

## СОЦІАЛЬНА СТРУКТУРА, СОЦІАЛЬНІ ІНСТИТУТИ ТА ПРОЦЕСИ

УДК 316.776

DOI <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2023.4.16>

Винник Ілля Вікторович

аспірант

Інституту соціології Національної академії наук України

вул. Шовковична, 12, Київ, Україна

orcid.org/0009-0000-7983-0151

### ВПЛИВ ІГРОВОГО ВІРТУАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА НА ФОРМУВАННЯ СОЦІОКОМУНІКАТИВНОЇ ВЗАЄМОДІЇ ГРАВЦІВ

Подія з вірусною хворобою «Corrupted Blood» у MMORPG гри World of Warcraft відбулася у вересні 2005 року через помилку розробників гри. Вірус мав бути частиною іншого ігрового випробування, але через технічні недоліки він почав поширюватися серед гравців усього віртуального світу. Цей випадок став приводом для вивчення того, як гравці реагують у кризових ситуаціях та як вони взаємодіють між собою.

**Мета дослідження** – вивчити вплив рольових складових у віртуальних іграх на формування суспільної свідомості гравців. Віртуальні ігри надають можливість людині приймати рішення, які впливають на хід гри. Ця імерсивна інтерактивність дозволяє гравцям експериментувати з різними ролями і взаємодіяти з ігровим оточенням.

Актуальність обумовлена постійним розвитком віртуального світу, його значним впливом на сучасне суспільство і зростаючим попитом. Віртуальність вже стала невід'ємною частиною побуту більшості людей на планеті, і ця тенденція продовжує зростати. Що в свою чергу надає великий обсяг явищ для досліджень у багатьох галузях наукового знання.

Дослідження спрямоване на порівняння впливу віртуального ігрового середовища на суспільну свідомість гравців у віртуальній пандемії у гри World Of Warcraft з реальними діями людей під час пандемії COVID-19. Було використано спільні показники, щоб з'ясувати, як гравці реагують на події у віртуальному оточенні порівняно з реальними реакціями людей під час пандемії.

Використані різні методи дослідження, включаючи індукційний аналіз, порівняльний аналіз, узагальнення літературних наукових даних та аналітичний аналіз даних. Це дозволить нам отримати більш глибоке розуміння того, як віртуальні ігри впливають на сприйняття та поведінку людей у сучасному світі.

Це дослідження дозволило спостерігати за соціально-психологічними реакціями гравців та їхніми взаємодіями у віртуальному світі. Воно підкреслило важливість співпраці та реакції на кризові ситуації серед гравців, вказавши на їхню здатність до спільної дії або вчинення деструктивних дій у віртуальному середовищі.

**Ключові слова:** ігрове віртуальне середовище, пандемія, суспільна свідомість, гравці, MMORPG, Corrupted Blood, COVID-19.

**Вступ.** Рольова складова у іграх може мати значний вплив на формування суспільної свідомості гравця. Ігри з рольовим елементом дають людині можливість відчувати себе частиною віртуального світу та приймати рішення, які впливають на подальший сюжет та розвиток ігрового процесу. Ця імерсивна інтерактивність дозволяє гравцям досліджувати різні ролі, відтворювати персонажів і впливати на внутрішній світ гри.

**Мета цього дослідження** провести порівняльний аналіз дій ком'юніті World Of Warcraft у віртуальній пандемії Corrupted Blood [11] з діями звичайних людей під час пандемії COVID-19, за допомогою спільних індикаторів розглянути вплив суспільної свідомості гравців

на віртуальне оточення, а також провести паралель з суспільною свідомістю людей під час реальної пандемії.

**Завданням дослідження** виступає розгляд впливу віртуального ігрового середовища на феномен суспільної свідомості гравця та порівнянням з реальною суспільною свідомістю під час схожих подій у віртуальному і реальному світі. Це дослідження може допомогти краще зрозуміти, як віртуальні ігри впливають на уявлення та переживання людей у сучасному суспільстві.

