

УДК 004.946.5:794-028.23]:316.7

DOI: 10.31866/2617-796X.6.1.2023.283979

**Євген Малюк,***кандидат культурології,**старший викладач кафедри інформаційних комунікацій,**Київський університет імені Бориса Грінченка,**Київ, Україна**y.maliuk@kubg.edu.ua**<https://orcid.org/0000-0002-6671-129X>*

## МОДЕЛІ КОМУНІКАЦІЙ В АСИНХРОННИХ БАГАТОКОРИСТУВАЦЬКИХ ВІДЕОІГРАХ

**Метою статті** є дослідження комунікативних особливостей асинхронних багатокористувацьких відеоігор.

**Методи дослідження.** У цьому дослідженні використано загальнонаукові методи аналізу та синтезу, а також історичний метод. Аналіз використано для наявних теорій, що досліджують асинхронні відеоігри, а також для дослідження ігрового досвіду в релевантних проектах. Синтез дає змогу сформуванню загального бачення функціонування розглянутого класу відеоігор в контексті популярних моделей комунікацій. Історичний метод дає змогу спостерігати динаміку розвитку підходів, що реалізуються в асинхронному ігровому процесі.

**Наукова новизна** полягає в з'ясуванні комунікативної специфіки асинхронних відеоігор за допомогою комунікативних моделей для опису взаємодії гравців у них.

**Висновки.** Асинхронна багатокористувацька відеогра демонструє широкі комунікативні можливості, які певною мірою відрізняються від тих, що представлені в більш звичних синхронних. Серед базових моделей комунікації (лінійної, інтерактивної та трансмісійної) не було знайдено єдиної такої, яка повною мірою описувала б досліджуване явище. Виявилось, що технічні особливості комунікації в досліджуваних відеоіграх ближчі до лінійної моделі, але організація процесу комунікації виходить за її межі, створюючи різні модифікації. Найкомплексніші багатокористувацькі асинхронні ігри будують взаємодію, яка базується навколо культурного, соціального й інших контекстів, яка більш релевантна трансакційній моделі. Інакше кажучи, комунікація в асинхронних відеоіграх описується комплексною моделлю, яка має елементи лінійної та трансакційної. Якщо комунікація перших асинхронних багатокористувацьких відеоігор була обмеженою мотивацією до змагання, то сучасні приклади відеоігор починають орієнтуватися на складніші форми комунікації.

**Ключові слова:** відеогра; медіа; багатокористувацька гра; асинхронна гра; моделі комунікації.

**Вступ.** Традиційні ігри здебільшого формували навколо себе комунікативний простір, який був створений для взаємодії багатьох гравців. Відеоігри ж навпа-

ки – з моменту переходу від ігрових залів до віталень усе більше починали орієнтуватися на індивідуальний досвід, особливо на комп'ютерних платформах. Згодом тенденції змінювалися, доступний зв'язок у мережі Інтернет дав змогу повернути дух «глобального села» в оселі гравців. На сьогодні, згідно зі статистикою найбільшого майданчика для розповсюдження відеоігор Steam, найбільш популярні ігри зараховують якраз до багатокористувацьких. Звісно ж, ігри для одного гравця теж не зникли. До того ж за більше ніж 50 років існування відеоігор сформувалася проміжна форма взаємодії у відеоіграх, яка поєднує багатокористувацьку взаємодію в межах гри для одного гравця. Таку форму взаємодії називають асинхронною багатокористувацькою грою. За визначенням Я. Богоста (Bogost, 2004), вона характеризується тим, що «мала чи велика кількість гравців бере участь у грі послідовно, а не одночасно».

Асинхронні багатокористувацькі ігри були предметом інтересу таких науковців, як Я. Богост, А. Нету, П. Кардосу, М. Карвальяс. Проте в жодній з проаналізованих робіт із цієї теми не звертали увагу на комунікативні можливості таких ігор. Вищезазначені автори зосереджувалися переважно на виокремленні асинхронної форми відеоігор з-поміж інших, зупиняючись на особливостях ігрового дизайну.

