P3: :))

P3: /убегает/

**Кейс №4.**

P4: доначу за петы пиши я

И: Я

P4: ок

P4: /отправляет запрос на обмен предметами/

И: А что делать

И: /принимает запрос на обмен/

[Далее идет разговор в специальном диалоговом окне обмена]

И: Что делать

P4: дать петов

И: Я новичок расскажи как

P4: ноты нуб так что это подарок

P4: /выставляет со своей стороны 4 предмета/

И: Спасибо!!

И: /принимает запрос на обмен/

[Диалог в окне обмена закончился]

И: А почему вы просто так даете вещи

P4: не знаю

И: Вещи это тут важно?

P4: нет но петы важно

P4: давай заново трейд

И: А могут послать за то что у меня нет петов?

P4: а всё /убегает/

**Кейс №5.**

P5: /отправляет запрос на обмен предметами/

И: /принимает запрос на обмен/

[Далее идет разговор в специальном диалоговом окне обмена]

И: Привет

P5: тря начала играть.

P5: /выставляет на обмен со своей стороны несколько питомцев/

И: Это просто так ты мне даешь?

И: Я просто новичок

P5: трейжу на легу

И: Ничего не понимаю тут

P5: /отклоняет обмен и убегает/

[Диалог в окне обмена закончился]

**Кейс №6.**

P6: /отправляет запрос на обмен предметами/

И: /принимает запрос на обмен/

[Далее идет разговор в специальном диалоговом окне обмена]

P6: привет

И: Привет

P6: хочешь на тест?

И: Какой тест?

P6: подарок ### пета (петы редкие и ультра редких)

P6: тест доверие

И: Я новенький просто

И: /выставляет на обмен со своей стороны 1 питомца/

И: А что я могу получить

P6: ты даёшь мне пета мы согл потом сново трейд и там подарок

И: Давай

P6: /показывает своих редких питомцев в окне обмена, после чего убирает их/

И: /принимает и подтверждает предложение обмена, отправляя безвозмездно одного питомца/

[Диалог в окне обмена закончился]

P6: /убегает/

И: /догоняет P6/

P6: /повторно отправляет запрос на обмен предметами/

И: /принимает запрос на обмен/

[Далее идет разговор в специальном диалоговом окне обмена]

P6: вот /выставляя 4 редких питомцев на обмен со своей стороны/

И: Спасибочки!!!

И: /принимает обмен/

P6: а так как ты новенький это тебе в подарок

P6: /выставляет ещё 3 редких питомца на обмен со своей стороны/

P6: под номер 2

И: А тебе сколько лет? Мне 11, может будем друзьями?

P6: 10

P6: не сори

P6: /выставляет ещё 2 редких питомца на обмен со своей стороны/

И: Ну ладно, а почему?

P6: у меня уже глючит

P6: из за этого

И: Из за чего?

P6: /отменяет обмен и исчезает/

[Диалог в окне обмена закончился]

