ОБРАЩЕНИЕ

О введении института государственной регистрации брака между персонажами и упорядочении семейно-имущественных отношений населения об-26/11-адм от 02.10.2026

О введении института государственной регистрации брака между персонажами и упорядочении семейно-имущественных отношений населения

В целях укрепления института семьи, повышения социальной ответственности персонажей, развития устойчивых форм мирного взаимодействия населения, сокращения бесконтрольной PvP-активности, более справедливого распределения накопленных материальных ценностей, стимулирования трансмогрификационной культуры, а также устранения очевидного нормативного пробела в области личной жизни граждан предлагается рассмотреть вопрос о введении на сервере официальной системы государственной регистрации брака между игровыми персонажами.

На сегодняшний день сложилась юридически и социально сомнительная ситуация, при которой персонаж вправе владеть несколькими комплектами эпической экипировки, десятками средств передвижения, недвижимым содержимым банка, запасами материалов промышленного масштаба, коллекциями оружия, домашними животными, денежными средствами и иными активами, происхождение части которых он уже сам не способен установить, однако при этом не обязан делиться указанным имуществом даже с одним законным супругом.

Подобное положение не может считаться полностью отвечающим принципам социальной справедливости.

Особенно тревожным является тот факт, что у отдельных персонажей объём имущества давно объективно превышает разумные потребности одной игровой единицы.

У гражданина может одновременно находиться:

— несколько десятков ездовых животных;

— гардероб, физически невозможный для ношения одним существом;

— запас ткани, металла, кожи и драгоценных камней, достаточный для обеспечения небольшой военной кампании;

— три практически одинаковых двуручных топора;

— семь комплектов экипировки «на случай, если пригодится»;

— банковская ячейка, содержимое которой не пересматривалось с предыдущего дополнения.

При этом институт обязательного семейного перераспределения отсутствует.

С государственной точки зрения возникает закономерный вопрос:

зачем одному персонажу столько имущества, если у него может быть супруг.

В этой связи брачные отношения следует рассматривать не только как ролевую механику, но и как перспективный инструмент добровольно-принудительной оптимизации имущественной концентрации среди населения.

1. Общие положения

Предлагается установить, что брак представляет собой официально зарегистрированный добровольный союз двух игровых персонажей, возникший в результате взаимного волеизъявления сторон, подтверждённого в установленном порядке уполномоченным NPC.

Речь идёт исключительно о семейных отношениях между персонажами внутри игрового мира.

Попытки переносить действие настоящей инициативы на личные отношения владельцев учётных записей, выяснять их фактическое семейное положение либо организовывать обсуждение вопроса «а вы в реале тоже?» следует признать не относящимися к предмету регулирования.

Сервер регистрирует персонажей.

С остальным население обязано разбираться самостоятельно.

2. Порядок заключения брака

Предлагается реализовать процедуру по принципу, частично аналогичному созданию гильдии, но с существенно более серьёзными последствиями для имущественной и моральной устойчивости сторон.

Один из персонажей обращается к специально уполномоченному NPC — регистратору актов гражданского состояния персонажей — и приобретает заявление о заключении брака.

После получения заявления персонаж передаёт его предполагаемому супругу.

Второй персонаж должен:

ознакомиться с предложением;

оценить последствия;

убедиться, что первый персонаж действительно располагает средствами к существованию;

при необходимости проверить его достижения;

подтвердить согласие;

подписать заявление;

принять исторически ответственное решение больше не быть формально одиноким.

Подписанный документ возвращается регистратору.

После проверки правильности заполнения заявления, отсутствия действующего брака и иных препятствующих обстоятельств назначаются дата и время государственной регистрации.

Наличие у одного из супругов персонажа класса «Охотник» само по себе не должно автоматически препятствовать заключению брака, однако указанный вопрос может потребовать отдельного межведомственного регулирования.

3. Публичность процедуры

В целях придания браку общественно значимого характера предлагается предусмотреть централизованное информирование населения.

После назначения даты в мировом чате может размещаться сообщение:

«Назначена государственная регистрация брака между гражданами Имярек1 и Имярек2. Церемония состоится [дата] в [место]. Гражданам предлагается сохранять достоинство.»