Перед безпосереднім аналізом комунікативних особливостей відеоігор з асинхронним процесом взаємодії між гравцями стисло охарактеризуємо використані в дослідженні комунікаційні моделі. Трансмисивна (лінійна) модель комунікації характеризується наявністю відправника й одержувача, які об'єднані каналом комунікації, що може піддаватися впливу шуму. Інтеракційна модель комунікації розширює взаємозв'язок між учасниками комунікації завдяки зворотному зв'язку, де відправники можуть виступати одержувачами, а також враховує фізичний і психологічний контекст взаємодії. Трансакційна ж модель описує учасників комунікації як таких, що одночасно є відправниками та одержувачами. Для цієї моделі характерним є акцентування уваги на взаємодію комунікантів для формування смислів, яке відбувається одразу в багатьох контекстах: соціальному, культурному, фізичному, психологічному тощо (Communication in the Real World, 2016).

Зміна форми взаємодії гравців з асинхронними відеоіграми призвела до появи різноманітних геймдизайнерських рішень, які дають змогу по-новому взаємодіяти гравцям між собою. Згодом методи взаємодії стали більш різноманітними, а комунікація між гравцями – більш складною та наративно навантаженою. Специфіка подібних інтеракцій вимагає наукового висвітлення, розкриваючи особливості комунікацій сучасних відеоігор.

**Результати дослідження.** Асинхронна багатокористувацька гра має давню історію, яка розпочинається в настільній грі. Але Я. Богост (Bogost, 2004) застерігає від ототожнення будь-яких настільних ігор з асинхронними багатокористувацькими: «Можна було б сказати, що кожна настільна гра від сенету до Candy Land має асинхронний багатокористувацький дизайн. Скажімо, настільні ігри не підкреслюють розриви між ходами окремих гравців. Такі розриви є невід'ємною особливістю настільних ігор, і вони дійсно можуть полегшити стратегічне обмірковування ситуації на столі, але такі речі є необхідною випадковою властивістю настільних ігор, а не свідомо використаним елементом їхнього дизайну». Незва-

жаючи на те що формально чимало ігор мають велику кількість гравців, які діють послідовно та впливають на один ігровий світ, не всі з них можна зараховувати до типу ігор, який досліджуємо. На думку Я. Богоста, прикладом настільної гри, яка б відповідала запропонованим критеріям, є «Дипломатія» Аллана Б. Калхамера, передусім у формі гри за допомогою поштового зв'язку. У цій грі, яка базується на перемовинах між гравцями, хід виконує ведучий, який реалізує команди гравців, що можуть збігатися або не збігатися з перемовинами. Асинхронність гри гарантується різним часом перемовин між сторонами; закриває доступ до інформації перемовин для інших гравців.

Варто звернути увагу на характеристики відеоігор з асинхронною багатокористувацькою грою. Я. Богост виокремлює чотири основні риси, які потребують детального аналізу:

1. Підтримка численної кількості гравців послідовно, а не в групах (Bogost, 2004). Ця риса дає змогу відокремити синхронну багатокористувацьку гру від асинхронної.

2. Необхідність певного роду постійного стану ігрового світу, на який можуть впливати всі гравці та який у відповідь впливає на них (Bogost, 2004). «Постійний стан» тлумачать як загальний елемент, доступний усім гравцям, через який можна прослідкувати вплив на загальний ігровий досвід. Цей елемент схожий на те, як у повсякденній реальності ми бачимо результати чиеїсь діяльності, але не бачимо того, хто це зробив. Постійний стан світу нашої повсякденної реальності є фактом очевидним, тоді як ігровий світ, який наповнений умовностями, подібні речі ігнорує. Винятком тут є розглянутий різновид відеоігор, де подібна властивість реального світу виведена на рівень комунікативного та художнього прийому.

