

Agnieszka E. Taper

Mazowieckie Centrum Profilaktyki Uzależnień, Warszawa

Gry MMORPG – cechy, możliwości, zagrożenia

Dzisiejszy świat został zdominowany przez multimedia cyfrowe – w niemal każdym domu jest cyfrowa telewizja, kart sim do telefonów komórkowych w Polsce jest więcej niż obywateli, a komputer i Internet przestały być dobrem trudno dostępnym. Często nie jesteśmy już w stanie wyobrazić sobie życia bez codziennych rozmów ze znajomymi przez komunikatory internetowe, o imprezach albo wydarzeniach kulturalnych dowiadujemy się z portali społecznościowych takich jak Facebook, a kontakty z kolegami i koleżankami z klasy licealnej podtrzymujemy dzięki innemu portalowi – Naszej Klasie. Nawet rozrywkę zdominowały multimedia – trójwymiarowe filmy w kinie, możliwość wypożyczania filmów w telewizji cyfrowej, a na dodatek mnogość możliwości rozrywki w Internecie – od przeczytania „co aktualnie robią celebryci” począwszy, aż po komputerowe gry online, które są głównym tematem tego referatu.

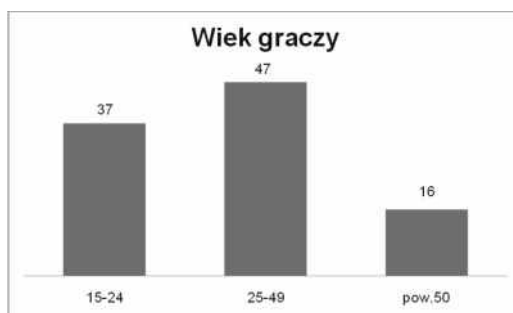
Jak wynika z raportu „World Internet Project Poland 2010”¹, ponad 50% Polaków ma dostęp do Internetu w domu, który jest głównym miejscem, zaraz po szkole i pracy, gdzie się z Internetu korzysta. Osobom dorosłym Internet najczęściej służy do przeglądania stron internetowych, wyszukiwania informacji, pracy, rzadziej do rozrywki². Jeśli chodzi o młode pokolenie, to jak wskazują badania, ponad 97% dzieci posiada w domu komputer, a 84% ma dostęp do Internetu³. Zdecydowana większość z nich traktuje komputer nie tylko jako komunikator do kontaktu z rówieśnikami czy źródło potrzebnych informacji, ale też jako podstawowe narzędzie rozrywki służące do słuchania muzyki, oglądania filmów czy grania w rozmaite gry. I choć wydawałoby się, że gry komputerowe (zarówno single- jak i multiplayer) to domena właśnie głównie młodzieży, badania przeprowadzone wśród polskich graczy powyżej 15. roku życia pokazują, że nie do końca jest to prawdą - ponad 60% wśród graczy to osoby mające więcej niż 20 lat (jako ciekawostkę dodajmy, że około 16% to osoby powyżej pięćdziesiątki). Wyjaśnić można to zjawisko następująco: są to ludzie, którzy pamiętają początki komputerów i gier komputerowych w Polsce (pierwsze Atari czy Commodore, które zapewniały głównie rozrywkę w postaci gier komputerowych to lata

¹ Raport dostępny w formacie PDF pod adresem <http://badania.gazeta.pl/pkf/1625/264333/raport-net.pdf>.

² Raport CBOS, *Polacy w sieci*, kwiecień 2008 r., dostępny pod adresem http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2008/K_058_08.PDF (data dostępu: 1. 10. 2010).

³ Andrzejewska Anna, J. Bednarek, W. Bożejewicz, A. Chaberska (oprac.), 2008, *Dziecko w sieci*, Fundacja PEDAGOGIUM, Warszawa, s. 116.

