Виртуальная жизнь на примере Second Life

Ефимов Кирилл Сергеевич; ОрелГТУ , 11-в, e-mail: kir.92@mail.ru
Руководитель: Абашин Валерий Геннадьевич.

Проект запущен в 2003 году. У его истоков стоит компания Linden Lab (Сан-Франциско). Идеологом проекта является основатель компании Филипп Роуздейл. Идея Second Life пришла к нему в 1999 году. Филипп долго вынашивал ее, после чего приступил к реализации. Итоге получился огромный виртуальный мир, в котором зарегистрировано порядка 14 миллионов человек. Ежедневно Second Life посещает 15-50 тысяч пользователей.

Second Life – это полноценный виртуальный мир, но не игра, так как у игры обычно есть какая-то цель, смысл, а в Second Life они отсутствуют. Проект представляет собой имитацию реальной жизни. Ее копию в виртуальном пространстве. Пользователь просто живет, не задумываясь о прокачке персонажа, выполнении миссий, что сопровождает онлайновую игру.

Весь контент в Second Life генерируют пользователи. Здания, парки, города, дачи, замки, автомобили – все это творения людей, населяющих Second Life и обладающих некоторыми навыками работы с графикой. При этом создание объектов в проекте Linden Lab может осуществляться за плату. Многие зарабатывают деньги на продаже виртуальных вещей и недвижимости. Иногда дневной оборот сделок, касательно виртуальных вещей в Second Life доходит до 1,5 миллионов реальных долларов.

Учитывая эту специфику виртуального мира Second Life можно предположить, что большей частью пользователей являются взрослые люди. Многочисленные исследования доказывают этот факт, кроме того, в пользовательском соглашении, прямоуказано на то, что в Second Life может регистрироваться только совершеннолетний. Более половины всех пользователей – мужчины. Это не мешает им создавать женские аватары (персонажи) и жить жизнью прекрасного пола. Если говорить о рынках Second

Life, то большая часть продукции продается на аукционе eBay. Это примечательно, так как eBay запрещает продажу виртуальных товаров. Для Linden Lab сделано исключение.

Second Life представляет собой огромное виртуальное пространство, наполненное городами, развлекательными заведениями, магазинами, всем тем, что есть в обычном мире. Пользователь может совершенно свободно перемещаться по Второй жизни, обзавестись жильем, виртуальной женой, машиной, всеми удобствами и заработать. Есть люди, которые делают на Second Life десятки тысяч долларов. Их немного. Для большинства заработок в Second Life ограничивается десятью долларами.

Second Life — не столько игра в обычном понимании, сколько виртуальное пространство с определёнными свойствами. Здесь нет необходимости зарабатывать очки, «прокачивать» своего персонажа, нет присущих обычным играм заданных сюжетом заданий. Вместо этого владельцы аккаунтов получают возможность выбрать наиболее приемлемый для них способ виртуального существования — участие в сообществах по интересам, создание виртуальных товаров, строительство, создание виртуальных предметов искусства, общение в чате или голосом, путешествия по многочисленным примечательным местам виртуального мира.

В Second Life существуют созданные резидентами зоны для ролевых игр и виртуальных «боевых действий» — поединков или массовых схваток, как правило выдержанных в определённой концепции (самурайские бои, поединки в стиле американского Дикого Запада, фехтование на античном или средневековом европейском холодном оружии, футуристические боевые системы и так далее). Пользователи могут развлекаться различными сложными и мини-играми, взаимодействовать с окружением и свободно перемещаться по трехмерному миру. Имеются и серьёзные «ролевые миры», требующие большой вовлечённости.

SL-Концепция в отечественной периодике впервые была обнародована медиа-идеологом М.Леско в журнале «Профиль»

Мир SL ... изумительно светел и красив, даже если речь идет об обителях драконов или вампиров. К тому же потрясающе разнообразен, поскольку Линдены предложили пользователям самим застраивать «голую» вселенную. То есть употребили креатив миллионов своих пользователей совершенно бесплатно! Прилетающие в SL резиденты осваиваются на своих территориях, как им нравится, — засаживают их лесами, украшают цветами, заполняют городами, острова окружают морями, не забывая населять водные пространства прекраснейшими рыбами. И мрачный взгляд киберпанка не стал здесь популярным. Даже «готические», то есть заведомо «темные» земли, и те чарующе привлекательны. В этом, можно сказать, и состоит гениальность придумки — SL-мир дает возможность окунуться в чужие сладостные грезы и посмотреть на визуализированные мечты (в том числе и эротические, но этот как раз не самая интересная составляющая Second Life). Самым любопытным в этом проекте является даже не сам креатив, а потрясающее сходство игровых реалий с настоящей жизнью. Филип Роздейл так и сказал однажды: «Я не игру создаю, а новое государство». Со всеми вытекающими отсюда последствиями.

