Для цитирования: Родионова А.А. Проблемные поля в англоязычных исследованиях многопользовательских ролевых игр // Обсерватория культуры. 2022. Т. 19, № 3. С. 310–317. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-3-310-317.

Исследования многопользовательских ролевых игр (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG) — это обширная область знания, в разработке которой принимает участие огромное число специалистов, вместе с тем это часть Game Studies (GS, исследования видеоигр), разделяющая установки, методы и теоретиков изучения компьютерных игр вообще. В этой области воспроизводятся методологические приемы и установки GS. Например, основные положения базируются на работах Й. Юла [1], Я. Богоста [2] и др. Если эти ученые пытались описать новый феномен — видеоигры, то другие, в частности Э. Аарсет [3], М.Т. Кэсвин [4] или Г. Фраска [5], — осмыслить такое новое исследовательское поле, как GS. Они пытались выявить динамику развития GS, понять, определить место этой дисциплины среди других наук, а также осветить основные научные дебаты в рамках этого исследовательского поля.

В общем корпусе работ, посвященных играм, можно выделить отдельный блок — с критикой и описанием поля исследований MMORPG. Здесь следует отметить работы Х. Пеньи [6], Х. Салазара [7], Т. Сормелиса [8], В. Лехдонвирта [9] и др. Они разными способами пытались типологизировать, выделить проблемные поля и дать критический взгляд на всю область исследований MMORPG в целом, обозначая основные темы и лакуны. В. Лехдонвирта предложил пересмотреть разделение на реальное и виртуальное в MMORPG и изучать их в комплексе [9]. Исследователи пытались комплексно взглянуть на область изучения MMORPG и в отдельных областях знания, например работа М. Чуппеси посвящена социологическим методам исследования [10]. Монография под редакцией П. Ланкоски и С. Бьорка подробно описывает и характеризует основные методы, применяющиеся в GS, в том числе для исследования MMORPG [11]. К. О’Брайен связала тему мотивации в MMORPG с темами патологического поведения и игровой зависимости [12]. Не менее важной для нас является концепция трансмедиальных миров, предложенная Л. Кластруп и С. Тоска, которая позволяет более полно взглянуть на место MMORPG в современной жизни [13].

Цель настоящей статьи состоит в том, чтобы проследить процесс формирования крупных проблемных полей области исследований MMORPG.

Обсуждение этой темы дает возможность понять, каким образом меняется понятийный аппарат изучения феномена¹. Для этого были отобраны журнальные статьи по различным темам исследования MMORPG, написанные в 2000-х годах. Критерием отбора служили высокая цитируемость в работах по проблематике GS и вклад, который эти концепции внесли в разработку проблемных полей.

Выделение основных проблемных полей необходимо, чтобы отделить изученные области от неизученных и построить дальнейшие стратегии исследований. Можно выделить три основных поля, объединяющие исследования:

- ◆ мотивации игроков;
- ◆ специфики социальной коммуникации игроков, медирированных игрой;
- ◆ самоидентификации игроков, влияющей на их игровой опыт.

МОТИВАЦИЯ ИГРОКОВ

Первой популярной в Европе и США MMORPG стала игра EverQuest, выпущенная в феврале 1999 года. Через два года после ее выхода Э. Кастронова создал концепцию, разрабатывающую идею виртуального мира [14]. В этой статье детально рассмотрению подвергся мир EverQuest, называемый Норратом (Norragh). Будучи экономистом, Э. Кастронова сконцентрировал свое внимание на рыночных отношениях в виртуальном мире. Его занимали такие вопросы, как заработок с помощью продажи виртуальных предметов за реальную валюту, построение виртуальных рынков (где игроки торгуют между собой), инфляция и т. д. Но помимо исключительно экономических аспектов, он задается вопросами, которые позже станут ключевыми для исследований MMORPG: что заставляет людей играть в них и как изменяется отношение к игроку в зависимости от гендера его аватара.