3. Часові розриви між діями гравців є організаційним принципом асинхронної гри (Bogost, 2004). Пункт про розриви демонструє особливості реалізації такого процесу в часі. Для того щоб комунікувати з іншими гравцями, побачити результати нових взаємодій, гра потребує певного часу.

4. Асинхронний ігровий процес не є вичерпною характеристикою гри. (Bogost, 2004). У більшості випадків асинхронність в іграх можна винести за дужки. Навіть гра *Moirai*, про яку йтиметься далі, де асинхронність є стрижневим елементом ігрового дизайну (за винятком двох випадків асинхронної взаємодії), являє собою типову однокористувацьку інді-гру пригодницького жанру. Можна сказати, що, якщо б гравець не знав про те, що його повідомлення побачать інші гравці, він міг би спокійно сприйняти цю гру як однокористувацьку. Зовсім інша ситуація в синхронних багатокористувацьких відеоіграх, де навколо взаємодії з іншими гравцями повністю будується ігровий дизайн. Початковою гіпотезою дослідження було те, що транзакційна модель комунікацій найбільш релевантна до проаналізованих ігор. Але виявилось, що транзакційна модель більш релевантна до синхронного ігрового процесу, в якому будуються соціальні відносини та поширюються культурні значення. В асинхронній грі поширеною є ситуація, коли гравець створює повідомлення для інших, але його адресат залишається невідомим, як і його реакція, яка, якщо і відбудеться, буде помітною іншому гравцеві, що не має жодного відношення до першого повідомлення.

А. Нету, П. Кардосу та М. Карвальяс (Neto, Cardoso and Carvalhais, 2020) пропонують класифікацію асинхронних багатокористувацьких відеоігор за динамікою, виділяючи змагальний, репрезентативний, комунікативний і колабораційний типи, які можуть взаємодіяти між собою. Якщо комунікативна динаміка, що очевидно з назви, орієнтується на обмін повідомленнями між гравцями, то змагальна гра дає змогу симулювати наявність іншого гравця (відомий приклад – використання «примарної» машини, яка репрезентує проходження траси іншим гравцем). Репрезентативна динаміка дає змогу демонструвати репрезентації інших гравців без їхнього безпосереднього втручання та залучення до змагання. Колабораційна ж динаміка дає змогу об'єднуватися гравцям в асинхронному режимі.

Найбільш поширеним різновидом асинхронних багатокористувацьких відеоігор є ігри, які з'явилися ще в часи популярності аркадних автоматів. Йдеться про «дошку лідерів», яка зазвичай являє собою перелік найкращих результатів гри з псевдонімами тих, хто їх отримав. Я. Богост акцентує на впровадженні цієї практики як чинника популярності класичної аркадної гри *Asteroids* (1979). «Дошка лідерів» створила ще один різновид ігрового виклику – поряд з викликом безпосередньо самої гри ігрова сесія може бути викликом іншим гравцям. А. Нету та інші розглядають такі асинхронні відеоігри, як носіїв змагальної динаміки. Цей тип асинхронної багатокористувацької гри є найбільш популярним і поширеним у багатьох відеоіграх, у яких використовуються заміри часу (перегони) або набір очок (аркадні ігри). І все ж подібний різновид ігор дуже залежить від кількості гравців, які можуть скористатися пристроєм. Тому для аркадних автоматів у свій час наявність «дошки лідерів» була дуже важливою, а от в ігрових консолях, які пристосовані для індивідуального використання, система очок вже не мала такого сенсу, хоч і виконувала певні ігрові функції (наприклад, додаючи бонусні спроби під час отримання достатньої кількості очок), часто потрапляла до ігор за інерцією. Приклад можемо побачити в першій грі серії *Megaman*, де кількість очок ні на що не впливає і не фіксується після проходження гри, щоб виконувати функцію «дошки лідерів». Уже в другій частині розробники приберуть цей ігровий елемент, адже з погляду комунікації з іншими гравцями він не матиме практичного сенсу.