За 15 минут до регистрации целесообразно осуществлять повторное уведомление:

«До государственной регистрации брака между Имярек1 и Имярек2 остаётся 15 минут. Заинтересованным гражданам надлежит прибыть своевременно, привести внешний вид в соответствие с торжественностью момента и прекратить бессмысленные дуэли у входа.»

Сама церемония может проводиться в столице соответствующей фракции.

Функции регистратора могут быть возложены на главу фракции, специально назначенного чиновника либо иного NPC, которому администрация доверит столь ответственную процедуру.

4. Государственное значение семейного института

Введение системы брака имеет значение, существенно выходящее за пределы декоративной ролевой механики.

Брак способен выполнять одновременно:

— социальную;

— имущественную;

— экономическую;

— дисциплинарную;

— эстетическую;

— антипэвэпэшную;

— демографически-символическую;

— воспитательную функции.

Необходимо исходить из того, что персонаж, несущий ответственность не только за себя, но и за законного супруга, потенциально менее склонен внезапно отправиться на поле боя исключительно потому, что «скучно стало».

Семейные обязательства объективно сокращают свободный временной ресурс, который гражданин способен безответственно направить на PvP.

С указанной точки зрения институт брака следует рассматривать как потенциально эффективную форму профилактики бессмысленной боевой активности.

Персонаж, ранее способный провести вечер на арене, после регистрации брака может быть вынужден:

— сопровождать супруга по старому рейду;

— помогать с достижением;

— фармить недостающий предмет;

— обсуждать очередного ездового животного;

— находиться рядом во время примерки трансмога;

— объяснять, почему он уже третий час находится в Дуротаре и не отвечает.

Каждый такой случай представляет собой несколько часов, не потраченных на деструктивную PvP-деятельность.

Следовательно:

крепкий брак — это не только семья. Это ещё и минус один потенциальный PvP-рецидивист на несколько вечеров в неделю.

5. Имущественная функция брака

Особого нормативного урегулирования требует вопрос семейного имущества.

Современный персонаж зачастую аккумулирует объём ценностей, не соответствующий физиологической возможности одного существа пользоваться ими одновременно.

Учитывая изложенное, представляется целесообразным предусмотреть добровольные формы передачи супругу:

— золота;

— расходных материалов;

— создаваемых предметов;

— экипировки, если это технически допустимо;

— компонентов профессий;

— подарочных предметов;

— иных материальных ценностей, допускающих передачу.

Наличие супруга тем самым создаёт для избыточного имущества общественно полезное направление движения.

Вместо бесконечного хранения условного предмета в банковской ячейке по принципу «когда-нибудь пригодится» гражданин получает законную возможность передать его тому, кто будет хранить его по точно такому же принципу, но уже в рамках семьи.

Это следует признать значительным шагом вперёд.

Дополнительно механика способна стимулировать семейную взаимопомощь:

один добывает — второй носит;

один крафтит — второй требует другой цвет;

один зарабатывает — оба внезапно обнаруживают, что денег снова нет.

Таким образом формируется полноценная модель устойчивой семейной экономики.

6. Брак как мера ограничения PvP

Отдельно предлагается учитывать профилактический потенциал семейных уз.

Практика показывает, что свободный персонаж располагает опасным количеством ничем не занятого времени.

В отсутствие супруга это время может быть направлено на:

— дуэли;

— поля боя;

— арены;

— нападение на мирных граждан;

— выяснение отношений в мировом чате;

— создание очередной PvP-гильдии с названием, написанным заглавными буквами.

Заключение брака создаёт естественный комплекс альтернативных обязанностей.

В этой связи предлагается рассматривать семейную политику как один из инструментов мягкой депэвэпизации населения.

Не запрещая PvP непосредственно, государство получает возможность создать условия, при которых гражданину становится элементарно некогда им заниматься.

Такой подход представляется существенно гуманнее прямых репрессивных мер и, вероятно, дешевле.

