

АГРЕССИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ В МОБА ИГРАХ

Эта статья рассматривает последствия агрессивного поведения игроков в МОБА играх и предложения по борьбе с ним.

ВВЕДЕНИЕ

Одним из самых популярных жанров многопользовательских компьютерных игр является МОБА (Multiplayer Online Battle Arena, или многопользовательская онлайн-боевая арена). Наиболее известные игры в этом жанре — League of Legends, DotA 2 и HotS. Так, например, на данный момент League of Legends является седьмой по популярности онлайн-игрой в мире.

В МОБА-играх ежедневно играют десятки миллионов человек. Однако некоторые игроки проявляют открытую агрессию и в сторону соперников, и в сторону своих же союзников. Такое поведение негативно влияет как на других игроков в частности, так и на игровую индустрию в целом.

I. ПРОЯВЛЕНИЕ АГРЕССИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ

Агрессивное поведение в соревновательных онлайн-играх принято называть токсичным, или неспортивным, а его отдельные проявления — токсичностью. Многопользовательским онлайн-играм свойственен социальный аспект, поэтому не всегда является возможным правильно определить, какие действия игроков стоит расценивать как токсичность, а какие — нет.

Самым ярким примером токсичного поведения в МОБА-играх является оскорбление или унижение других игроков в игровом чате. Некоторые игроки могут умышленно играть хуже, пытаться проиграть сопернику и ухудшить таким образом рейтинг своих союзников, а именно: намеренно умирать в игре, собирать необходимые для других игроков ресурсы с карты, выходить из игры во время матча или ничего не делать, отказываясь при этом коммуницировать с союзниками и помогать им достигнуть победы. Еще одним примером токсичности является использование сторонних программ, обеспечивающих игроку преимущество при помощи методов, выходящих за рамки геймплея, называемое читерством.

Почему игроки проявляют токсичность друг к другу в онлайн-играх? Подобное поведение включает в себя три аспекта: взаимодействие, конфронтация и получение реакции. Если говорить простыми словами, то токсичный игрок намеренно вступает в конфликт с другим игроком, надеясь вывести последнего из себя. Так как МОБА-игры являются соревновательными, некоторые игроки начинают испытывать давле-

ние, стресс или фрустрацию, что также является фактором для токсичного поведения. Джон Сулер в своем исследовании [1] описал шесть предпосылок для токсичного поведения в интернете. Рассмотрим пять из них, которые могут быть применимы в сфере игрового опыта: чувство анонимности, невидимость (отсутствие физического контакта), диссоциативное воображение (например, ощущение нахождения в альтернативной реальности) и снижение чувства ответственности или ощущение безнаказанности.

Токсичное поведение в первую очередь негативно влияет на игроков. Пользователи могут начать проявлять агрессивное поведение в ответ, ухудшая коллективный опыт игры, или прекратить в нее играть вовсе. Также токсичность в играх может негативно влиять на психологическое состояние игроков, вызывая тревожность, агрессию и даже депрессию.

Еще одним последствием агрессивного поведения игроков является снижение репутации отдельной игры, разработчиков этой игры, жанра МОБА и игровой индустрии в целом, что ведет к потере активных или потенциальных игроков.

II. СПОСОБЫ БОРЬБЫ С ТОКСИЧНОСТЬЮ В МОБА ИГРАХ

В 2015 году был разработан алгоритм, определяющий токсичные высказывания в DotA [2]. Его суть заключается в разбиении оскорбительных слов на символы и отслеживании любой комбинации этих символов в игровом чате (например, «оверед» вместо «дерево»). Однако, этот алгоритм несовершенен, так как при его использовании неоскорбительные анаграммы «запрещенного» высказывания также периодически помечаются, как токсичные.

В 2016 году этот алгоритм был улучшен [3]. Он учитывает наличие или отсутствие нескольких символов, содержащихся в типичных оскорбительных высказываниях; также была увеличена выборка матчей и игроков, участвующих в этих матчах. Ручная перепроверка помеченных высказываний показала почти стопроцентную точность.

Также для уменьшения уровня токсичности в МОБА-играх используется система жалоб на игроков, которые ведут себя агрессивно по отношению к другим игрокам. Если жалоба будет принята, то у токсичного игрока, например, на

некоторое время может быть отключена возможность писать во внутриигровой чат.

Еще одним способом борьбы с токсичностью в играх является предоставление игрокам возможности играть со знакомыми людьми, например, друзьями или коллегами по работе. Таким образом, даже если они столкнутся с агрессивным поведением в свою сторону, влияние такого поведения на их игровой опыт будет не настолько значительным.

И, наконец, в МОВА играх активно используется функция отключения внутриигрового чата. Если в матче присутствует токсичный игрок, его союзники могут «заглушить» этого игрока, в результате чего его сообщения просто не будут показываться. Если сама игра распознает токсичное высказывание, она автоматически запрещает игроку, написавшему оскорбление, пользоваться внутриигровым чатом как минимум до конца матча.

III. Выводы

Проблема агрессивного поведения является актуальной для МОВА игр. Токсичное поведение негативно влияет как на игроков, так и на разработчиков игры.

Для эффективной борьбы с проблемой токсичного поведения, необходимо научиться

его распознавать и использовать меры по его предотвращению: придумывать и использовать алгоритмы, распознающие непристойное поведение, а также давать возможность игрокам играть со знакомыми людьми, жаловаться на агрессивных игроков, портящий их игровой опыт, и заглушать внутриигровой чат.

1. John Suler, "The Online Disinhibition Effect" [Электронный ресурс], <https://drleannawolfe.com/Suler-TheOnlineDisinhibitionEffect-2004.pdf>
2. M. Märtens, S. Shen, A. Iosup and F. Kuipers, "Toxicity detection in multiplayer online games," 2015 International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames), Zagreb, Croatia, 2015, pp. 1-6, doi: 10.1109/NetGames.2015.7382991.
3. Mark Verschoor, "Predicting toxicity in online game chat using in-game events" [Электронный ресурс], <https://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=140685>
4. Arjen Traas, "The Impact of Toxic Behavior on Match Outcomes in DotA" [Электронный ресурс], <https://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=140685>
5. Haewoon Kwak, Jeremy Blackburn, Seungyeop Han, "Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games" [Электронный ресурс], <https://syslab.cs.washington.edu/papers/lol-chi15.pdf>

Кривицкая Елизавета Владимировна, студентка 2 курса факультета информационных технологий и управления БГУИРа, urbishop@yandex.ru

Чернякова Ольга Сергеевна, студентка 2 курса факультета информационных технологий и управления БГУИРа, olga4ernyakova@gmail.com

Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИРа, korshikova@bsuir.by