

А.В. Лукьянович, А.А. Пашков
(ВНИИ ГОЧС МЧС России; e-mail: center_kbg@mail.ru)

ПЕРСПЕКТИВЫ ВНЕДРЕНИЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РОЛЕВЫХ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР ПО ПРОБЛЕМАМ ФОРМИРОВАНИЯ КУЛЬТУРЫ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Предложена идея создания многопользовательской ролевой онлайн-игры для использования при подготовке к защите от ЧС природного и техногенного характера.

Ключевые слова: многопользовательская ролевая онлайн-игра, культура безопасности жизнедеятельности, обучение, информирование, оповещение, защита населения, ЧС.

A.V. Lykyanovich, A.A. Pashkov

INTRODUCTION PROSPECTS OF MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES ON THE PROBLEMS OF ACTIVITY IN THE PROCESS OF CULTURE OF SAFETY FORMING

Proposed the idea of creating massive multiplayer online role-playing game for use in preparing protection from natural and manmade emergency situations

Key words: massive multiplayer online role-playing game, culture of safety of life activity, education, informing, warning, defense of population, emergency situation.

Статья поступила в редакцию Интернет-журнала 18 апреля 2011 г.

Культура безопасности жизнедеятельности – уровень (состояние) развития человека и общества, характеризующийся значимостью обеспечения безопасности жизнедеятельности в системе личных и социальных ценностей, распространенностью стереотипов безопасного поведения в повседневной жизни и в условиях опасных и чрезвычайных ситуаций, степенью практической защищенности от опасных событий и явлений во всех сферах жизнедеятельности [1].

Наряду с образованием, являющимся наиболее эффективным методом формирования культуры безопасности жизнедеятельности, в настоящее время огромное значение играют современные средства массовой коммуникации. Оказывая ежедневное мощнейшее воздействие на население, они способствуют формированию идеалов и ценностей, отношений к окружающей действительности, знаний и эмоциональных состояний, влияют на жизненную позицию людей и их поведение в различных ситуациях.

Анализ показывает [2], что высокой эффективностью с точки зрения формирования качеств личности в области безопасности жизнедеятельности обладают современные информационно-телекоммуникационные технологии –

сайты и порталы, виртуальные семинары, обсуждения, переписка по электронной почте со специалистами и т. д. С использованием данных средств массовой информации возможно эффективное информирование населения о прогнозируемых и возникших ЧС, о пожарах и ходе их ликвидации, по вопросам деятельности МЧС России и Единой государственной системы предупреждения и ликвидации ЧС (РСЧС), о профессиях пожарного и спасателя.

Динамика развития Интернета приводит к постоянному совершенствованию сетевых сервисов, в том числе и в развлекательном секторе. Всё большую роль начинают играть мультимедийность и интерактивность. Последние несколько лет посещаемость ресурсов, ориентированных на простые текстовые развлечения, медленно, но неуклонно снижается, в то время как растет аудитория сайтов интерактивных игр. Интернет начинает завоевывать значимую роль во всех видах человеческих знаний. Он удовлетворяет большое количество потребностей человека, включая профессиональную деятельность, обучение, ну и, без сомнения, открывает богатейшее развлекательное поле, которое сейчас представлено огромным выбором кардинально отличающихся по трудности и направленности онлайн-игр (компьютерных игр, использующих постоянное соединение с Интернетом).

Одними из наиболее распространенных и привлекательных жанров онлайн-игр являются многопользовательские ролевые онлайн-игры (Massive(ly) multiplayer online role-playing game). К сожалению, точного определения понятия этих игр пока не существует, поэтому в рамках статьи будет использована следующая наиболее общая формулировка:

МРОИ – развлекательная компьютерная игра, использующая постоянное соединение с глобальной сетью Интернет, участники которой взаимодействуют друг с другом в виртуальной компьютерной среде в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия, вместе создают или следуют уже созданному сюжету.