**Методи наукового дослідження.** При написанні дослідження було використано індукційний метод, порівняльний аналіз, узагальнення літературних наукових даних та аналітичний аналіз даних.

**Результати дослідження.** Формування суспільної свідомості відбувається на кількох рівнях. По-перше, рольові ігри можуть пропонувати гравцям вибір між різними моральними шляхами та варіантами дій. Це ставить гравця перед важливими моральними дилемами та розгортає перед ним можливість збагачувати свої власні цінності та переконання. Наприклад, гра може поставити гравця в ситуацію, де йому доведеться вирішити, чи вберегти безпеку однієї людини, чи жертвувати нею для захисту більшої кількості людей. Такі вибори можуть впливати на погляди гравця на моральність, жертвність, співчуття та інші аспекти суспільної свідомості [4].

По-друге, рольові ігри можуть пропонувати гравцям можливість взаємодії з іншими гравцями в онлайн-середовищі. Це створює можливість для спілкування, обміну думками та дослідження різних поглядів та позицій. Гравці можуть обговорювати громадські проблеми, ділитися своїми думками та переконаннями, а також спостерігати за іншими гравцями і вчитися від їхніх дій. Це сприяє формуванню суспільної свідомості шляхом взаємодії та обміну ідеями з іншими гравцями [8].

Крім того, рольові ігри можуть просувати певні соціальні, політичні та культурні повідомлення через сюжет, персонажів та взаємодію гравця з грою. Ігри можуть займати позицію по важливих громадських питаннях, таких як соціальна справедливість, рівність, екологічні проблеми тощо. Вони можуть викликати емоції, спонукати до роздумів та підтримувати гравців у формуванні своєї суспільної свідомості.

Усі ці аспекти рольової складової у іграх сприяють формуванню суспільної свідомості гравця, розширюють його світогляд та можуть мати вплив на його уявлення про суспільство, моральність та власну роль у ньому.

У цьому контексті MMORPG (масова багатокористувацька онлайн-рольова гра) може мати значний вплив на формування суспільної свідомості через свою унікальну природу та можливості.

Жанр надає користувачам можливість створити та розвивати своїх унікальних персонажів у віртуальному світі. Гравці можуть обрати роль, яку вони бажають відтворити, наприклад: воїна, мага, пройдисвіта або лікаря. Це дає їм можливість відчувати себе частиною іншого світу, де вони виконують певну функцію або роль. Цей процес розвитку персонажа може впливати на самоусвідомлення гравця та сприяти формуванню його суспільної свідомості.

Деякі MMORPG мають складні сюжетні лінії та внутрішні конфлікти, які ставлять гравця перед моральними дилемами та важливими виборами. Гравці можуть зіткнутися з ситуаціями, де їм доведеться вирішувати, які сторони підтримувати або які рішення приймати, впливаючи на хід історії та взаємини персонажів. Це може спонукати гравців до роздумів про моральність, справедливість та інші важливі громадські питання.

В цілому, MMORPG як рольові ігри забезпечують імерсивний досвід, який дозволяє гравцям відчувати себе частиною іншого світу та впливати на його розвиток. Цей вплив може проявлятися через моральні вибори, соціальну взаємодію та спілкування з іншими гравцями, а також через представлення гравцям складних громадських проблем та етичних дилем. Такі ігри можуть сприяти формуванню суспільної свідомості гравця та розширювати його світогляд [3].

Прикладом такого впливу є інцидент Corrupted Blood у MMORPG World of Warcraft. Цей випадок стався ще у вересні 2005 року через помилку розробників гри. Вірусна хвороба

«Corrupted Blood» почала поширюватись серед гравців впливаючи на їх ігрові аватари. Цей вірус був задуманий як епідемія, яка мала вплинути на рейдовий інстанс, але через помилку програмування він почав поширюватися в масштабах усієї гри [1].

Інцидент викликав цілу серію реакцій серед гравців та дослідників. Гравці, що були заражені «Corrupted Blood», швидко поширювали хворобу на інших гравців у своїй безпосередній близькості. З'явилися випадки паніки та хаосу, адже люди шукали способи уникнути зараження або лікування від нього. Деякі гравці намагалися врятувати інших, надаючи їм допомогу та лікування. Інші ж використовували ситуацію для того, щоб спричинити більше хаосу та шкоди [11].