Э. Кастронова пишет о том, что виртуальные миры существовали и до EverQuest, но представляли из себя скорее чаты, чем игры. Они не могли долго удерживать внимание игрока в отличие от EverQuest, в которую играют годами, несмотря на платную подписку. Исследователь полагает, что EverQuest удерживает внимание игроков тем, что заставляет их тратить временной ресурс на своего персонажа, развивая у того определенные навыки

¹ Настоящая работа была апробирована на конференции «Методы изучения культуры — XII» (17–18 апреля 2020 г.) в рамках доклада «Гендерные исследования MMORPG: между Gender Studies и Game Studies» (<https://www.rsuh.ru/news/detail.php?ID=620769>), а также на конференции «Забота и видеоигры» (26–28 мая 2021 г.) в рамках доклада «MMORPG и практики заботы о себе» (<https://design.hse.ru/news/1855>).

и умения, помогающие лучше справляться с вызовами игрового мира. Людей невероятно затягивает этот процесс, так как он напоминает самосовершенствование в реальном мире. Мир EverQuest — это мир, в котором существуют риски, например смерть персонажа наказывается потерей предметов и опыта, соответственно игроку следует играть лучше, чтобы избежать этих нежелательных последствий. Кроме того, отметим, что в играх этого жанра люди выстраивают взаимодействия друг с другом, создавая кратковременные или долговременные группы. Участвуя в них, игрок работает на престиж, что тоже выступает важной составляющей мотивации [14].

Кратко касаясь восприятия игроками персонажей разных гендеров, Э. Кастронова отмечает, что, когда он играл за женского персонажа, ему доверяли гораздо меньше и он получал больше излишних объяснений и навязанной помощи [14]. Это наблюдение, подробно описанное в статье, показывает: исследования мотивации и отношений, медирированных игрой, связаны, так как именно активные мотивированные игроки склонны к выстраиванию каких-либо отношений, частным случаем которых может быть и «навязанная помощь». Исследователь видит себя первооткрывателем, подобным тем, что совершали Великие географические открытия, в целом, помимо подробного экономического исследования, статья также содержит фрагменты дневника, который он вел, работая над ней. Это одна из первых работ, где было проведено исследование игроков MMORPG. Их мотивацию автор рассматривал с философской, экономической и этнографической точек зрения.

Позже тема мотивации получила развитие в объемном и широко цитируемом исследовании Н. Йи [15]. Автор также использует материал EverQuest, и он сосредотачивает свое внимание на мотивации игроков. В отличие от своего предшественника предлагает типологизацию основных мотиваций:

- ◆ построение отношений с другими игроками;
- ◆ управление, манипуляция другими игроками;
- ◆ отыгрыш роли;
- ◆ достижение игровых целей;
- ◆ эскапизм [15].

Выделение таких типов мотивации позволяет понять, почему MMORPG являются важной частью жизни многих людей. Такая игра как вид досуга является способом восполнения определенных потребностей, и подобные типологизации отвечают на вопрос «Какие именно потребности восполняются таким способом?». В случае типологизации Н. Йи имеет место восполнение потребности в общении (первая и вторая позиции типологии) и в признании от других (две последних позиции).

Также Н. Йи исследовал различия в мотивации игроков — мужчин и женщин, но в целом его вы-

воды довольно краткие. По результатам проведенного опроса автор заключил, что женщины больше склонны к построению отношений, отыгрышу роли и эскапизму, а мужчины — к управлению другими игроками и достижению целей.

Большую роль в работе Н. Йи играет и исследование эмоционального вклада игроков. Через опрос активных игроков EverQuest попросили рассказать о своем самом позитивном и самом негативном опыте в игре. Интересным стал вывод, что то, что люди сталкиваются в MMORPG с вызовами, помогает им сблизиться как личностям и выстроить прочные долговременные отношения. Подробно разработана тема мотивации, проведено большое исследование, на которое ученые ссылаются до сих пор.

Работы Э. Кастроновы и Н. Йи заложили важный фундамент изучения такой проблемы, как мотивация.

Попытки похожей типологизации имеют место в работах других авторов, например Х. Коул и М. Гриффитса [16]. Однако они предлагают выделять следующие типы мотивации:

- ◆ отыгрыш роли (увлечение ролевой составляющей игры);
- ◆ гейминг (увлечение механической составляющей игры);
- ◆ поиск отношений внутри игры;
- ◆ скептицизм (общее обозначение группы людей, играющих мало и ни с кем не коммуницирующих).

Эта классификация тоже отвечает на вопрос о потребностях, на первый план также выходят потребности в признании, удовольствии и общении.