О популярности и распространенности МРОИ свидетельствует статистика [3], представленная одним из известнейших независимых аналитиков и консультантов в области создания и развития МРОИ Брюсом Вудкоком (рис. 1, 2). Согласно его исследованиям, к середине 2008 г. количество активных подписчиков (участников) наиболее популярных МРОИ составляло не десятки и не тысячи, а миллионы человек. Например, к апрелю 2008 г. игра World of Warcraft имела свыше 10 миллионов подписчиков, Lineage – более 3 миллионов, Lineage II – 2 миллиона, и это только данные по официальным пользователям игр, не считая пиратских версий.

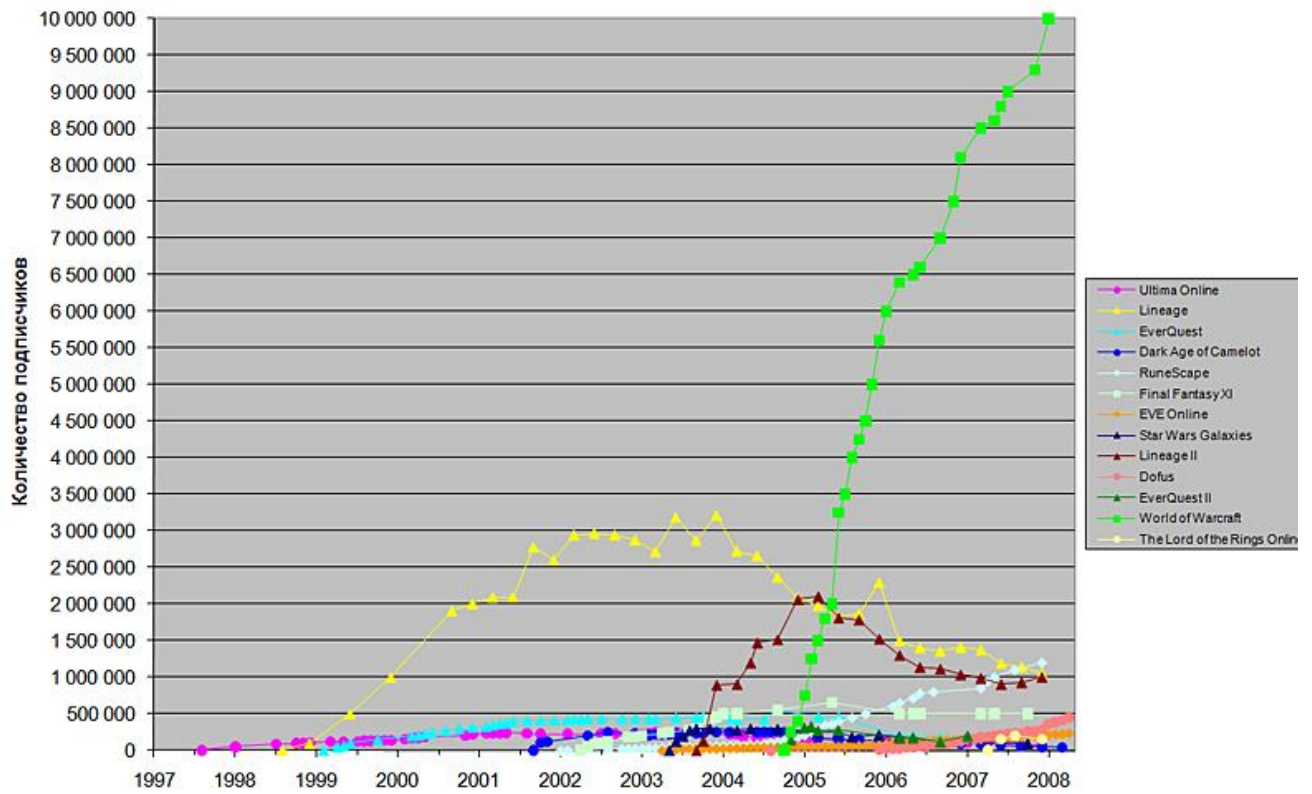


Рис. 1. График роста количества подписчиков различных МРОИ с 1997-2008 гг.