В Second Life есть возможность слушать музыку и смотреть видео, включая интернет-трансляцию радиостанций, просмотр фильмов и т. п.

В Second Life есть также внутренняя валюта под названием Linden Dollar(L$), которую можно получить, обменяв на настоящие деньги; предусмотрена также обратная конвертация, что создает возможность организации в Second Life вполне реальных бизнес-схем. Ввести деньги в SL можно с помощью кредитной карты, PayPal (WebMoney, Яндекс-Деньги — через частных «меняльщиков»). В среднем курс не изменяется и колеблется от 250L$ до 300L$ за 1 реальный доллар. Деньги нужны для покупки и продажи виртуальных товаров, в том числе виртуальной земли.

«Мир» Second Life расположен на крупном массиве серверов, которые принадлежат и обслуживаются Linden Lab, этот массив серверов известен как «the grid» — «сетка».

Число зарегистрированных аккаунтов по состоянию на октябрь 2008 года достигло 15 миллионов, но примерно 10 % из этих аккаунтов ни разу не входили в игру, а само количество аккаунтов продолжает расти. Ежедневно регистрируются 12-15 тысяч новых аккаунтов. Одновременно в мире Second Life находятся в среднем около 60-80 тысяч резидентов.

В Second Life сами жители создают окружающий их контент: одежду, дома, автомобили и многое другое. Жители (резиденты) сами выбирают и модифицируют (или покупают готовый у других резидентов) свой внешний вид в Second Life — вид своего аватара. После регистрации аватар пользователя имеет довольно примитивный вид и некрасивую походку. Чтобы полноценно играть, ему требуется приобрести (или сделать самому, что непросто) следующее:

- фигуру;
- «кожу» (определяет реалистичные черты лица и макияж для женщин, а также такие атрибуты на теле, как ключицы, лопатки, рельеф мышц у мужчин, соски, пупок и т. д.);
- волосы (прическу);
- различные виды одежды и обуви (не менее разнообразной, чем в реальном мире);
- анимацию (чтобы иметь приятную походку, красивые позы, когда стоишь или сидишь, жесты на все случаи жизни; в ряде случаев нужна анимация для двух людей, например, чтобы танцевать с другим человеком, сидеть в обнимку или заниматься сексом, и т. д.).

В Second Life имеются тысячи магазинов, где всё это можно приобрести. Купить можно и многое другое — например, личный остров и огромный средневековый замок, различные виды мебели, ювелирные украшения, татуировки на тело и т. д.

Многие университеты и компании используют Second Life для обучения, включая Гарвардский и Оксфордский университеты . В 2007 году Second Life используется как место для обучения иностранным языкам . И преподаватели в

Second Life и реальные преподаватели используют виртуальный мир для обучения языкам. Английский (как второй язык) сейчас изучают в нескольких школах, включая Британский Совет, который сфокусировался на интерактивных молодёжных образовательных сетях (Teen Grid). Институт испанского языка и культуры «Instituto Cervantes» имеет свой остров в Second Life. Список образовательных проектов (включающий несколько языковых школ) в Second Life можно найти на сайте SimTeach.

Ряд корпораций открыли свои представительства в Second Life, используя виртуальный мир в рекламных целях, а также для проведения совещаний и взаимодействия сотрудников. Например, IBM выстраивает виртуальное рабочее пространство для работников из удалённых регионов, Sun Microsystems — для сотрудников, работающих вне офиса. Reuters и CNN используют Second Life для распространения и получения информации, а NASA открыло виртуальный исследовательский центр. В Second Life работает информационный центр Армии США.

Список литературы:

1. Second Life—Second Life [Электронный ресурс]: режим доступа: http://www.secondlife.ru/ (17.11.2009 г.)

2. Second Life—Википедия [Электронный ресурс]: режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Second_life/ (17.11. 2009 г.)

3. Second Life / Kolesnik.ru [Электронный ресурс]: режим доступа: http://kolesnik.ru/2006/second-life/ (17.11. 2009 г.)

4. Виртуальные миры. Second Life, Онлайн игры [Электронный ресурс]: режим доступа: http://www.world2.ru/about/ (17.11. 2009 г.)