Ученых привлекает построение типологий мотивации, поскольку позволяет получить ответы на вопрос о том, что именно привлекает людей в MMORPG. Этот вопрос не такой простой, каким кажется на первый взгляд. «Люди играют в игры, потому что это их расслабляет», — хочется ответить так, не вникая в детали, игра сама по себе представляется простым явлением. Однако если углубиться в эту тему, окажется, что многие люди испытывают от MMORPG фрустрацию и сильные негативные эмоции. В однопользовательских играх подобное происходит реже, так как игроки обладают большей свободой в модификации и настройке. В MMORPG люди играют в одну и ту же игру, которую они никак не могут изменить, кроме того, они играют с огромным количеством других людей. Все это превращает ее в интересный феномен, привлекающий исследователей своей многогранностью.

Н. Йи и М. Гриффитс являются своего рода классиками исследований MMORPG. Изучением этого феномена продолжают заниматься и современные авторы, например З. Хассейн [17]. В работе дается классификация игроков по типам мотивации,

а также затрагивается тема игровой зависимости, сделана попытка выявить, какие типы игроков к ней наиболее предрасположены. Автор выделяет несколько типов мотиваций, в которых содержится стремление к следующим действиям:

- ◆ просмотру чего-то нового (такие игроки приходят в игру потому, что им захотелось новых впечатлений);
- ◆ общению и открытиям (этот тип игроков стремится много общаться с другими игроками, а также вместе с ними исследовать игровой мир);
- ◆ агрессивности и антисоциальности (такие игроки получают удовольствие от травли других игроков);
- ◆ достижению игровых целей (игроки этого типа ориентированы на эффективное и быстрое достижение игровых целей, связанных, как правило, с endgame-контентом);
- ◆ «проведению времени» (такие игроки особенно не включаются в игру, ведут себя отстраненно);
- ◆ одиночному исследованию игрового мира (этот тип игроков исследует игровой мир в одиночку).

З. Хассейн приходит к выводу, что игровая зависимость сопровождается проблемами в реальной жизни (например, домашним насилием или алкоголизмом), кроме того, к зависимости ведут и чрезмерные эмоциональные инвестиции в игру. Им была установлена корреляция между мотивацией и предрасположенностью к зависимости. По мнению автора, к зависимости предрасположены те игроки, которые стремятся к новизне, проявляют признаки агрессии или стремятся к достижению игровых целей [17].

Ученые, занимающиеся этим полем, акцентируют свое исследование на построении различных классификаций типов мотивации. Создание таких классификаций позволяет изучать как архитектуру MMORPG, так и поведение игроков. Исследования мотивации являются, на наш взгляд, стартовым полем исследований MMORPG. Для того чтобы понять сам предмет, необходимо выяснить, что так притягивает людей к нему.

ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Следуя традиции, этнографической практике, заложенной Э. Кастроновой, лично погружаясь в процесс изучения MMORPG, Дж.П. Уильямс, Д. Киршнер, З. Сухайми-Бродер создают широко цитируемое исследование на тему лидерства в многопользовательских онлайн-играх [18]. На этот раз в фокусе авторов — отношения между игроками. Они выделяют у лидеров рейдов и гильдий несколько функций, в том числе распространение знаний об игровых механиках (об-

учение новых игроков), управление гильдией или рейдом, решение конфликтных ситуаций. Этот тезис подтверждают множество примеров из игровой практики исследователей [18]. Следует отметить, что один человек из группы исследователей состоял в гильдии в офицерском звании и активно участвовал в рейдах, так что группа имела свежие эмпирические данные. Дж.П. Уильямс и его коллеги приводят примеры из собственного игрового опыта, который они приобрели в рамках работы над исследованием. Это важно, потому что нередки случаи, когда ученые выступают исключительно в роли сторонних наблюдателей процессов, происходящих в MMORPG. Исследование, на наш взгляд, страдает из-за недостаточной включенности в объект, так как определенные аспекты могут сильно различаться в трактовке ученых и игроков. Например, игроки в современные MMORPG часто отмечают, что игры оказывают на них скорее десоциализирующее воздействие, так как сегодняшняя установка в геймдизайне направлена на то, чтобы дать больше простора соло-игрокам (одиночкам).