Проте не всі результати, які ми бачимо на онлайн-ових дошках лідерів, є об'єктивно тими, яких досягли гравці. Для деяких людей опинитися на першій сходинці, заявити про себе серед гравців зі всього світу, нехай і в маловідомій грі, є самоціллю, для інших – технічним викликом. І тут комунікація між гравцями демонструє ще одну важливу особливість – можливість фальсифікації результатів. Розробники відеоігор намагаються видаляти аномальні дані, але інколи такий спосіб комунікації від хакера в разі великої повторюваності атак на базу даних призводить до того, що ігри доводиться закривати, як сталося свого часу з грою *Moirai* (Alexandra, 2017). Для ігор з «дошкою лідерів» найбільш релевантною є лінійна модель комунікації, де лідер – це відправник повідомлення, а інші гравці – одержувачі. Однак більш сучасні асинхронні багатокористувацькі відеоігри дають змогу виконувати складнішу взаємодію.

Однією з таких ігор є *Moirai* – гра від першої особи, де гравцеві відводиться роль фермера, який шукає зниклу дівчину. На своєму шляху він зустрічає іншо-

го фермера, усього в крові. У гравця є можливість поставити запитання та/або вбити його. Якщо оберемо відповідь на запитання, то отримаємо пояснення, яке написав попередній гравець. Після цього в цій печері відбувається зустріч з дівчиною, яка благає вбити її. Яким би не був вибір гравця, на нього все одно потрапляє кров дівчини. Повертаючись із шахти, де була дівчина, гравець зустрічає іншого фермера та має змогу відповісти на його питання, написавши відповіді в текстовій вкладці. Тепер роль скривавленого фермера відіграє вже сам гравець. Результат цих відповідей (чи вб'є його інший гравець, що опинився в аналогічній ситуації) можна отримати за допомогою електронної пошти, на яку потрібно зареєструватися перед початком гри.

Назву гри взято з давньогрецької міфології. Мова йде про мойр, богинь долі. Через асинхронну гру один гравець стає своєрідним зняряддям долі, вирішуючи, що стане з іншим після оцінки його відповіді. Оскільки контент відповідей пишуть самі гравці, текст, який отримує гравець, може містити будь-який контент. Це призводить до того, що деякі гравці не дотримуються правил і розміщують спам, проте більшість все ж намагається адекватно пояснити те, що трапилося в цій печері. До того ж деякі гравці почали розширювати ігровий нарратив, додаючи нові факти, які не містилися в грі. Проте свобода в комунікації створює чимало хаосу – матеріали доводиться модерувати, а хакерські атаки на бази даних вимушують розробників працювати над безпекою інформації. Власне, такі атаки й стали причиною закриття серверів Moirai. Щодо моделі комунікації, то в цій грі задіяний більш складний процес зворотного зв'язку. Структуру цієї комунікації можна уявити у вигляді ланцюгів лінійного зв'язку, де одержувач інформації стає відправником, але його сигнал направлено не на попереднього відправника, а на наступного одержувача. Схожа система використовується і в грі Kind Words, у якій потрібно надсилати іншим гравцям листи з підтримкою або гарними новинами, що потім розподіляються між користувачами.

Інді-гра A Community Garden Outside Of Kyiv є очевидним прикладом колабораційної динаміки. Гра, яка з'явилася як жест підтримки жителів України, що потерпають від російської військової агресії, дає змогу кожному гравцеві садити та поливати соняшники у віртуальному саду. У цій грі важливо не тільки вирощувати свій сад, а й допомагати поливати соняшники інших гравців, які в асинхронний спосіб приєднуються до цієї дії. Гравцям доступні всі об'єкти, які створені через асинхронний ігровий процес, тобто соняшникове поле постійно розширюється, якщо його підтримують в належному стані. Отож гравець виконує свої дії індивідуально, але вони стають видимими для всіх інших. У такий спосіб працює на ідею єдності у своїй підтримці.