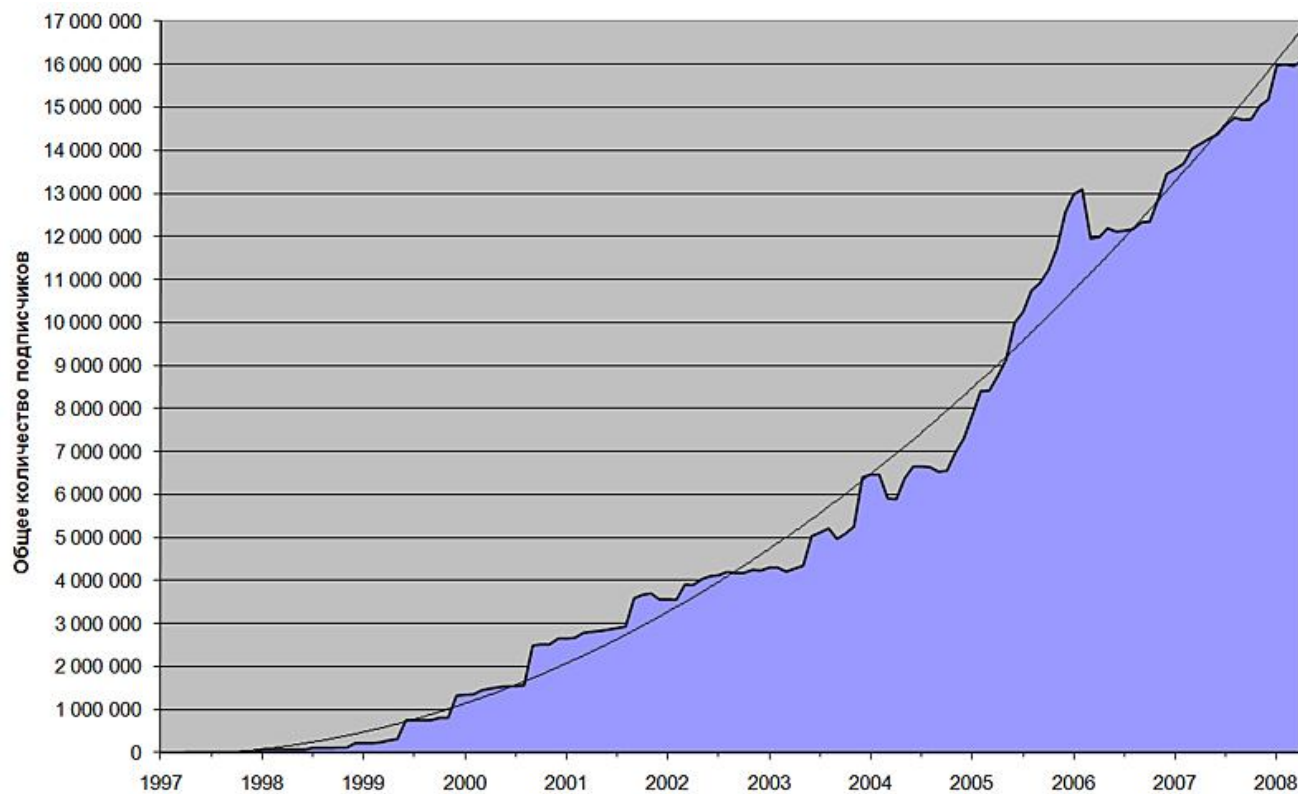


Рис. 2. График роста общего количества подписчиков МРОИ с 1997-2008 гг.

МРОИ – это постоянно действующая и развивающаяся среда, в которой одновременно существует и действует множество персонажей, управляемых живыми людьми, а не компьютерами. Как правило, такие игровые миры изначально разрабатываются и программируются командой разработчиков с возможностью дальнейшего качественного развития и расширения и физически размещаются на удаленных серверах, доступ к которым осуществляется через интернет-соединение. МРОИ предлагает участникам следующие возможности:

- выбор или создание уникального персонажа и его дальнейшее развитие;
- общение игроков друг с другом в реальном времени;
- объединение в команды (отряды) различных категорий (по интересам, функциональным задачам и т. д.) и оттачивание искусства командной игры;
- назначение руководящих и исполнительных должностей с соответствующими обязанностями внутри команд;
- выполнение заданий (квестов), решение задач и головоломок, планирование деятельности и обсуждение её в режиме реального времени с другими участниками игры;
- взаимодействие с другими командами, заключение договоров о сотрудничестве и противостоянии;
- организация строительства, торговли и накопления материальных и финансовых средств;
- завоевание популярности, повышение уровня игрового мастерства и профессионализма игровых персонажей.