7. Трансмогрификационная функция семьи

Для женской части персонажей институт официального брака дополнительно создаёт законное основание для расширения трансмогрификационной активности.

Государственная регистрация брака объективно порождает потребность как минимум в:

— свадебном комплекте;

— предсвадебном комплекте;

— комплекте для церемонии;

— комплекте для фотографирования после церемонии;

— комплекте «это другой оттенок»;

— запасном комплекте на случай, если первый «как-то не смотрится»;

— повседневном семейном комплекте;

— комплекте для демонстрации того, что семейная жизнь никак не повлияла на внешний вид персонажа.

Указанная деятельность должна оцениваться положительно.

Во-первых, гражданин занят.

Во-вторых, гражданин занят не PvP.

В-третьих, старый контент получает дополнительную востребованность.

В-четвёртых, появляется объективная причина направить супруга в рейд десятилетней давности за предметом с вероятностью выпадения 2,7%.

Таким образом трансмог перестаёт быть исключительно вопросом эстетики и приобретает признаки государственно значимой программы занятости населения.

Для мужской части персонажей механизм также создаёт дополнительную социальную функцию: участие в фарме требуемых элементов внешнего вида и освоение фундаментальной семейной формулы:

«Да, этот пояс отличается от того пояса».

8. Игровые преимущества зарегистрированным супругам

В целях придания институту брака практического содержания предлагается рассмотреть возможность предоставления небольшого совместного бонуса при нахождении супругов в одной группе.

В качестве возможных направлений могут рассматриваться:

— незначительное увеличение получаемого опыта;

— небольшой бонус к отдельным характеристикам;

— символическое повышение добычи;

— увеличение репутации;

— дополнительный эффект взаимного присутствия;

— иные формы поддержки, не нарушающие игровой баланс.

Конкретные величины должны определяться разработчиками.

Брачный статус не должен становиться обязательным условием эффективной игры.

При этом государство вправе исходить из разумного принципа:

если гражданин уже добровольно взял на себя семейные обязательства, хотя бы какой-нибудь бафф он за это заслужил.

9. Отображение семейного положения

Предлагается предусмотреть публичное отображение сведений о зарегистрированном браке в информации о персонаже.

При наличии технической возможности достаточно добавить строки, отправляемые сервером в пакете с именем гильдии персонажа:

«Супруг: Имярек»

либо:

«Состоит в зарегистрированном браке с: Имярек».

Подобная мера имеет сразу несколько положительных последствий.

Она:

— подтверждает официальный статус семьи;

— укрепляет публичность института;

— снижает количество необоснованных романтических инициатив;

— позволяет заранее оценить политико-семейные последствия сомнительных сообщений в личный чат;

— формирует у населения понимание того, что персонаж находится под социальной ответственностью другого персонажа.

Особенно полезно это может быть в столицах.

Гражданин должен иметь возможность ещё до начала ухаживаний установить, не придётся ли ему через пять минут объяснять свои намерения супругу объекта ухаживания.

Это является не ограничением свободы, а профилактикой межперсонажных конфликтов.

10. Платность государственной услуги

Регистрация брака может осуществляться на возмездной основе.

Размер платы предлагается определить администрации с учётом:

— состояния экономики сервера;

— платёжеспособности населения;

— торжественности мероприятия;

— себестоимости труда одного неподвижно стоящего NPC;

— необходимости поддержания государственной машины.

Поскольку процедура является добровольной, публичной и обладает выраженной ролевой ценностью, взимание разумной платы представляется оправданным.

Гражданин, располагающий средствами на двенадцатого ездового дракона, как правило, способен профинансировать и собственное вступление в брак.

11. Сопутствующие услуги

После внедрения базового механизма целесообразно рассмотреть возможность создания дополнительных семейно-административных процедур:

расторжение брака;

повторная регистрация;

торжественная повторная регистрация для лиц, которые с первого раза не поняли;

памятные предметы;

свадебные комплекты;

достижения;

семейные титулы;

годовщины;

совместные задания;

семейные декоративные предметы.

Отдельного нормативного регулирования может потребовать процедура раздела имущества.