Своим исследованием лидерства П. Вильямс изучает, прежде всего, проблемное поле коммуникации и отношений между игроками, частично касаясь и идентичности игрока, так как периодически останавливается на личностных характеристиках лидеров. Исследуя эти темы, он разрабатывает проблемные поля, выделенные Э. Кастроновой и Н. Йи, добавляет им новые акценты.

Работа П. Вильямса была продолжена рядом ученых, среди которых У. Маноча, исследовавший общее влияние MMORPG на игроков [19], и коллектив под руководством О. Сергеевой, выбравший своим фокусом социальные навыки игроков многопользовательских ролевых игр [20].

У. Маноча отмечает, что в игре World of Warcraft, игроки, имеющие отношения между собой, испытывают гораздо меньше тревожности в рамках виртуального мира, чем в мире реальном. Также он отмечает, что гильдии удовлетворяют потребность людей быть частью какого-то сообщества и служат хорошей основой для дальнейшего упрочнения личных отношений. Автор делает вывод, что в целом MMORPG помогают развитию комплекса таких социальных умений, как принятие решений и кооперация [19].

Группа под руководством О. Сергеевой приходит к похожим выводам, отмечая, что MMORPG — это особое публичное пространство, в котором востребованы социальные навыки игроков. Среда MMORPG способствует развитию различных социальных навыков, вместе с тем многие игроки не хотят развивать эмоциональную привязанность к другим игрокам, предпочитая оставаться отстраненными [20].

Проблемное поле отношений между игроками наиболее популярно среди исследователей, так

происходит потому, что оно проникает в остальные проблемные поля. Исследование отношений между игроками является самым захватывающим для ученых, поскольку наличие большого числа других игроков — это то, что отличает MMORPG от других игр. Те, кто изучают это проблемное поле, ставят своей целью выявить и описать многообразие отношений между игроками и их влияние на самих игроков в MMORPG.

САМОИДЕНТИФИКАЦИЯ ИГРОКОВ

В своих методах ученые часто прибегают к интервью и различным видам наблюдения. В этом проблемном поле есть сильная связь с изучением мотивации, в целом можно отметить, что все три рассматриваемых нами поля тесно связаны. Исследователи этого направления часто не склонны оперировать большими массивами данных, сосредотачиваясь на конкретных ситуациях.

Значительным направлением является исследование идентичности игрока, влияющей на игровой опыт. Это направление органически формируется из первых двух, так как частично включает в себя и работы по мотивации и коммуникации, хотя придает им другой акцент. Элементом идентичности, попадающим в исследовательский фокус, может быть любой феномен, в том числе язык. Например, концепция Чжэн Дунпин и соавторов основана на эксперименте, где испытуемый, изучающий английский язык, через взаимодействие с ментором в игре World of Warcraft понимает, например, что слово forest нужно писать с одной s или спрашивает о различиях глаголов loot и find [21]. Концепция четко разграничивает два типа изучения иностранного языка (“learning about” — поверхностное обучение, learning to be — глубокое) и постулирует, что World of Warcraft продуцирует learning to be, так как субъект, изучающий язык, заинтересован в том, чтобы быть в игре лучшим, что невозможно без совершенствования языка. Это исследование — пример разработки популярного в изучении MMORPG лингвистического поля, рассматривающего взаимодействие MMORPG, текста, общения в них с изучением иностранного языка. Несмотря на то что автор статьи не говорит о том, что испытуемые могут переформировать часть наблюдаемых учеными действий, это исследование все равно служит ярким примером расширения границ, поставленных более ранними работами, так как коммуникация в нем изучается не только сама по себе, но и как средство изучения иностранного языка.

Хорошим примером расширения темы идентичности может служить концепция Л. Гаврило-

вич, где интересно преломляются темы коммуникации и атрибутов, влияющих на игровой опыт [22]. В рассмотренных выше исследованиях общность игроков, пусть и наделенных какими-то особыми отличными атрибутами (расой, гендером, возрастом), тем не менее представлялась как монолитная. MMORPG всегда являлись тем, что спланирует людей вне зависимости от их отличительных черт, перенося в иную, цифровую среду, где пусть и встречается предубеждение, касающееся гендера, но расовые и политические отличия остаются в мире «реальном». Л. Гаврилович спорит с этим, посвящая свою работу тому, как в World of Warcraft люди консолидируются по принципу принадлежности к какой-то культуре «физического» мира, владения языком. Она пишет о существовании русских, польских, турецких и иных гильдий. Игроки часто объединяются по такому принципу, потому что они хотят общаться на родном языке и быть частью понятной им культуры. В подобные сообщества часто не допускаются люди, говорящие на другом языке, и здесь MMORPG выступают одновременно как консолидирующее и разобщающее явление, где принадлежность игрока к внецифровой культуре имеет важное значение.

