

Paweł Świątek

## Immersja w grach MMO, czyli o „farmieniu expa” słów kilka

Zjawisko immersji można zdefiniować jako silnie wyobrażoną identyfikację lub więź emocjonalną z fikcyjnym środowiskiem, często opisywaną w kategoriach „eskapizmu” lub poczucia „bycia tam”.<sup>1</sup> Eskapizm, w ogólnym ujęciu, oznacza ucieczkę od problemów związanych z życiem społecznym, codziennością i rzeczywistością w świat iluzji i wyobrażeń. Gry sieciowe (MMO<sup>2</sup>) i środowisko graczy są interesującym przedmiotem badawczym zarówno dla psychologów, jak i badaczy wirtualnej rzeczywistości. W moich rozważaniach nad immersją przyjmuje punkt widzenia tych ostatnich. Jako reprezentatywny materiał badawczy przyjmuję grę MMO *World of Warcraft*.

W zjawisku immersji występującym w tego rodzaju grach wyodrębniłem trzy grupy czynników wzmacniających immersję: interaktywność, uczestnictwo i mówiąc ogólnie, język i nazewnictwo gier MMO, a właściwie ich socjolekt(y). Zjawiska te będę omawiał w kolejnych podrozdziałach, odwołując się do wymienionej wyżej gry *World of Warcraft*.

### Interaktywność a immersja

O interaktywności w aspekcie immersji i wirtualnej rzeczywistości pisał, między innymi, Michael Heim<sup>3</sup>. Zwiększona interaktywność zezwala graczom w większym stopniu wtopić się w świat gry. W wielu innych pracach gry opisywane są jako jeden z przykładów środowiska wirtualnego. Ciekawym aspektem rozważań nad grami jest badanie funkcjonowania wirtualnej społeczności właśnie w kontekście gier MMO, a MMORPG zwłaszcza. Na gruncie badań polskich ważnym tekstem jest *Rozmowa z cyfrowym cieniem* Piotra Sitarskiego. Autor przedstawia spójną wizję komunikacyjnej struktury rzeczywistości wirtualnej, a za jeden z jej przejawów uważa grę komputerową, szczególnie wnikliwie badając MUD-y<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007, s. 255.

<sup>2</sup> Massively Multiplayer Online.

<sup>3</sup> M. Heim, *Virtual Realism*, Oxford 2000.

<sup>4</sup> P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacji rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.

*World of Warcraft* jest dobrym przykładem tekstu, który wygenerował wokół siebie trwałą wirtualną społeczność. Społeczność ta istnieje już od ponad ośmiu lat, a w skali makro, biorąc pod uwagę liczbę globalnych serwerów, jej mniej lub bardziej aktywnych członków można liczyć w milionach użytkowników<sup>5</sup>. Program ten jest specyficzną syntezą gry oraz portalu społecznościowego (social media), łączy w sobie cechy gry komputerowej, mikrobloga i serwisu społecznościowego. Należy do rodzaju *virtual game worlds*, czyli jest „wirtualnym światem gry”. Rozgrywka ma miejsce w czasie rzeczywistym, dosłownie i w przenośni, gdyż nawet kalendarz gry jest podporządkowany temu używanemu w realnym świecie – w czasie świąt lub innych ważniejszych wydarzeń skrypty programu dodają grafikę odpowiednią dla danego wydarzenia oraz pojawiają się nowe, cykliczne przygody czy też innego rodzaju wenty (wydarzenia). Najlepszym przykładem jest druga połowa grudnia, wtedy wszystkie lokacje są strojone w świąteczne, bożonarodzeniowe motywy i pojawiają się zdania w stylu „podaruj komuś prezent” lub „bitwa na śnieżki”. Z końcem października lokacje przystrojone są w motywy Halloween i między innymi pojawia się możliwość odwiedzenia lokacji *Scarlet Monastery* w celu pokonania jeźdźca bez głowy<sup>6</sup> oraz zdobycia jego wierzchowca lub ciekawego, rzadkiego ekwipunku. Dwa tygodnie wcześniej w Azeroth, czyli świecie przedstawionym *Warcrafta*, świętowano niemiecki Oktoberfest. Jak można się domyślić, większość zadań jest w jakiś sposób związana z piwem. Twórcy gier sięgają po stereotypy, jak np. nadużywanie piwa przez ... krasnoludy.