Ця подія стала приводом для дослідження соціально-психологічних реакцій гравців та виявлення різних суспільної свідомості. Він створив можливість спостерігати, як гравці взаємодіють у кризових ситуаціях, як вони приймають рішення про співпрацю або ставлять у голову кута питання власного виживання чи навіть додатку деструкції у віртуальний світ. Багато гравців виявили соціальну відповідальність, співпрацюючи та допомагаючи один одному. Інцидент також послужив платформою для подальшого дослідження епідеміології та поведінки в умовах віртуального середовища.

Він допоміг підкреслити значення взаємодії між гравцями та їхню здатність до співпраці та реакції на кризові ситуації. Відобразив, як взаємодія гравців у віртуальному світі може впливати на формування соціальної свідомості, які віддзеркалюють їхні цінності, етичні норми та сприйняття взаємодії у реальному світі.

Corrupted Blood може бути розглянутий як один з прикладів, коли випадкова подія у віртуальному світі викликала важливі соціальні та етичні реакції гравців, що може впливати на їхню суспільної свідомості та уявлення про взаємодію в реальному світі.

Як вже згадувалося під час інциденту в World of Warcraft (WoW) були гравці, які намагалися лікувати інших персонажів, які були заражені «Corrupted Blood». Це демонструвало їхню соціальну відповідальність та бажання допомогти у кризовій ситуації [11].

Частина гравців які володіли навичками лікування або вміннями відновлення здоров'я, намагалися активно лікувати заражених гравців, сподіваючись зупинити поширення вірусу та запобігти подальшим інфікуванням. Вони надавали допомогу безкоштовно, допомагали уникнути смерті та лікували заражених гравців, коли ті опинялися на межі смерті.

Ці гравці, що намагалися лікувати, виявили емпатію та співчуття до інших у віртуальному світі. Вони виконували роль лікарів або помічників у віртуальному середовищі WoW, забезпечуючи медичну підтримку тим, хто її потребував. Вони можуть бути порівняні з лікарями або медсестрами в реальному житті, які працюють на благо суспільства та допомагають хворим.

Гравці мали свідомість про важливість співпраці та взаємодії, особливо в кризових ситуаціях. А також розуміли, що тільки через спільні зусилля та підтримку можна зупинити поширення хвороби та допомогти зараженим персонажам. Їхня діяльність відображала гуманітарні цінності та бажання покращити стан громади [3].

Цей аспект Corrupted Blood інциденту в WoW показує, що віртуальні ігри можуть створювати можливості для гравців виявити соціальну відповідальність, емпатію та співчуття. Взаємодія з іншими гравцями та виявлення позитивних якостей, таких як лікування, може сприяти формуванню суспільної свідомості та розвитку етичних цінностей у віртуальному світі та поза ним [9].

Однак варто зазначити що Corrupted Blood є віртуальною подією в межах гри, і хоча він викликав інтерес у дослідників і висвітлював реакції гравців, його вплив на реальне життя та формування суспільної свідомості може бути обмеженим. Проте, він надає унікальну можливість вивчати соціальні та етичні аспекти взаємодії гравців у віртуальних середовищах.

У той самий час залишається відкритим питання наскільки «обмеженим» є вплив віртуальної події реальну суспільну свідомість гравців.

Враховуючи всі події, які відбувалися під час івенту, можна вивести наступні позитивні пункти, які стосуються безпосередньо суспільної свідомості гравців.

**Соціальна відповідальність.** Гравці, які намагалися лікувати інших, демонстрували свою соціальну відповідальність. Вони взяли на себе роль помічників та лікарів, надавши медичну підтримку зараженим гравцям. Це свідчить про їхню готовність допомагати тим, хто потребує допомоги, і виявляти соціальну свідомість у віртуальному світі.