Ученые, которые заняты изучением этого проблемного поля, могут прибегать к различным методологиям и методам, но общим у них остается то, что они пытаются за полученными данными увидеть конкретных игроков — разных людей, с разной мотивацией, разным жизненным опытом, которые по тем или иным причинам посвящают свое время игре.

Все рассмотренные работы опираются на эмпирические данные, полученные с помощью эксперимента или личного опыта исследователя. В некоторых выдвигаются какие-то философские тезисы, направленные на то, чтобы осмыслить влияние MMORPG на общество, культуру или отдельные личности. С одной стороны, это делает их очень предметными, с другой — очень узкими. Среди наиболее цитируемых статей нет работ (за исключением, возможно, [14]), которые бы комплексно рассматривали феномен MMORPG, а также исследования его. В классификации основных векторов изучения MMORPG остро не хватает этого критического и описательного направления. Однако попытки комплексного описания все-таки встречались и после Э. Кастроновы, но это было скорее не философское, а метааналитическое осмысление. В [6] с помощью метаанализа по ключевым словам выявлялись основные темы исследования MMORPG.

Открытым остается и вопрос использования в качестве эмпирического материала как первых (в редких случаях исследуется EverQuest), так и современных исследований исключительно World of

Warcraft. При изучении MMORPG мы выясняем то, как человеческие отношения, мотивация, экономика, любые иные феномены медируются игрой, а именно ее механиками (распределение предметов, возможность атаковать друг друга, дифференциация группового контента и пр.). Различие этих механик будет по-разному медиировать изучаемые феномены, соответственно мы будем получать разные результаты исследований. В выделенном нами списке наиболее цитируемых работ отсутствуют статьи, написанные по материалам современных MMORPG, например *Guild Wars 2* или *Elder Scrolls Online*. *World of Warcraft* по-прежнему остается самой популярной и влиятельной MMORPG. Однако, делая выводы исключительно на ее основе, мы попадаем в логическую ловушку.

Другой опасностью может стать то, что игроки, зная, что за ними наблюдает исследователь, ведут себя не так естественно, как без его наблюдения, например склонны выражаться менее резко. Это тоже следует учитывать.

Таким образом, мы можем заключить, что область исследований MMORPG продолжает активно развиваться в англоязычном научном мире. Ученые затрагивают различные темы, в частности зависимости и национализм. Их познания о том, как работает мотивация, происходит коммуникация или актуализируется в виртуальном пространстве идентичность игрока, становятся шире. Но вместе с тем ученые не забывают и о тех, кто заложил фундамент данной области.

Исследования MMORPG представляются плодотворным полем, объединившим ученых разных направлений: экономистов, социологов, лингвистов и т. д. MMORPG — сложное междисциплинарное явление, требующее привлечения специалистов из разных областей, именно это и происходит в англоязычных исследованиях — как ранних, так и современных.