Возможности применения МРОИ в области формирования культуры безопасности жизнедеятельности достаточно интересны. В рамках статьи предлагается рассмотреть возможность создания МРОИ по проблемам деятельности спасателей и пожарных МЧС России и специалистов РСЧС. К основным принципам онлайн-ролевых игр можно отнести:

- наличие постоянно действующей и развивающейся игровой среды;
- уникальность игровых персонажей;
- возможность накопления опыта и выполнения заданий (квестов);
- наличие экономических отношений;
- возможность объединения в команды, группы или отряды.

Все эти принципы, с точки зрения планирования и создания игрового сценария, легко реализуемы в онлайн-игре по проблемам деятельности МЧС России и РСЧС. Например, уникальность игровых персонажей во многом сочетается с возможностью создания и развития индивидуального персонажа "спасатель", "пожарный", "руководитель спасательного отряда", "руководитель органа управления МЧС России" или иного органа государственной власти, входящего в состав РСЧС. В качестве заданий могут использоваться игровые модели различных реальных ЧС природного и техногенного характера, произошедших в предыдущие годы, или вымышленных, смоделированных разработчиками игры, участие в ликвидации которых даёт опыт персонажам и возможность их карьерного роста в игровой среде. Внедрение в игру эквивалента денежной единицы и понятия "вознаграждение за выполненную работу",

возможностей развития технологий и средств спасения, операций покупки и обмена товаров позволит реализовать экономические отношения. А объединение в команды и группы изначально необходимо для создания аварийно-спасательных формирований и иных подразделений, обеспечивающих выполнение заданий по ликвидации ЧС и планированию будущей деятельности.

В процесс игры возможно внедрение высококачественного видеоряда, динамичных анимационных фрагментов, профессионального дикторского сопровождения, развернутых контекстных справок и другого интерактивного мультимедийного контента, которые комплексно воздействуют на органы чувств человека, вызывают интерес, влияют на его эмоциональную сферу, развивают устойчивые эмоциональные отношения к окружающему миру, подсознательно воздействует на мотивацию поступков [4].

Процессы повышения мастерства и создания уникальных персонажей могут сопровождаться игровыми курсами подготовки и обучения, в рамках которых возможно доведение информации, соответствующей примерным программам обучения различных групп населения в области защиты населения и территорий от ЧС различного характера.

Развитие, популярность, простота участия и большой охват целевой аудитории – это лишь немногие характеристики МРОИ, которые позволят обеспечить высокую эффективность реализации процесса обучения различных групп населения в области безопасности жизнедеятельности, информирования о ЧС и о пожарах, порядке действий при их возникновении, по вопросам деятельности МЧС России и РСЧС, о профессиях пожарного и спасателя. Многоплатформенность, возможность групповых скоординированных действий и огромная расширяемость виртуальных игровых сред создают условия для разностороннего и многоуровневого развития игроков, независимо от их территориального распределения и возрастных показателей.

Кроме того, в условиях мощного деструктивного информационного воздействия на человека, огромного потока негативной информации об неотвратимых ужасах современного мира, с использованием МРОИ возможно сформировать у людей способность объективно оценивать уровень и характер опасных событий и явлений, анализировать их возможные последствия.