И: Ну вот меня заскамили

1. Wijman T. Newzoo’s games market revenue estimates and forecasts by region and segment for 2023 // NewZoo. [Электронный ресурс]. URL: <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023> (дата обращения: 10.02.2024). [↑](#footnote-ref-1)
2. TOP 20 MMOs. The 20 busiest and most popular MMO games today // MMO POPULATIONS. [Электронный ресурс]. URL: <https://mmo-population.com/> (дата обращения: 10.02.2024). [↑](#footnote-ref-2)
3. Castronova E. Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier // CESifo Working Paper Series. – 2001. – № 618. [↑](#footnote-ref-3)
4. Williams D. The mapping principle, and a research framework for virtual worlds // Communication Theory. – 2010. – Т. 20. – № 4. – P. 451-470. [↑](#footnote-ref-4)
5. Knowles I., Castronova E., Ross T. Virtual economies: Origins and issues // The international encyclopedia of digital communication and society. – 2015. – P. 1-6. [↑](#footnote-ref-5)
6. Тагаров Б. Ж., Казанцева И. И. Виртуальная цифровая экономика: проблемы терминологии // Вестник Бурятского государственного университета. Экономика и менеджмент. – 2023. – № 1. – С. 117-124. [↑](#footnote-ref-6)
7. Бабаев Д. Б. Об особенностях трактовки содержания термина «виртуальная экономика» // Современные наукоемкие технологии. Региональное приложение. – 2009. – № 4. – С. 13-18. [↑](#footnote-ref-7)
8. Маркс К. Г. Капитал. Критика политической экономии. Том III / К. Г. Маркс. — М.: МИФ, 2023. — 1200 с. [↑](#footnote-ref-8)
9. Гильфердинг Р. Финансовый капитал. М., 1959. [↑](#footnote-ref-9)
10. Кейнс Д. М. и др. Общая теория занятости, процента и денег // М.: Прогресс, 1978. – Т. 289 [↑](#footnote-ref-10)
11. Сажина М. А. Виртуальная экономика: методологические аспекты // Вестник Московского университета. Серия 21. Управление (государство и общество). – 2012. – № 4. – С. 3-18. [↑](#footnote-ref-11)
12. Паульман В. Ф. Виртуальная экономика и глобальный капитализм // Lib.ru. [Электронный ресурс]. URL: http://lit.lib.ru/p/paulxman\_w\_f/text\_ (дата обращения: 09.11.2023). [↑](#footnote-ref-12)
13. Паульман В. Ф. Уроки мирового кризиса // Вестник аналитики. – 2009. – № 1 (35). – С. 8-14. [↑](#footnote-ref-13)
14. Маслова А. В. Виртуальная экономика как проявление виртуализации экономических отношен // Век качества. – 2011. – № 6. – С. 26-28. [↑](#footnote-ref-14)
15. Кетова Н. П. Виртуальная экономика: общемировые и российские реалии XXI века // Экономика развития региона: проблемы, поиски, перспективы. – 2002. – № 1. – С. 123-128. [↑](#footnote-ref-15)
16. Иванов Д.В. Виртуализация общества. СПб., 2000. [↑](#footnote-ref-16)
17. Сажина М. А. Виртуальная экономика: методологические аспекты // Вестник Московского университета. Серия 21. Управление (государство и общество). – 2012. – № 4. – С. 3-18. [↑](#footnote-ref-17)
18. Castronova E. Synthetic worlds: The business and culture of online games //Synthetic Worlds. – University of Chicago press, 2008. [↑](#footnote-ref-18)
19. Knowles I., Castronova E. The economics of virtual worlds // Handbook on the Economics of the Internet. – Edward Elgar Publishing, 2016. – P. 495-509. [↑](#footnote-ref-19)
20. Fairfield J. A. T. Virtual property //BUL Rev. – 2005. – Т. 85. – P. 1047. [↑](#footnote-ref-20)
21. Castronova E. On virtual economies // Game Studies. – 2003. – Т. 3. – № 2. [↑](#footnote-ref-21)
22. Castronova E. On virtual economies // Game Studies. – 2003. – Т. 3. – № 2. [↑](#footnote-ref-22)
23. Heeks R. Understanding "gold farming" and real-money trading as the intersection of real and virtual economies // Journal for Virtual Worlds Research. – 2009. – Т. 2. – №. 4. [↑](#footnote-ref-23)
24. Lehtiniemi T., Lehdonvirta V. How big is the RMT market anyway // Virtual Economy Research Network. – 2007. – Т. 3. [↑](#footnote-ref-24)
25. Knowles I., Castronova E. The economics of virtual worlds // Handbook on the Economics of the Internet. – Edward Elgar Publishing, 2016. – P. 495-509. [↑](#footnote-ref-25)