Список источников

1. Juul J. Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives // *Game Studies*. 2001. Vol. 1, № 1. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Games-Telling-stories-A-brief-note-on-games-and-Juul/6fa9a296ab980e2b5e3347e99f439d5399943559> (дата обращения: 05.03.2022).
2. Bogost I. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge (MA, USA) : MIT Press, 2006. 302 p. DOI: 10.7551/mitpress/6997.001.0001.
3. Aarseth E.J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore (MD, USA) : Johns Hopkins University Press, 1997. 198 p.
4. Cășvean M.T. What Is Game Studies Anyway? Legitimacy of Games Studies Beyond Ludo-centrism vs. Narrator-centrism Debate // *Romanian Journal of Journalism and Communication*, 2016. № 1. P. 48–59.
5. Frasca G. Ludologists love stories, too: note from a debate that never took place [Электронный ре-сурс] // *DIGRA '03 – Proceedings of the 2003 DIGRA International Conference: Level Up*. 2003. № 2. P. 31–40. URL: https://ludology.typepad.com/weblog/articles/frasca_levelup2003.pdf (дата обращения: 05.03.2022).
6. Peña H.C., Salazar-Sierra A., González-Romero N. et al. Profiling Academic Research on Massively Multiplayer On-line Role-Play Gaming (MMORPG) 2000–2009: Horizons for Educational Research // *Folios*. 2013. № 38. P. 75–94. URL: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-48702013000200006 (дата обращения: 05.03.2022).
7. Salazar J. On the Ontology of MMORPG Beings: A Theoretical Model for Research // *DiGRA '05 – Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference “Changing Views: Worlds in Play”*, 2005. № 3. P. 5–19. URL: <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.118.776&rep=rep1&type=pdf> (дата обращения: 05.03.2022).
8. Sourmelis T., Ioannou A., Zaphiris P. Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) and the 21st Century Skills: A Comprehensive Research Review from 2010 to 2016 // *Computers in Human Behavior*. 2017. Vol. 67. P. 41–48. DOI: 10.1016/j.chb.2016.10.020.
9. Lehdonvirta V. Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies // *Game Studies*. 2010. Vol. 10, № 1. URL: <https://ssrn.com/abstract=1630376> (дата обращения: 05.03.2022).
10. Chiuppesi M. MMORPG: A Review of Social Studies // *Il Trimestrale. The Lab's Quarterly*. 2005. № 2. URL: https://www.academia.edu/2609652/MMORPG_a_review_of_social_studies (дата обращения: 05.03.2022).
11. *Game Research methods: An Overview* / ed. P. Lankoski, S. Björk. Pittsburgh (PA, USA) : ETC Press, 2015. 374 p. DOI: 10.25969/mediarep/13581.
12. O'Brien C. A Systematic Review and Meta-Analysis of Player Motivations and Problematic Involvement in Multiplayer Online Games: Exploring an Alternative Diagnostic Approach that Minimizes the Risk of Pathologizing Healthy Gaming Behaviors : Diss. EdD / St. John Fisher College (Rochester, NY, USA), 2018 // St. John Fisher College. Education Doctoral. Paper 356. URL: https://fisherpub.sjfc.edu/education_etd/356/ (дата обращения: 05.03.2022).
13. Klastrup L., Tosca S. Transmedial Worlds — Rethinking Cyberworld Design // *CW '04: Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*. P. 409–416. DOI: 10.1109/CW.2004.67.
14. Castronova E. *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier* : CESifo Working Paper No. 618 / Center for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research. Munich, Germany, 2001. 40 p. URL: https://www.ifo.de/DocDL/cesifo_wp618.pdf (дата обращения: 05.03.2022).

15. Yee N. The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage // Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments / by ed. R. Schroeder, A.-S. Axelsson. Dordrecht : Springer, 2006. P. 187–207. DOI: 10.1007/1-4020-3898-4_9.
16. Cole H., Griffiths M. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers // Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society. 2007. Vol. 10, № 4. P. 578–583. DOI: 10.1089/cpb.2007.9988.
17. Hassain Z., Williams G.A., Griffiths M.D. An Exploratory Study of the Association between Online Gaming Addiction and Enjoyment Motivations for Playing Massively Multiplayer Online Role-Playing Games // Computers in Human Behavior, 2015. Vol. 50. 221–230. DOI: 10.1016/j.chb.2015.03.075.
18. Williams J.P., Kirschner D., Suhaimi-Broder Z. Structural Roles in Massively Multiplayer Online Games: A Case Study of Guild and Raid Leaders in World of Warcraft // Symbolic Interaction and New Social Media (Studies in Symbolic Interaction. Book 43) / by ed. M.D. Johns, S.-L.S. Chen, L. Terlip. Bingley (UK) : Emerald Group Publishing Lim., 2014. P. 121–142. DOI: 10.1108/S0163-2396_2014_0000043016.
19. Manocha U. MMORPGs and Their Effect on Players // San Jose State University. SJSU ScholarWorks. ART 108: Introduction to Games Studies. 2017. 8 p. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/129533179.pdf> (дата обращения: 05.03.2022).
20. Sergeeva O., Tsareva A., Zinoveva N., Kononova O. Social Skills Amongst MMORPG-Gamers: Empirical Study // The International Scientific and Practical Conference “Current Issues of Linguistics and Didactics: The Interdisciplinary Approach in Humanities and Social Sciences” (CILDIAH-2018)/ 2018. Vol. 50. Art. no. 01008. 5 p. DOI: 10.1051/shsconf/20185001008.
21. Zheng D., Bischoff M., Gilliland B. Vocabulary Learning in Massively Multiplayer Online Games: Context and Action Before Words // Educational Technology Research & Development. 2015. Vol. 63. P. 771–790. DOI: 10.1007/s11423-015-9387-4.
22. Gavrilović L. Virtual Worlds: MMORPG and Nationalism // Prospects for Anthropological Research in South-East Europe / by ed. M. Martynova. Moscow ; Belgrade, 2019. P. 179–206. DOI: 10.33876/978-542-110-238-0/179-206.