В рамках игры участники в процессе создания персонажа, совершенствования его навыков и выполнения своих функциональных задач получают возможность в удобной и интуитивно понятной форме пройти обучение и ознакомиться с материалами по тематикам, напрямую пересекающимся с программой предмета "Основы безопасности жизнедеятельности" и дисциплины "Безопасность жизнедеятельности":

- причины аварий и катастроф на объектах экономики, классификация и фазы развития ЧС, первичные и вторичные негативные воздействия в ЧС;
- классификация потенциально опасных объектов, основные поражающие факторы при авариях на них и последствия их воздействия;
- классификация пожаров, опасные факторы пожара, огнетушащие вещества и способы тушения пожаров;

- взрывчатые вещества, их классификация и характеристики, взрывы различной природы и их основные характеристики;
- безопасное поведение и навыки действия человека при возникновении опасных событий и явлений, порождающих ЧС природного, техногенного и социального характера;
- аварийно-спасательные и другие неотложные работы (АСДНР) в очагах поражения, характеристика основных видов аварийных работ на объектах экономики при их повреждениях в результате ЧС;
- особенности спасательных, других неотложных работ в условиях радиоактивного, химического, бактериологического заражения, при взрывах, пожарах и других ЧС;
- основные функциональные обязанности пожарного и спасателя, а также других должностных лиц, участвующих в организации и проведении АСДНР;
- эвакуация из опасных районов, эвакуационные мероприятия и порядок их выполнения, силы и средства, привлекаемые к работам, основное содержание работ по организации эвакуации и порядок их выполнения в условиях ЧС;
- порядок организации межведомственного взаимодействия различных органов государственной власти при ликвидации ЧС различного характера;
- состав, структура, основные задачи и порядок функционирования Единой государственной системы предупреждения и ликвидации ЧС и МЧС России;
- состояние нормативной правовой базы и уровня научно-технического прогресса в области защиты населения и территорий от ЧС природного и техногенного характера.

Не стоит забывать о возможностях информирования и оповещения населения в случае возникновения ЧС или их угрозе. МРОИ, в более общем смысле, является одним из средств массовой коммуникации, обеспечивающим взаимодействие одновременно нескольких тысяч, а может и десятков тысяч человек. С их использованием может доводиться социально значимая реклама, ролики, электронные плакаты, имеющие определенное воспитательное, информирующее или предписывающее воздействие на всех подписчиков МРОИ.

Рассматриваемая в статье онлайн-игра во многом будет являться отражением обычного мира и изменения в ней станут откликом на тенденции и события реальной жизни. Персонажи игры получают возможность влиять на глобальные процессы и смогут ощущать масштабы происходящего в стране, узнают много нового и интересного об экономическом, политическом и социальном устройстве нашей страны и системы РСЧС. МРОИ по тематике деятельности МЧС России – это по сути стратегическая онлайн-игра, где важную роль, помимо реакции игрока, имеет умение правильно создать персонажа, разумно воспитывать и вести его по виртуальному миру, сделать его способным выжить в любых ситуациях, развить организаторские способности и умение руководить командой при решении возникающих задач.

Собственно социальный эффект от внедрения МРОИ в процесс развития культуры безопасности жизнедеятельности будет обусловлен [1]:

- повышением уровня образованности людей не только в области безопасности жизнедеятельности, но и в других смежных областях знаний;
- усилением сплоченности общества перед природными, техногенными и иными опасностями, стиранием социальных различий между различными группами населения;
- повышением уровня духовно-нравственного и патриотического воспитания подрастающего поколения, а также ряда других возрастных групп населения;
- повышением имиджа государства, государственных служб, обеспечивающих безопасность жизнедеятельности населения.

Литература

1. **Воробьев Ю.Л., Пучков В.А., Дурнев Р.А.** Основы формирования культуры безопасности жизнедеятельности населения. – М.: Деловой экспресс, 2006. 316 с.
2. **Пучков В.А., Дурнев Р.А., Аюбов Э.Н.** Общероссийская комплексная система информирования и оповещения населения // Журнал "Гражданская защита". Вып. 9, 2005.
3. *An analysis* of MMOG subscription growth [<http://www.mmogchart.com/charts/>]: Интернет-блог Брюса Вудкока.
4. **Воробьев Ю.Л.** Безопасность жизнедеятельности (некоторые аспекты государственной политики). – М.: Деловой экспресс, 2005. 376 с.