26. Castronova E. Synthetic worlds: The business and culture of online games // Synthetic Worlds. – University of Chicago press, 2008. [↑](#footnote-ref-26)
27. Castronova E. Synthetic worlds: The business and culture of online games //Synthetic Worlds. – University of Chicago press, 2008. [↑](#footnote-ref-27)
28. Там же. [↑](#footnote-ref-28)
29. Yee N., Bailenson J. The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior // Human communication research. – 2007. – Т. 33. – № 3. – P. 271-290. [↑](#footnote-ref-29)
30. Castronova E. Synthetic worlds: The business and culture of online games // Synthetic Worlds. – University of Chicago press, 2008. [↑](#footnote-ref-30)
31. Wang Q. H., Mayer-Schönberger V., Yang X. The determinants of monetary value of virtual goods: An empirical study for a cross-section of MMORPGs // Information Systems Frontiers. – 2013. – Т. 15. – P. 481-495. [↑](#footnote-ref-31)
32. Castronova E. Synthetic worlds: The business and culture of online games // Synthetic Worlds. – University of Chicago press, 2008. [↑](#footnote-ref-32)
33. Williams D. The mapping principle, and a research framework for virtual worlds // Communication Theory. – 2010. – Т. 20. – №. 4. – P. 451-470. [↑](#footnote-ref-33)
34. Фомичева Т. Л. Отражение реальной экономики в компьютерных играх // Экономика: вчера, сегодня, завтра. – 2020. – Т. 10. – №. 1-1. – С. 406-414. [↑](#footnote-ref-34)
35. Константюк В. Невидимое насилие: тирания бесконечности и наслаждение в инкрементальных играх (на примере сетевой игры «Ёлочка», Stark Game) //Философско-культурологический журнал Topos. – 2022. – №. 1. – С. 56-70. [↑](#footnote-ref-35)
36. Каткова М. М., Сурьянинова П. А. Виртуальная собственность в компьютерных играх: проблемы регулирования в российском законодательстве // Труды по Интеллектуальной Собственности. – 2022. – Т. 43. – №. 4. – С. 91-100. [↑](#footnote-ref-36)
37. Заблокирован на территории РФ с 2022 года. [↑](#footnote-ref-37)
38. Dredge S. All you need to know about Roblox // The Guardian. [Электронный ресурс]. URL: https://www.theguardian.com/games/2019/sep/28/roblox-guide-children-gaming-platform-developer-minecraft-fortnite (дата обращения: 15.02.2024). [↑](#footnote-ref-38)
39. SOFTONIC EDITORIAL TEAM. How to make money with DevEx on Roblox // Softonic. [Электронный ресурс]. URL: https://en.softonic.com/articles/how-to-make-money-on-roblox (дата обращения: 15.02.2024). [↑](#footnote-ref-39)
40. Minotti M. Roblox virtual pet adoption creators start their own studio, Uplift Games // GamesBeat. [Электронный ресурс]. URL: https://venturebeat.com/games/roblox-virtual-pet-adoption-creators-start-their-own-studio-uplift-games/ (дата обращения: 15.02.2024). [↑](#footnote-ref-40)
41. Bailey D. Adopt Me, Roblox’s most popular game, has been played 20 billion times // PcgGamesN.com [Электронный ресурс]. URL: https://www.pcgamesn.com/roblox/most-popular-game-adopt-me (дата обращения: 15.02.2024). [↑](#footnote-ref-41)
42. Stevens B. The most popular games on Roblox, episode 1, Adopt Me // Entertainment Focus. [Электронный ресурс]. URL: https://entertainment-focus.com/2020/06/07/the-most-popular-games-on-roblox-episode-1-adopt-me/ (дата обращения: 15.02.2024). [↑](#footnote-ref-42)
43. Dagas. Second Life: реальные состояния, сколоченные в виртуальности // Хабр. [Электронный ресурс]. URL: https://habr.com/ru/articles/15720/ (дата обращения: 15.02.2024). [↑](#footnote-ref-43)
44. Holmes H. NFTs: The Center of Attention at Sotheby’s Virtual Decentraland Gallery // Observer. [Электронный ресурс]. URL: https://observer.com/2021/06/sothebys-virtual-decentraland-gallery-nfts/ (дата обращения: 15.02.2024). [↑](#footnote-ref-44)
45. Секрет популярности GTA в roleplay-проектах: как виртуальная жизнь заменяет реальную // DTF.ru. [Электронный ресурс]. URL: https://dtf.ru/games/1113540-sekret-populyarnosti-gta-v-roleplay-proektah-kak-virtualnaya-zhizn-zamenyaet-realnuyu (дата обращения: 20.09.2024). [↑](#footnote-ref-45)
46. Там же. [↑](#footnote-ref-46)