Tu można wskazać przejawy wtopienia się poprzez interakcję. Wbudowany w program czat umożliwia swobodną komunikację między graczami. Rozmówcy mogą prowadzić dyskusje przez kilka kanałów tematycznych lub okolicznościowych. Gracz do dyspozycji posiada kanał główny lub kanał odgrywanej rozmowy (awatar gracza wypuszcza z siebie dymek z napisami, widoczny dla każdego w pobliżu – restrykcyjnie używany w konwencji Role Playing) kanał krzyku (ma zdecydowanie większy zasięg, także ważny dla konwencji Role Playing), szept (tylko do wybranej postaci), kanał handlowy, kanał szukam grupy, główny kanał czatu oraz kanały lokacji i wydarzeń specjalnych (dungeon, battleground, raid). Bardzo popularnym rozwiązaniem, ostatnio wręcz wymaganym przez większość organizatorów, zwłaszcza w rozgrywce pvp oraz zaawansowanego pve (raid) są komunikatory głosowe typu *Teamspeak*, czy chociażby w wypadku drużynowych aren - *Skype*.

Wspomniałem wcześniej o konwencji Role Playing. Otóż w *Warcraft* istnieją tak zwane serwery RP lub RPPVP<sup>7</sup>, czyli takie serwery, które nastawione są na odgrywanie postaci wraz z zaawansowanymi zasadami walki z innymi graczami. Te konkretne serwery umożliwiają w ramach rozgrywki zagłębić się w grę wyobraźni, niemal tak jak

<sup>5</sup> <http://www.wowwiki.com>

<sup>6</sup> *World of Warcraft* zawiera wiele odniesień do tekstów kultury popularnej, głównie na zasadzie parafrazy bądź prześmiewczego komentarza.

<sup>7</sup> Role Playing oraz Role Playing; Player versus Player.

w klasycznej grze fabularnej, z tym, że rolę Mistrza Gry przejmuje program. Gracz jest zobowiązany do przestrzegania kilku dodatkowych reguł.

1. Imiona postaci muszą pasować do realiów świata gry. Pomaga w tym wbudowany w grę generator imion.
2. Gracze na interakcyjnych kanałach prowadzą rozmowy tylko na temat odgrywanej przygody lub zaistniałej sytuacji.
3. Wskazane jest używanie graficznych wizualizacji emocji, takich jak śmiech czy też płacz. Wskazane jest też używanie emotikon czy makr testowych, które opisują takie interakcje jak spoliczkowanie kogoś, wskazanie palcem, kiwnięcie głową, wzruszenie ramionami. Gracz ma do dyspozycji imponujący zestaw wspomnianych wyżej emotikon oraz makr. Dodatkowo może tworzyć też własne, dzięki temu możliwe jest też odgrywanie postaci, która z założenia jest niemową i posługuje się językiem migowym lub gestami.

Przykładem niech będzie sytuacja pojedynku. W zwykłym serwerze postać gracza podchodzi do postaci innego gracza i uruchamia opcję duel. Gracz może przyjąć wyzwanie lub je odrzucić i sobie odejść. W serwerze typu Role Playing postać musi podejść do innej postaci, sprowokować ją słownie, najlepiej spoliczkować (odpowiednia emotikona), żądać satysfakcji i czekać na reakcję obrażonego gracza. Innymi słowy, scena ta musi zostać odegrana.

Tutaj pragnę zaznaczyć, że twórcy trybu multiplayer gry *Neverwinter Nights 2* poszli o krok dalej. Na serwerach Role Playing siłą sprawczą są prawdziwi Mistrzowie Gry, którzy na bieżąco są w stanie poprowadzić przygodę pojedynczym graczom lub całym drużynom i to łącznie z graficzną ingerencją w świat przedstawiony gry za pomocą skryptów, które mogą wykreować jakiś przedmiot, stworzyć postacie niezależne, podpalić jakiś budynek lub na potrzeby przygody nawet całe miasto. Ten tryb rozgrywki jest bardzo wciągający i bardzo czasochłonny, powoduje utratę poczucia czasu realnego na rzecz wirtualnego, zatopienie się w grę i jej fikcyjny świat, a kontakt z innymi graczami zdecydowanie to ułatwia.