80. ubiegłego wieku) i funkcja dostarczania rozrywki przez komputer z jego możliwościami jest dla nich niejako funkcją naturalną, a nie dodatkową. Najmłodszy gracze wkraczają w wirtualny świat zabawy zazwyczaj pod wpływem rówieśników – żeby mieć wspólne tematy rozmów, wspólne zabawy, a przede wszystkim: żeby nie być wykluczonym z kręgu rówieśniczego. Okazuje się również, że gry to nie domena męska – w Polsce ponad 40% graczy to kobiety (więcej niż w Stanach Zjednoczonych czy Europie Zachodniej).



Rys.1. Wiek graczy komputerowych. Źródło: <http://www.money.pl/u/file.php?id=6607> (Data dostępu: 01. 10. 2010)

1. Gry MMORPG – definicja, cechy wyróżniające

Żeby zrozumieć, czym są gry wieloosobowe oparte na RPG⁴, trzeba najpierw się przyjrzeć całemu wachlarzowi gier komputerowych (oraz konsolowych) dostępnych na rynku. Zazwyczaj zaczyna się przygodę od prostych gier jednoosobowych, w których przeciwnik gracza jest generowany przez program gry, a komputer nie musi być zazwyczaj podłączony do Internetu (obecnie kilku producentów gier jednoosobowych wymaga podłączenia komputera do sieci ze względu na ochronę przed nielegalnym kopiowaniem). Cechą charakterystyczną takich gier jest ściśle określona liczba „manewrów”, jakie może wykonać gracz. Jest ona definiowana przez zawartość oraz możliwości techniczne (karta graficzna, procesor, pamięć) komputera. Ze względu na tematykę gier, dzielimy je na gry: przygodowe, zręcznościowe, sportowe i wyścigi, symulacyjne (w tym symulatory biologiczne, socjalne, zwierząt i prowadzenia pojazdów), strategiczne, cRPG (czyli *computer Role Playing Games*), jednak należy wspomnieć, że wiele gier jednoosobowych łączy w sobie często kilka rodzajów.

Gry MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) są odmianą **gier wieloosobowych, sieciowych**. Gry sieciowe możemy podzielić na: MMOG

³ RPG (*Role Playing Game*) – gra fabularna, w pierwotnej swojej istocie oparta na grze wyobraźni; swoisty teatr improwizacji. Sesje RPG są prowadzone przez Mistrza Gry, który wprowadza graczy w dany świat, opisując go i prowadząc przygodę. Gracze zazwyczaj tworzą postaci za pomocą określonych przez dany system reguł – przy użyciu kartki, otówka i rzutów kostkami, które mają losowy wpływ na poszczególne cechy postaci, takie jak na przykład siła, zdolności czy żywotność postaci odgrywanej w zabawie.

(*Massively Multiplayer Online Game*) – gry, które dają możliwość równoczesnego udziału kilku osób połączonych ze sobą przy pomocy Internetu i gry sieci LAN (*Local Area Network* – sieć lokalna, powstała z połączenia kilku komputerów stojących w jednym budynku albo pobliskich budynkach). Od gry jednoosobowej odróżnia je głównie to, że przeciwnikiem gracza są nie tylko bohaterowie generowani przez komputer, ale również postaci kierowane przez innych graczy. Do takiej gry wchodzimy dzięki programowi komputerowemu (klientowi gry), który łączy nas z jednym z serwerów kierujących informację od i do graczy. Jedna gra sieciowa może zawierać kilka cech jednocześnie: zarówno być grą RPG i przygodową, jednak ze względu na ich specyfikę techniczną MMOG możemy podzielić na:

- **BBG** (*Browser Based Games*) – gry on-line, które wymagają tylko przeglądarki i zainstalowanego programowania typu Java bądź Flash (bądź odpowiednich dla danego systemu operacyjnego/przeglądarki). Gra się w nie za pomocą interfejsu w przeglądarce internetowej, nie wymaga to instalacji osobnego oprogramowania – oferta dla osób, które nie mają „mocnych” komputerów. W większości są to gry darmowe, jednak część producentów oferuje płatne rozszerzenia gry, pozwalające na przyspieszenie rozwoju gry. Akcja takich gier ma miejsce w różnych realiach: można być właścicielem wsi, którą trzeba rozbudowywać, można rozwijać klub sportowy, być rycerzem, podbijać kosmos albo prowadzić farmę. Gry przeglądarkowe oferują użytkownikom rozbudowaną komunikację, walkę, handel, oraz inne możliwości interakcji z pozostałymi graczami (polityka, ekonomia). Mimo że gry przeglądarkowe nie wymagają ciągłej uwagi, to jak i inne MMO, wymagają dużego nakładu czasu i mogą „uzależnić” – choć wystarczy zalogować się raz dziennie na kilkanaście minut. Popularnymi grami są tu gry towarzyskie, jakie można znaleźć na Kurniku (portal oferujący np. możliwość gry w literaki, szachy, domino, różne odmiany gier karcianych), gry oferowane przez różne portale, tzw. „biurowe zabijacze czasu:”, jak choćby *Farmville* na Facebooku. Podtypem są tak zwane **MMOSG** (*Massive Multiplayer Online Strategic Game*), które wymagają od gracza stosowania strategii w interakcjach z innymi graczami (wśród nich takie gry, jak *Plemiona*, *Travian*, *Ogame*).
- **E-SPORTY** (*sporty elektroniczne*) – gry o słabo rozbudowanej fabule, wyrosłe z gier sportowych. Ich istotą jest rywalizacja. Gracz musi trenować swoje umiejętności manualne, refleks i uczyć się nowych strategii rozgrywki. Historia e-sportów łączy się z grą *Quake*, w którą gracze mogą grać poprzez sieć LAN lub Internet. Wśród dziedzin sportu elektronicznego występuje naturalny podział związany z gatunkami gier: FPS (*First Person Shooter* – sterowanie postacią patrząc jej oczami), strategię, gry RTS (*Real Time Strategy* – strategiczne gry czasu rzeczywistego) i inne. Obecnie gry te przyjmują dość profesjonalny charakter, organizowane są ligi, mecze, a same e-sporty stają się nawet sposobem na życie: gracze mogą zarabiać pieniądze

⁶ M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 76.

(np. będąc w drużynie sponsorowanej przez jakąś firmę, wygrywając duże zawody z nagrodami). E-sporty niwelują problem fizycznej odległości między graczami, zachowując przy tym atmosferę rywalizacji. Niektóre z nich wykorzystywane nawet przez poważne instytucje, takie jak Armia Stanów Zjednoczonych. Przykłady: *Quake*, *America's Army*, *Counter Strike*.

- W końcu najbardziej autorckę interesujące i będące tematem niniejszego referatu - **MMORPG** (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) – czyli gry sieciowe, w których nacisk położony jest na fabułę i rozwijanie postaci. Gry te wyrosły z MUD-ów (*Multi-User Dungeon*; gry komputerowe RPG, które są rozgrywane przez Internet przy użyciu interfejsu tekstowego). Jedną z najstarszych wieloosobowych gier sieciowych RPG jest *Ultima Online*. Liczbę graczy MMORPG szacuje się obecnie na ponad dwadzieścia milionów ludzi na całym świecie. Zwykle za możliwość gry pobierane są opłaty (abonamenty), choć są również takie, gdzie podstawowa wersja gry jest bezpłatna (np. *Tibia*). Najpopularniejsze z nich to: *EverQuest*, *Tibia* i *Mettin 2*. To MMORPG popularne wśród najmłodszej części graczy w Polsce: *Lineage II*, *Warhammer Online*, *Age of Conan*, *Gulid Wars*, *Aion*, *Eve Online* i najpopularniejsza w Europie, Stanach Zjednoczonych i Azji: *World of Warcraft*, którego liczba graczy jest większa od populacji Kuby.

2. Świat MMORPG (na podstawie *Lineage II*)

Lineage II to MMORPG stworzona przez koreańską firmę NCsoft w 2003 roku (pierwszą częścią gry jest *Lineage*). NCsoft wyprodukował również takie gry jak *Gulid Wars* i *Aion*.