**Емпатія та співчуття:** Гравці, які намагалися лікувати, проявляли емпатію та співчуття до інших у віртуальному світі. Їхні дії свідчать про їхню здатність співпереживати та розуміти страждання інших гравців, а також бажання зробити все можливе, щоб зменшити це страждання.

**Солідарність.** Виявлення громадянської позиції включало також прояв солідарності. Гравці, які намагалися лікувати, допомагали один одному і співпрацювали для зупинення поширення вірусу. Вони об'єднувалися в спільні групи та допомагали тим, хто потребував, показуючи важливість співпраці та підтримки в громадських ситуаціях.

**Взаємодія з моральними дилемами.** Гравці, стикаючись з хворобою та її наслідками, знаходились перед моральними дилемами. Вони приймали рішення щодо того, як діяти і як вплинути на ситуацію. Ці вибори можуть відображати суспільну свідомість гравців щодо етики, справедливості, співчуття та інших аспектів.

**Вплив на реальне життя.** Інцидент також може вплинути на реальне життя гравців і їх суспільну свідомість. Він може спонукати гравців до роздумів про важливість співпраці, етичного поведіння та взаємодії в реальному світі, а також вплинути на їхні уявлення про громадські проблеми та роль, яку вони можуть відігравати в розв'язанні цих проблем.

Розглядаючи всі ці позитивні аспекти, Corrupted Blood івент допоміг виявити суспільну свідомість гравців, включаючи соціальну відповідальність, емпатію, співчуття, солідарність та їхню здатність до розв'язання моральних дилем [9].

Однак також не варто забувати про другу сторону цієї медалі, а саме негативну поведінку певних гравців. В рамках їх віртуальної поведінки можна підкреслити наступні аспекти:

**Егоїстичність та відсутність інтересу.** Деякі гравці були байдужими до страждань інших і не демонстрували бажання надати допомогу. Вони можуть цілком концентруватись на своїх власних потребах та безпеці, не проявляючи соціальної відповідальності або співчуття до інших гравців.

**Зловживання ситуації.** Певна кількість гравців використовували хаос і паніку, спричинену хворобою, для своєї вигоди або задоволення. Вони намагалися поширювати вірус навмисно, спричиняючи ще більше хаосу та шкоди в грі.

**Брехня та омана.** В окремих випадках гравці поширювали неправдиву інформацію або брехали про власний стан хвороби чи засоби лікування. Це збільшувало паніку, погіршувало ситуацію та викликало загрозу для інших гравців.

**Конфлікти та суперечки.** Івент також підштовхував до конфліктів та суперечок між гравцями. Різні погляди на те, як реагувати на ситуацію, призводили до суперечок, лайки та незгоди між гравцями, що також загострювало напруження в грі.

**Використання інциденту в негативних цілях.** Певна кількість гравців використовували інцидент для спричинення шкоди та незручностей іншим гравцям. Наприклад, вони навмисно барикадувалися, щоб запобігти доступу до медичної допомоги, або зловживали своїми можливостями, щоб спричинити більше хаосу.

Ці негативні аспекти говорять про те, що не всі гравці під час Corrupted Blood інциденту виявляли позитивну суспільну свідомість. Деякі з них проявляли негативну поведінку, таку як відсутність інтересу, зловживання, обман та конфлікти. Важливо розуміти, що виявлення суспільної свідомості у віртуальних іграх може бути різним, і вона не завжди відображає реальні погляди та цінності гравців у реальному житті [9].

Довгий час ця теза була дійсно актуальною і Corrupted Blood був цікавим лише з теоретичної точки зору для дослідників у різних сферах діяльності, однак ситуація кардинально змінилася у 2019 році. Поява COVID-19 надала можливість провести паралелі між ситуаціями реальної і віртуальної пандемії, а також розглянути певні інсайти щодо суспільної свідомості та взаємодії людей у реальних ситуаціях. Ось, на мою думку, найважливіші з них [7].

**Соціальна відповідальність.** Як у випадку Corrupted Blood інциденту, пандемія COVID-19 ставить питання соціальної відповідальності. Частка населення проявляла високу свідомість щодо протидії поширенню вірусу, дотримувалася мір безпеки та допомагала іншим, наприклад, шляхом носіння масок, дотриманням фізичної дистанції та дотриманням карантинних заходів.