При расторжении брака особенно важно не допустить возникновения ситуации, при которой один супруг уходит с чувствами, а второй — с банком реагентов.

Для наиболее конфликтных случаев возможно предусмотреть специальную форму:

«Заявление о прекращении семейных отношений и отсутствии взаимных претензий к маунтам».

12. Предполагаемые социальные последствия

Введение института брака способно сформировать комплексный положительный эффект:

— рост ролевой активности;

— увеличение количества публичных событий;

— повышение активности столиц;

— дополнительную загрузку старого контента;

— стимулирование трансмога;

— развитие семейного фарма;

— перераспределение избыточного имущества;

— снижение социальной изоляции персонажей;

— уменьшение объёма свободного времени, потенциально направляемого на PvP;

— формирование ответственного отношения к выбору спутника жизни;

— появление новых оснований для административного регулирования.

Последний пункт следует признать особенно перспективным.

Любой новый общественный институт объективно требует учёта, регистрации, правил, исключений, заявлений, процедур, комиссий и последующего совершенствования законодательства.

Следовательно, институт брака способствует не только развитию общества, но и естественному росту качественной бюрократии.

13. Итоговая оценка

По совокупности изложенного отсутствие официального института брака между персонажами следует признать труднообъяснимым пережитком недостаточно урегулированного периода серверного развития.

Сложившаяся система позволяет персонажу:

— убить дракона;

— победить древнего бога;

— свергнуть очередного безумного правителя;

— пережить несколько концов света;

— накопить состояние;

— приобрести десятки средств передвижения;

— содержать сотни домашних животных;

— владеть складскими запасами стратегического значения;

но не позволяет ему явиться к уполномоченному должностному лицу и официально заявить:

«Это мой супруг. Прошу внести сведения в реестр».

Подобное положение представляется институционально незрелым.

Более того, персонаж, располагающий чрезмерным количеством имущества, свободного времени и отсутствием семейной ответственности, объективно представляет собой повышенный риск для общественного порядка.

Сегодня он один.

Завтра ему скучно.

Послезавтра он уже на поле боя.

Через неделю он создаёт PvP-гильдию.

Государство обязано реагировать раньше.

Введение государственной регистрации брака позволяет предложить такому гражданину социально приемлемую альтернативу:

супруга, совместный фарм, имущественные обязательства, трансмог и хроническую нехватку свободного времени.

С точки зрения профилактики деструктивного поведения трудно представить более гуманную меру.

В связи с изложенным предлагается:

Признать введение института зарегистрированного брака между персонажами социально и ролево целесообразным.

Разработать базовую процедуру подачи заявления, взаимного подтверждения, назначения даты и государственной регистрации.

Обеспечить публичное уведомление населения о предстоящих церемониях.

Рассмотреть введение умеренных бонусов зарегистрированным супругам.

Предусмотреть отображение семейного положения в информации о персонаже.

Проработать добровольные механизмы семейной имущественной взаимопомощи.

Рассматривать институт брака как дополнительный инструмент

профилактики избыточной PvP-активности населения.

Содействовать развитию трансмогрификационной деятельности как социально полезной альтернативы бесцельному насилию.

В перспективе разработать процедуры расторжения брака, повторной регистрации и урегулирования семейно-имущественных последствий.

Контроль за технической реализуемостью и дальнейшим нормативным совершенствованием механики осуществлять в установленном порядке.

Персонаж, способный спасти мир, способен и оформить отношения.

Персонаж, накопивший слишком много имущества, способен поделиться.

Персонаж, состоящий в браке, имеет меньше времени на PvP.

Следовательно, крепкая семья — основа стабильного PvE-государства.

Просим администрацию рассмотреть настоящую инициативу и при наличии технической возможности включить институт государственной регистрации брака в перечень перспективных механизмов развития сервера.

Семья. Имущество. Трансмог. Порядок.

ОНР исходит из того, что социально ответственный персонаж должен либо состоять в браке, либо располагать исчерпывающим объяснением, зачем ему одному восемьсот девяносто один маунто.

Фель
(подпись)

Весь Азерот и за его пределами
02.10.2026
об-26/11-адм