Ще один спосіб комунікації в межах асинхронної багатокористувацької гри можна спостерігати в серії Dark Souls. Асинхронність у цій грі виражається двома способами. Перший – це вираження смерті іншого гравця у вигляді примари, яка демонструється для розширення нарративу та для виявлення потенційно небезпечних місць. Інший варіант асинхронності – у системі повідомлень, які гравці можуть залишати для інших. Для уникнення проблем з модеруванням контенту можна створювати повідомлення на базі запропонованих розробниками слів чи

словосполучень. Система оцінки повідомлень дає змогу збільшувати або зменшувати вірогідність їхньої появи в ігровому світі. Гравці підходять до створення повідомлень креативно, часом підказують, де є небезпека чи схований секрет; інколи ж навпаки – дезорієнтують гравця. Варто зазначити, що трапляються й жартишливі повідомлення. Приклад останнього наводить Б. Плізга (Plizga, 2022), коли перед битвами зі скелетами, які є численними, але простими супротивниками, залишають повідомлення типу «Не здавайся, скелете!». Безпосередньої взаємодії між гравцями не відбувається, але практика створення цих повідомлень формує культуру обміну інформації в грі. Точний адресат таких повідомлень не відомий, але кожен бере участь у комунікації в тій чи тій ігровій сесії та може створювати повідомлення, щоб вони виникали в інших. Безліч актів лінійної комунікації збирається в унікальній ігровій сесії з елементом зворотного зв'язку у вигляді оцінки повідомлення, зміст та місце яких формуються за патернами, що емерджентно сформували гравці в процесі їхнього засвоєння гри.

**Висновки.** Асинхронна багатокористувацька відеогра демонструє широкі комунікативні можливості, які певною мірою відрізняються від тих, що представлені в більш звичних синхронних. Серед базових моделей комунікації (лінійної, інтерактивної та трансмісійної) не було знайдено єдиної такої, яка повною мірою описувала б досліджуване явище. Виявилось, що технічно особливості комунікації в досліджуваних відеоіграх ближчі до лінійної моделі, але організація процесу комунікації виходить за її межі, створюючи різні модифікації. Найкомплексніші багатокористувацькі асинхронні ігри будують взаємодію, яка базується навколо культурного, соціального й інших контекстів, яка більш релевантна транзакційній моделі. Тобто комунікація в асинхронних відеоіграх описується комплексною моделлю, що має елементи лінійної та транзакційної. Якщо комунікація перших асинхронних багатокористувацьких відеоігор була обмеженою мотивацією до змагання, то сучасні приклади відеоігор починають орієнтуватися на складніші форми комунікації.

## СПИСОК ПОСИЛАНЬ

- Alexandra, H., 2017. Moirai Is An Adventure Game With A Killer Twist. *Kotaku*, [online] 7 June. Available at: <<https://kotaku.com/moirai-is-an-adventure-game-with-a-killer-twist-1795897859>> [Accessed 25 March 2023].
- Bogost, I., 2004. Asynchronous Multiplay: Futures for Casual Multiplayer Experience. In: *Presented in Other Players Conference on Multiplayer Phenomena, Copenhagen Denmark*, [online] December 2004. Available at: <<https://bogost.com/downloads/1.%20Bogost%20-%20Asynchronous%20Multiplay.pdf>> [Accessed 25 March 2023].
- Communication in the Real World: An Introduction to Communication Studies*, 2016. [e-book] Minneapolis: University of Minnesota Libraries Publishing. <https://doi.org/10.24926/8668.0401>
- Neto, A., Cardoso, P. and Carvalhais, M., 2020. Asynchronous Interactions Between Players and Game World. In: Martins, N. and Brandão, D., eds. *Advances in Design and Digital Communication*. Proceedings of the 4th International Conference on Design and Digital

Communication, Digicom 2020. Barcelos, Portugal, 5-7 November 2020. [e-book] Cham: Springer Nature Switzerland, pp.148-156. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-61671-7\\_14](https://doi.org/10.1007/978-3-030-61671-7_14). Plizga, B., 2022. (Dis)Connected: The Joys of Asynchronous Play in Multiplayer Games. *Medium*, [online] 16 October. Available at: <<https://bradplizga.medium.com/dis-connected-the-joys-of-asynchronous-play-in-multiplayer-games-abe535c9cb1f>> [Accessed 25 March 2023].