**Різні реакції та етичні дилеми.** Як і під час Corrupted Blood інциденту, пандемія COVID-19 також призвела до різних реакцій та етичних дилем. Існували особи, які дотримувались рекомендацій та практикували соціальну дистанцію, але також були ті, хто ігнорував правила та спричиняв ризик для інших.

**Солідарність та співпраця.** Як в ігровому світі WoW під час Corrupted Blood інциденту, пандемія COVID-19 також стимулювала прояв солідарності та співпраці. Люди об'єднувалися для допомоги вразливим групам, виготовлення захисного спорядження та волонтерської роботи.

**Зловживання та дезінформація.** Як і в ігровому середовищі, пандемія COVID-19 також стикалася з проблемою зловживання та поширення дезінформації. Деякі індивіди поширювали неправдиву інформацію про вірус, виготовляли і продавали фальшиві засоби захисту та використовували ситуацію для своєї особистої вигоди.

**Виявлення кризових лідерів.** Як в ігровому середовищі WoW, пандемія COVID-19 також виявила кризових лідерів, які взяли на себе роль координаторів, ініціаторів та організаторів допомоги та мобілізації громади.

Ці паралелі дають загальну уяву про те, як суспільна свідомість та реакції гравців у віртуальному середовищі WoW можуть відображати певні аспекти реальних ситуацій, таких як пандемія COVID-19. Порівняння між ігровим світом та реальним життям може допомогти нам краще зрозуміти поведінку та взаємодію людей в кризових ситуаціях. COVID-19 підтвердив це, показавши майже абсолютну ідентичність суспільної поведінки [7].

З точки зору соціальної філософії цікавими виявилися наступні фактори.

**Групова динаміка.** Взаємодія гравців у віртуальному світі WoW або реальному світі під час пандемії впливає на формування соціальних норм, стереотипів, групової ідентичності та динаміки. Вона може розглядати, як гравці взаємодіють, співпрацюють або конфліктують один з одним, а також як формуються групи і як це впливає на їхню суспільну свідомість.

**Моральні дилеми та етичні роздуми.** Паралель між ігровим і реальним світами може допомогти дослідникам розуміти, як люди стикаються з моральними дилемами та етичними роздумами під час кризових ситуацій. Соціальна психологія може досліджувати процеси вибору, прийняття рішень та моральних конфліктів, що виникають у контексті віртуальних ігор та реальних ситуацій, таких як пандемія.

**Вплив соціальних норм та перцепцій.** Дослідження, як соціальні норми, очікування та перцепції впливають на реакції та поведінку гравців під час інциденту або пандемії. Дослідники можуть вивчати, як люди сприймають загрозу, як формуються норми поведінки і як це впливає на їхню суспільну свідомість та взаємодію з іншими.

**Стрес та психологічне благополуччя.** Соціальна психологія може вивчати вплив стресу, невпевненості та кризових ситуацій на психологічне благополуччя гравців або людей під час пандемії. Дослідники можуть досліджувати стресові реакції, механізми пристосування та стратегії подолання, які гравці використовують для збереження свого психологічного стану.

**Вплив віртуальних ігор на реальне життя.** Соціальна психологія може досліджувати, як віртуальні ігри впливають на формування суспільної свідомості та перенос граничних ситуацій на реальне життя. Дослідники можуть розглядати, як відтворення ситуацій в іграх може вплинути на погляди, цінності та поведінку гравців поза віртуальним середовищем.

Ці інтереси соціальної психології в паралелі між Corrupted Blood інцидентом та пандемією COVID-19 допомагають розширити наше розуміння соціальних аспектів кризових ситуацій, взаємодії між людьми та формування суспільної свідомості.

**Висновки.** Проведена паралель надає нам можливості зробити наступні висновки які є важливими у рамках формування суспільної свідомості у часи кризових ситуацій:

**Вплив соціальних факторів.** В обох випадках існує важливість соціальних факторів у формуванні суспільної свідомості та взаємодії людей у кризових ситуаціях. Співпраця, альтруїзм, соціальна відповідальність та спільнота можуть бути ключовими елементами під час вирішення складних проблем.