Problematic Areas in English-Language Research on Multiplayer Role-Playing Games

Anastasia A. Rodionova

Russian State University for the Humanities, 6,
Miuskaya Sq., Moscow, 125993, Russia
ORCID 0000-0002-0877-1665
E-mail: ekendu@yandex.ru

Abstract. *This article examines contemporary English-language research on multiplayer role-playing games. There can be identified several large problematic areas. The article aims to trace how the largest of them are formed, to describe the process of their emergence and development at the present time, as well as to describe the main points that researchers have worked out. The discussion of this topic makes it possible to understand how the conceptual apparatus of the research on multiplayer role-playing games is changing in modern English-language studies.*

One of the major problematic areas is related to the study of the participants' motivation in multiplayer role-playing games. This problematic area seeks to answer the question: “What keeps players coming back to the same game over and over again?” Scientists working in this field believe that players return to virtual worlds to get opportunities for virtual earnings, a variety of so-

cial interactions, role-playing, and because of the spirit of exploration. Another problematic area is based on the study of player-to-player relationships and explores the construction of social connections around a video game. The researchers are interested in the issues of leadership and social consolidation, which takes the form of guilds in multiplayer role-playing games. The third major problematic area arises from the study of player self-identification. The scientists are trying to understand which parts of a player's identity influence their experience and how it is mediated. The research on multiplayer role-playing games is a complex interdisciplinary phenomenon that requires involving specialists from different fields, in particular economists, sociologists, linguists.

Key words: theoretical cultural studies, Game Studies, multiplayer role-playing games, player motivation, communication between players, player self-identification, culture of social communication.

Citation: Rodionova A.A. Problematic Areas in English-Language Research on Multiplayer Role-Playing Games, *Observatory of Culture*, 2022, vol. 19, no. 3, pp. 310–317. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-3-310-317.

References

1. Juul J. Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives, *Game Studies*, 2001, vol. 1, no. 1. Available at: <https://www.semanticscholar.org/paper/>