## Uczestnictwo a immersja

Innym zagadnieniem jest wtopienie się poprzez uczestnictwo, czyli zaangażowanie graczy, kształtowane przez protokoły kulturowe i społeczne, wykreowanie sytuacji w której gracze zapraszani są do aktywnego uczestnictwa w tworzeniu i redystrybucji nowych treści, a także zachęceni do organizowania się społeczności skupionej wokół danej gry, programu, produktu. W przypadku tego tekstu mowa o grach sieciowych w kontekście kultury uczestnictwa, w której dominującym modelem odbioru mediów stają się ich aktywny odbiór.

Według Henry'ego Jenkinsa kultura uczestnictwa stanowi zderzenie się trzech trendów: dostępności nowych technologii, które umożliwiają przetwarzanie tekstów

medialnych; pojawienie się subkultur *selfmade*; oraz poziomej integracji mediów, która skutkuje pojawianiem się oraz przemieszczaniem tych samych fabuł na różnych platformach medialnych<sup>8</sup>. W tym kontekście, w *World of Warcraft* można mówić o uczestnictwie organizowanym oddolnie oraz odgórnie. To pierwsze manifestuje się tym, że gracze już na poziomie gry organizują się w gildie, każda z nich ma swojego przywódcę, struktury organizacyjne zależne od odbytego stażu w gildii, poziomu doświadczenia postaci oraz bardzo często popularności danego gracza. Gildie bardzo często zakładają własne strony internetowe. Ciekawy jest tutaj, wspomniany wcześniej, przeprowadzany czasem sposób rekrutacji nowych graczy i wdrażanie ich w strukturę gildii elitarnych, czyli takich, które są najstarsze na danym serwerze, najliczniejsze i mogą się pochwalić największymi osiągnięciami. Potencjalni nowi gracze muszą złożyć aplikację na stronie gildii (informacja o odblokowanych osiągnięciach, posiadanym ekwipunku oraz doświadczeniu gracza), wybrani muszą przejść rozmowę kwalifikacyjną i później egzamin praktyczny, czyli próbny raid w wypadku gracza pve lub battleground/arena w wypadku gracza pvp. W ten sposób sprawdza się znajomość taktyki (raid) lub umiejętność gry zespołowej (battleground). Jest to istotne dla gildii, które chcą wyłonić jak największą liczbę graczy mogących przejść na tak zwane serwery turniejowe. Tam już się walczy o międzynarodowy prestiż i nagrody w ramach konwentu *Blizzcon*, czyli oficjalnego konwentu producenta gry (por. Fot. 1 i 3).

W ramach uczestniczenia w życiu gildii bardzo często dochodzi do zawiązywania zaawansowanych interakcji socjalnych. Gracze bardzo często kontaktują się nie tylko przez grę, ale także przez inne portale społecznościowe, ostatnio najczęściej przez *Facebook*. Niejednokrotnie zdarza się, że gildie organizują zjazdy uczestników, jeżeli gracze mieszkają blisko siebie. Innym przejawem uczestnictwa oddolnego jest twórczość fan-fiction, głównie opowiadania, addony czyli programy usprawniające interakcję oraz niezliczoną ilość gameplayów (machinimy<sup>9</sup>), amatorskich filmików umieszczanych głównie na *YouTube*, które są zapisem rozgrywki oraz filmików o treści parodiującej grę, jak znana wśród graczy piosenka *Internet is for porn*. Ciekawym zjawiskiem jest kupno waluty gry na *E-bay* lub w Polsce na *Allegro* za prawdziwe pieniądze oraz sprzedaż kont z postaciami lub samych elementów ekwipunku.

W przypadku uczestnictwa odgórnego mamy do dyspozycji platformę *battle.net*, czyli strukturą utworzoną przez *Blizzard*, która umożliwia kupno abonamentu, pomoc techniczną oraz kontakt z innymi graczami. Każdy gracz ma tam swój panel, który w pewnym stopniu może obsługiwać oraz modyfikować. Ponadto przy uruchomieniu gry pojawia się tablica z newsami, która zawiera informacje o nadchodzących dodatkach, eventach (wydarzeniach) czy też reklamy kolekcjonerskich produktów,

<sup>8</sup> H. Jenkins, *Interactive Audiences?*, artykuł znaleziony przy pomocy aplikacji Google Scholar.