**Значення інформаційної грамотності.** Обидва інциденти підкреслюють важливість належної інформаційної грамотності та вміння критично оцінювати джерела інформації. Розповсюдження дезінформації та брехні може спричинити паніку, погіршити ситуацію та спричинити шкоду спільноті.

**Важливість співпраці та лідерства.** Обидва випадки виявили важливість співпраці та лідерства у вирішенні кризових ситуацій. Як гравці, так і реальні люди можуть спільно працювати, об'єднуватися та взаємодіяти для забезпечення безпеки, допомоги та подолання викликів.

**Вплив віртуальних ігор.** Інциденти вказують що віртуальні ігри можуть мати вплив на суспільну свідомість гравців та поведінку у реальному житті. Вони можуть бути платформою для вивчення людської поведінки, розвитку співпраці та взаємодії, а також для спонукання до рефлексії та обговорення глобальних проблем.

**Важливість громадської підтримки.** Обидва інциденти підкреслюють важливість громадської підтримки та співчуття. Підтримка вразливих груп, допомога тим, хто потребує, та створення спільноти, що підтримує один одного, можуть бути суттєвими в контексті кризових ситуацій.

Отже, ми бачимо, що віртуальна модель суспільства у грі функціонує за тими ж принципами, що і реальне суспільство. Перетин двох схожих кейсів пандемії надав нам змогу поглибитися в це більш детально та за допомогою виведених індикаторів проаналізувати спільні особливості функціонування, а також вказує на подальшу можливість поглиблення у тему віртуальних світів. Ці висновки можуть бути корисними для розробки ефективних стратегій та реакцій у подібних ситуаціях, підвищення суспільної свідомості та сприяння позитивним змінам у суспільстві.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Andrei, Mihai. (March 6, 2020). «The Weird World of Warcraft Pandemic of 2005.» ZME Science. Архівовано з оригіналу 27 березня 2022 року. Доступно на: <https://www.zmescience.com/feature-post/pieces/the-weird-world-of-warcraft-pandemic-of-2005/>. Перевірено 18 червня 2022 року.
2. Ahmad, Muhammad Aurangzeb, Shen, Cuihua, Srivastava, Jaideep, та Contractor, Noshir. «On the Problem of Predicting Real World Characteristics from Virtual Worlds.» Доступно на: [https://www.researchgate.net/figure/The-corrupted-blood-incident-in-WoW\\_fig1\\_274073459](https://www.researchgate.net/figure/The-corrupted-blood-incident-in-WoW_fig1_274073459)
3. Bean, Dr. Anthony. «Personality Differences Between World of Warcraft Players and Styles of Play.» [https://www.researchgate.net/publication/266157676\\_Personality\\_differences\\_between\\_World\\_of\\_Warcraft\\_players\\_and\\_styles\\_of\\_play](https://www.researchgate.net/publication/266157676_Personality_differences_between_World_of_Warcraft_players_and_styles_of_play)
4. Borbora, Z., Srivastava, J., Hsu, K.W., Williams, D. «Churn Prediction in MMORPGs Using Player Motivation Theories and an Ensemble Approach.» У: Privacy, Security, Risk and Trust (PASAT), 2011 IEEE Third International Conference on and 2011 IEEE Third International Conference on Social Computing (SocialCom), стор. 157–164. IEEE, жовтень 2011 року. Доступно на: [https://www.researchgate.net/publication/220875981\\_Churn\\_Prediction\\_in\\_MMORPGs\\_Using\\_Player\\_Motivation\\_Theories\\_and\\_an\\_Ensemble\\_Approach](https://www.researchgate.net/publication/220875981_Churn_Prediction_in_MMORPGs_Using_Player_Motivation_Theories_and_an_Ensemble_Approach)
5. Barnett, Janey, та Coulson, Mark. «Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games.» [https://www.researchgate.net/publication/232532217\\_Virtually\\_Real\\_A\\_Psychological\\_Perspective\\_on\\_Massively\\_Multiplayer\\_Online\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/232532217_Virtually_Real_A_Psychological_Perspective_on_Massively_Multiplayer_Online_Games)
6. Mandryk, Regan L., Armstrong, Ashley, Johnson, Daniel, та Frommel, Julian. «How Passion for Playing World of Warcraft Predicts In-Game Social Capital, Loneliness, and Wellbeing.» Fron-

tiers in Psychology, 11, 2165 (2020). <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.02165/full>