- Games-Telling-stories-A-brief-note-on-games-and-Juul/6fa9a296ab980e2b5e3347e99f439d5399943559 (accessed 05.03.2022).
2. Bogost I. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge (MA, USA), MIT Press Publ., 2006, 302 p. DOI: 10.7551/mitpress/6997.001.0001.
 3. Aarseth E.J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore (MD, USA), Johns Hopkins University Press Publ., 1997, 198 p.
 4. Cășvean M.T. What Is Game Studies Anyway? Legitimacy of Games Studies Beyond Ludo-centrism vs. Narrato-centrism Debate, *Romanian Journal of Journalism and Communication*, 2016, no. 1, pp. 48–59.
 5. Frasca G. Ludologists Love Stories, Too: Note from a Debate That Never Took Place, *DIGRA '03 – Proceedings of the 2003 DIGRA International Conference: Level Up*, 2003, no. 2, pp. 31–40. Available at: https://ludology.typepad.com/weblog/articles/frasca_levelup2003.pdf (accessed 05.03.2022).
 6. Peña H.C., Salazar-Sierra A., González-Romero N. et al. Profiling Academic Research on Massively Multiplayer On-line Role-Play Gaming (MMORPG) 2000–2009: Horizons for Educational Research, *Folios*, 2013, no. 38, pp. 75–94. Available at: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-48702013000200006 (accessed 05.03.2022).
 7. Salazar J. On the Ontology of MMORPG Beings: A Theoretical Model for Research, *DiGRA '05 – Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference “Changing Views: Worlds in Play”*, 2005, no. 3, pp. 5–19. Available at: <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.118.776&rep=rep1&type=pdf> (accessed 05.03.2022).
 8. Sourmelis T., Ioannou A., Zaphiris P. Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) and the 21st Century Skills: A Comprehensive Research Review from 2010 to 2016, *Computers in Human Behavior*, 2017, vol. 67, pp. 41–48. DOI: 10.1016/j.chb.2016.10.020.
 9. Lehdonvirta V. Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies, *Game Studies*, 2010, vol. 10, no. 1. Available at: <https://ssrn.com/abstract=1630376> (accessed 05.03.2022).
 10. Chiuppesi M. MMORPG: A Review of Social Studies, *Il Trimestrale. The Lab's Quarterly*, 2005, no. 2. Available at: https://www.academia.edu/2609652/MMORPG_a_review_of_social_studies (accessed 05.03.2022).
 11. Lankoski P., Björk S. (eds.) *Game Research methods: An Overview*. Pittsburgh (PA, USA), ETC Press Publ., 2015, 374 p. DOI: 10.25969/mediarep/13581.
 12. O'Brien C. A Systematic Review and Meta-Analysis of Player Motivations and Problematic Involvement in Multiplayer Online Games: Exploring an Alternative Diagnostic Approach that Minimizes the Risk of Pathologizing Healthy Gaming Behaviors, *St. John Fisher College. Education Doctoral. Paper 356*. Available at: https://fisherpub.sjfc.edu/education_etd/356/ (accessed 05.03.2022).
 13. Klastrup L., Tosca S. Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design, *CW '04: Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*, pp. 409–416. DOI: 10.1109/CW.2004.67.
 14. Castronova E. *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier: CESifo Working Paper No. 618*. Munich, Germany, 2001, 40 p. Available at: https://www.ifo.de/DocDL/cesifo_wp618.pdf (accessed 05.03.2022).
 15. Yee N. The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage, *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. Dordrecht, Springer Publ., 2006, pp. 187–207. DOI: 10.1007/1-4020-3898-4_9.
 16. Cole H., Griffiths M. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers, *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 2007, vol. 10, no. 4, pp. 578–583. DOI: 10.1089/cpb.2007.9988.
 17. Hassain Z., Williams G.A., Griffiths M.D. An Exploratory Study of the Association between Online Gaming Addiction and Enjoyment Motivations for Playing Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, *Computers in Human Behavior*, 2015, vol. 50, 221–230. DOI: 10.1016/j.chb.2015.03.075.
 18. Williams J.P., Kirschner D., Suhaimi-Broder Z. Structural Roles in Massively Multiplayer Online Games: A Case Study of Guild and Raid Leaders in World of Warcraft, *Symbolic Interaction and New Social Media (Studies in Symbolic Interaction. Book 43)*. Bingley (UK), Emerald Group Publishing Lim., 2014, pp. 121–142. DOI: 10.1108/S0163-2396_2014_0000043016.
 19. Manocha U. MMORPGs and Their Effect on Players, *San Jose State University. SJSU ScholarWorks. ART 108: Introduction to Games Studies*, 2017, 8 p. Available at: <https://core.ac.uk/download/pdf/129533179.pdf> (accessed 05.03.2022).
 20. Sergeeva O., Tsareva A., Zinoveva N., Kononova O. Social Skills Amongst MMORPG-Gamers: Empirical Study, *The International Scientific and Practical Conference “Current Issues of Linguistics and Didactics: The Interdisciplinary Approach in Humanities and Social Sciences” (CILDIAH-2018)*, 2018, vol. 50, art. no. 01008, 5 p. DOI: 10.1051/shsconf/20185001008.
 21. Zheng D., Bischoff M., Gilliland B. Vocabulary Learning in Massively Multiplayer Online Games: Context and Action Before Words, *Educational Technology Research & Development*, 2015, vol. 63, pp. 771–790. DOI: 10.1007/s11423-015-9387-4.
 22. Gavrilović L. Virtual Worlds: MMORPG and Nationalism, *Prospects for Anthropological Research in South-East Europe*. Moscow, Belgrade, 2019, pp. 179–206. DOI: 10.33876/978-542-110-238-0/179-206.