<sup>9</sup> M. Filiciak, *Gry komputerowe jako przejaw kultury uczestnictwa*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007, s. 109.

które można nabyć w internetowym sklepie twórców gry. Często można też tam spotkać linki prowadzące do ciekawych stron zawierających twórczość fanowską (fan fiction).



Fot. 1: Konwent BlizzCon.

Źródło: <http://www.mmishop.com/wp-content/uploads/2010/10/blizzcon4.jpg>,  
dostęp: 12.X. 2011.



Fot. 2: Kadr z machiny „Internet is for porn”.

Źródło: <http://www.youtube.com/watch?v=eWEjvCRPrCo>, dostęp: 12. X. 2011.



Fot. 3: Konwent *BlizzCon*. Gracz przebrany za narpię.

Źródło: <http://semantink.com/wordpress/wp-content/uploads/2009/09/blizzcon-harpy.jpg>,  
dostęp: 12. X. 2011.

## Socjolekt i nazewnictwo jako przejaw immersji

Ostatnia podgrupa przejawów wtopienia się w świat gry i społeczność graczy to specyficzny język, a właściwie socjolekt używany przez nich oraz specyficzne nazewnictwo. Problematiczny tutaj jest pogląd, że socjolekt ten ma swoje początki w mechanice gry, która przedstawiona jest w języku angielskim. Polscy gracze na polskich serwerach posługują się głównie tłumaczeniami angielskich terminów, z pewnymi wyjątkami. Ważne jest, że bez umiejętności posługiwania się tym socjolektem, gra jest niezwykle utrudniona. Socjolekt graczy, ze względu na specyfikę gry, opiera się w znacznej części na akronimach, a podstawowy język jest bardzo uproszczony, zwłaszcza w płaszczyźnie gramatycznej. Poniżej kilka przykładów uproszczonego języka stosowanego w grach MMO.

Na komunikacyjnych kanałach (/general, /trade) często można spotkać anonse typu:

*mdps (dk gs9600) iLev365 LFG BH 25 /w me*  
*frost dk iLev384 LF 2v2 1500*

Zapis numer jeden oznacza dosłownie: Specjalista od zadawania obrażeń wręcz (mdps – melee damage per second), Death Knight o wartości punktowej 9600 (dk gs9600), ekwipunek o średnim poziomie 365 (iLev 365) szuka grupy na Baradin's Hold, raid dla 25. Graczy (BH 25), proszę się do mnie odezwać przez kanał szept (/w me).

Zapis numer dwa oznacza: Death Knight, rozwinięty w specjalizacji *frost* (frost dk),

ekwipunek o średnim poziomie 384 (iLev384) szuka partnera do areny dla dwóch graczy, poziom punktów 1500.

Tytułowy zwrot „farmienie expa”, czyli *experience farm*, również jest przykładem języka gier komputerowych i sieciowych. Wyrażenie oznacza dosłownie 'zdobywać doświadczenie' (dosłownie: hodowanie doświadczenia). Jest ono używane w tekstach polskich i stanowi swoistą hybrydę językową.

Język graczy bywa brutalny i wulgarny. Na serwerach anglojęzycznych najpopularniejsze słowa o zabarwieniu pejoratywnym, które jednocześnie nie są przekleństwami, to prawdopodobnie *noob* oraz *retard*. Pierwsze doczekało się kilku spolszczeń, nup, nupek, nobek i w tym kontekście słowa te oznaczają osobę, która nie potrafi grać.

Słowo *retard* często służy do pejoratywnego określania graczy przez parafrazę nazwy klasy, którą aktualnie grają, np.: Death Knight - Retard Knight (gracz, który kiepsko gra klasą Death Knight), Hunter – Huntard (gracz, który kiepsko gra klasą Hunter), Paladin – Retardin (gracz, który kiepsko gra klasą Paladin).

Podsumowując, gry sieciowe (MMO) są ciekawym polem dla badaczy wirtualnej rzeczywistości, socjologów, psychologów, ale także dla językoznawców, zwłaszcza w aspekcie immersji, czyli więzi gracza z fikcyjnym środowiskiem gier wirtualnych.

#### **The immersion in MMO games, or how to do 'exp farming'**

##### Summary

The paper discusses the phenomenon of immersion in web games, i.e. strong involvement, identification and the creation of emotional bonds with the fictitious environment formed by various MMO and MMORPG games. The tekst presents immersion in three different aspects: interactivity, participation and specific language (slang) behavior.