7. McMahon, James. (April 30, 2020). «Can Video Games Help Rid the World of COVID-19?». NME. Архівовано з оригіналу 1 грудня 2020 року. Доступно на: <https://www.pcgamer.com/the-researchers-who-once-studied-wows-corrupted-blood-plague-are-now-fighting-the-coronavirus/>. Перевірено 18 червня 2022 року.

8. Chen, Vivian Hsueh-Hua, Duh, Henry Been-Lirn, Phuah, Priscilla Siew Koon, та Lam, Diana Zi Yan. «Enjoyment or Engagement? Role of Social Interaction in Playing Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGS).» Home Entertainment Computing – ICEC 2006 Conference, видано Springer, стор. 293-302.: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/11872320\\_31](https://link.springer.com/chapter/10.1007/11872320_31)

9. Yee, Nick. «Motivations of Play in MMORPGs.» <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.26370.pdf>

10. JoeyCharp. «A Historical Perspective on the Corrupted Blood Incident.» Оpubліковано 25 вересня 2023 року. <https://battlenubsbytesizedblog.com/a-historical-perspective-on-the-corrupted-blood-incident/>

11. Katwala, Amit. (March 17, 2020). «World of Warcraft Perfectly Predicted Our Coronavirus Pandemic.» Wired. Архівовано з оригіналу 6 березня 2022 року. Доступно на: <https://www.wired.co.uk/article/world-of-warcraft-coronavirus-corrupted-blood>. Перевірено 6 березня 2022 року.

## REFERENCES

1. Andrei, Mihai. (March 6, 2020). «The Weird World of Warcraft Pandemic of 2005.» ZME Science. Archived from the original on March 27, 2022. Available at: <https://www.zmescience.com/feature-post/pieces/the-weird-world-of-warcraft-pandemic-of-2005/>. Accessed on June 18, 2022.

2. Ahmad, Muhammad Aurangzeb, Shen, Cuihua, Srivastava, Jaideep, and Contractor, Noshir. «On the Problem of Predicting Real World Characteristics from Virtual Worlds.» Available at: [https://www.researchgate.net/figure/The-corrupted-blood-incident-in-WoW\\_fig1\\_274073459](https://www.researchgate.net/figure/The-corrupted-blood-incident-in-WoW_fig1_274073459)

3. Bean, Dr. Anthony. «Personality Differences Between World of Warcraft Players and Styles of Play.» [https://www.researchgate.net/publication/266157676\\_Personality\\_differences\\_between\\_World\\_of\\_Warcraft\\_players\\_and\\_styles\\_of\\_play](https://www.researchgate.net/publication/266157676_Personality_differences_between_World_of_Warcraft_players_and_styles_of_play)

4. Borbora, Z., Srivastava, J., Hsu, K.W., Williams, D. «Churn Prediction in MMORPGs Using Player Motivation Theories and an Ensemble Approach.» In: Privacy, Security, Risk and Trust (PASSAT), 2011 IEEE Third International Conference on and 2011 IEEE Third International Conference on Social Computing (SocialCom), pp. 157–164. IEEE, October 2011. Available at: [https://www.researchgate.net/publication/220875981\\_Churn\\_Prediction\\_in\\_MMORPGs\\_Using\\_Player\\_Motivation\\_Theories\\_and\\_an\\_Ensemble\\_Approach](https://www.researchgate.net/publication/220875981_Churn_Prediction_in_MMORPGs_Using_Player_Motivation_Theories_and_an_Ensemble_Approach)