---

## REFERENCES

---

Alexandra, H., 2017. Moirai Is An Adventure Game With A Killer Twist. *Kotaku*, [online] June 7. Available at: <<https://kotaku.com/moirai-is-an-adventure-game-with-a-killer-twist-1795897859>> [Accessed 25 March 2023].

Bogost, I., 2004. Asynchronous Multiplay: Futures for Casual Multiplayer Experience. In: *Presented in Other Players Conference on Multiplayer Phenomena, Copenhagen Denmark*, [online] December 2004. Available at: <<https://bogost.com/downloads/l.%20Bogost%20-%20Asynchronous%20Multiplay.pdf>> [Accessed 25 March 2023].

*Communication in the Real World: An Introduction to Communication Studies*, 2016. [e-book] Minneapolis: University of Minnesota Libraries Publishing. <https://doi.org/10.24926/8668.0401>

Neto, A., Cardoso, P. and Carvalhais, M., 2020. Asynchronous Interactions Between Players and Game World. In: Martins, N. and Brandão, D., eds. *Advances in Design and Digital Communication*. Proceedings of the 4th International Conference on Design and Digital Communication, Digicom 2020. Barcelos, Portugal, 5-7 November 2020. [e-book] Cham: Springer Nature Switzerland, pp.148-156. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-61671-7\\_14](https://doi.org/10.1007/978-3-030-61671-7_14)

Plizga, B., 2022. (Dis)Connected: The Joys of Asynchronous Play in Multiplayer Games. *Medium*, [online] 16 October. Available at: <<https://bradplizga.medium.com/dis-connected-the-joys-of-asynchronous-play-in-multiplayer-games-abe535c9cb1f>> [Accessed 25 March 2023].

**UDC 004.946.5:794-028.23]:316.7**

**Yevhen Maliuk,**

*PhD in Cultural Studies,*

*Senior Lecturer at the Department of Information and Communications,*

*Borys Grinchenko Kyiv University,*

*Kyiv, Ukraine*

*y.maliuk@kubg.edu.ua*

*<https://orcid.org/0000-0002-6671-129X>*

## COMMUNICATION MODELS IN ASYNCHRONOUS MULTIPLAYER VIDEO GAMES

**The purpose of the article** is to study the communicative features of asynchronous multiplayer video games.

**Research methodology.** This study uses general scientific methods of analysis and synthesis, as well as the historical method. The analysis was used for the existing theories that study asynchronous video games, as well as for the study of gaming experience in relevant projects. The synthesis allows us to form a general vision of the functioning of the considered class of

video games in the context of popular communication models. The historical method allows us to observe the dynamics of the development of approaches implemented in asynchronous gameplay.

**The scientific novelty** is to clarify the communicative specificity of asynchronous video games by using communicative models to describe the interaction of players in them.

**Conclusions.** An asynchronous multiplayer video game demonstrates broad communication capabilities that differ to some extent from those presented in more familiar synchronous ones. Among the basic models of communication (linear, interactive, and transactional), no single one was found that would fully describe the phenomenon under study. It turned out that the technical features of communication in the studied video games are closer to the linear model, but organizing the communication process goes beyond it, creating various modifications. The most complex multiplayer asynchronous games build interaction based on cultural, social, and other contexts, which is more relevant to the transactional model. In other words, communication in asynchronous video games is described by a complex model that has elements of the linear and transactional models. While the communication of the first asynchronous multiplayer video games was limited to the motivation to compete, modern examples of video games are beginning to focus on more complex forms of communication.

**Keywords:** video game; media; multiplayer game; asynchronous game; communication models.

30.03.2023