5. Barnett, Janey, and Coulson, Mark. «Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games.» [https://www.researchgate.net/publication/232532217\\_Virtually\\_Real\\_A\\_Psychological\\_Perspective\\_on\\_Massively\\_Multiplayer\\_Online\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/232532217_Virtually_Real_A_Psychological_Perspective_on_Massively_Multiplayer_Online_Games)

6. Mandryk, Regan L., Armstrong, Ashley, Johnson, Daniel, and Frommel, Julian. «How Passion for Playing World of Warcraft Predicts In-Game Social Capital, Loneliness, and Wellbeing.» Frontiers in Psychology, 11, 2165 (2020). <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.02165/full>

7. McMahon, James. (April 30, 2020). «Can Video Games Help Rid the World of COVID-19?». NME. Archived from the original on December 1, 2020. Available at: <https://www.pcgamer.com/the-researchers-who-once-studied-wows-corrupted-blood-plague-are-now-fighting-the-coronavirus/>. Accessed on June 18, 2022.

8. Chen, Vivian Hsueh-Hua, Duh, Henry Been-Lirn, Phuah, Priscilla Siew Koon, and Lam, Diana Zi Yan. «Enjoyment or Engagement? Role of Social Interaction in Playing Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGS).» Home Entertainment Computing – ICEC 2006 Conference, published by Springer, pp. 293-302.: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/11872320\\_31](https://link.springer.com/chapter/10.1007/11872320_31)

9. Yee, Nick. «Motivations of Play in MMORPGs.» <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.26370.pdf>

10. JoeyCharp. «A Historical Perspective on the Corrupted Blood Incident.» Published on September 25, 2023. <https://battlenubsbytesizedblog.com/a-historical-perspective-on-the-corrupted-blood-incident/>

11. Katwala, Amit. (March 17, 2020). «World of Warcraft Perfectly Predicted Our Coronavirus Pandemic.» Wired. Archived from the original on March 6, 2022. Available at: <https://www.wired.co.uk/article/world-of-warcraft-coronavirus-corrupted-blood>. Accessed on March 6, 2022.

**Vynnyk Illia Viktorovych**

Postgraduate student

Institute of Sociology of the National Academy of Sciences of Ukraine

12, Shovkovychna str., Kyiv, Ukraine

orcid.org/0009-0000-7983-0151

## THE IMPACT OF THE GAMING VIRTUAL ENVIRONMENT ON THE FORMATION OF PLAYER'S SOCIAL CONSCIOUSNESS

*The event of the viral disease «Corrupted Blood» in the MMORPG game World of Warcraft occurred in September 2005 due to a developer error. The virus was supposed to be part of another in-game experiment, but due to technical glitches, it started spreading among players throughout the virtual world. This incident became an opportunity to study how players react in crisis situations and how they interact with each other.*

*The research aims to explore the impact of role-playing elements in virtual games on the formation of players' social consciousness. Virtual games allow individuals to make decisions that affect the course of the game. This immersive interactivity enables players to experiment with different roles and interact with the game environment.*

*The relevance of the study is driven by the continuous development of the virtual world, its significant influence on contemporary society, and the increasing demand. Virtuality has become an integral part of the daily lives of most people on the planet, and this trend continues to grow. This provides a vast area for research in many fields of scientific knowledge.*

*The study focuses on comparing the influence of the virtual gaming environment on players' social consciousness during a virtual pandemic in World of Warcraft with the real actions of people during the COVID-19 pandemic. Common indicators were used to understand how players respond to events in the virtual environment and compare them with real reactions of people during the pandemic.*

*Various research methods were employed, including inductive analysis, comparative analysis, synthesis of literary scientific data, and analytical data analysis. This will allow us to gain a deeper understanding of how virtual games influence people's perception and behavior in the modern world.*

*This research allowed observing the social-psychological reactions of players and their interactions in the virtual world. It emphasized the importance of cooperation and response to crisis situations among players, indicating their ability to collaborate or engage in destructive actions in the virtual environment.*

**Key words:** virtual gaming environment, pandemic, social consciousness, players, MMORPG, Corrupted Blood, COVID-19.