Każda gra MMORPG kreuje swój świat – olbrzymie tereny, po których może poruszać się gracz swoją postacią. Świat w *Lineage II* obejmuje trzy królestwa: Aden, Elmore i leżące na przeciwległym kontynencie królestwo Gracia. Gracz może podróżować po świecie używając teleportów między różnymi lokacjami (miastami, miejscami polowań). Przestrzeń przepelniona jest różnymi przedmiotami – w miastach stoją budynki, poza miastami można spotkać różnorodną florę i faunę. Postaci kierowane przez graczy mogą między nimi się poruszać (chodzić, biegać), a w wodzie pływać. Na swojej drodze gracze spotykają również tak zwanych NPC (*non-player character*), czyli postacie będące integralną częścią gry, z którymi gracze mogą nawiązać interakcję, chociażby przy teleportacji bądź robieniu jakiegoś zadania (*questu*) – komunikacja odbywa się za pomocą okienek z opcjami wyboru, które pojawiają się po kliknięciu na danego NPC.

Twórcy gry oferują graczom zazwyczaj do wyboru kilka ras i klas postaci. W *Lineage II* są to: ludzie, elfy, ciemne (mroczne) elfy, krasnoludy, orkowie, kamaele (na koncie można mieć łącznie siedem postaci). Następnie można wybrać klasę postaci: mistyczną (mag, kapłan) bądź wojowniczą. W połączeniu rasa i klasa daje różne

kombinacje możliwości postaci kreowanej przez gracza. Swojej postaci, zwanej także *awatarem*⁶, czyli wirtualnej reprezentacji, gracz może wybrać nie tylko płeć, ale także kolor włosów, kształt twarzy, fryzurę. W niektórych grach można również wybrać wzrost postaci albo, manipulując suwakami, dobrać wielkość ust czy oczu.

Rozwój postaci to główny cel każdej gry MMORPG. W *Lineage II*, jak i wielu innych, postać zbiera doświadczenie w walce z mobami, czyli NPC będące zazwyczaj jakimś fantastycznym zwierzęciem (w koreańskich grach, takich jak *Lineage II* przybierają one udziwnione wersje zwykłych zwierząt pomieszanych z wytworami mitów i baśni całego świata). Kiedy postać nabiera odpowiednią liczbę punktów doświadczenia, awansuje na kolejny poziom i... zaczyna znów zbierać punkty, by po raz kolejny awansować. W *Lineage II* można zdobyć 85 poziomów, a dodatkowo postaci mogą po 75 poziomie zrobić zadanie na podklasę – kolejną klasę postaci (w sumie można mieć 3 podklasy, których wybór zależny jest od rasy i klasy danej postaci – na przykład jasne elfy nie mogą wybierać wśród klas mrocznych elfów). Wraz z liczbą punktów doświadczenia postać zbiera również tak zwane punkty umiejętności, które można wymienić na konkretne umiejętności danej rasy i klasy po osiągnięciu określonego poziomu. Każda klasa ma do przejścia w drodze rozwoju trzy progi: po zdobyciu 20. poziomu wybiera się określony rodzaj klasy (np. mag bądź kapłan), a na 40. i 76. kolejne. Postać powyżej 76. poziomu określa się jako posiadającą „trzecią profesję”. Rozwój postaci jest czasochłonny i wymaga wielu godzin spędzonych przed komputerem.

Gry MMORPG zostały stworzone tak, by zdobywanie kolejnych poziomów bądź zdobywanie ekwipunku dla postaci było łatwiejsze, jeśli postać nie działa samotnie. Dlatego też postaci łączą się w klany (nazywane również gildiami). Każdy klan w *Lineage II* ma swojego lidera i dzielić się może na podklany (młode postaci dołączają na przykład do akademii, klan może także posiadać gwardie). Gildia może wykupić w jednym z miast siedzibę (*clan hall*), która umożliwia jej członkom tańszą teleportację w rejony dookoła miasta, w którym *clan hall* się znajduje, oraz dostęp do tak zwanych aur klanowych (czarów rzucanych na postać wzmacniających jej odporność lub/i umiejętności – szybkość i moc rzucanych czarów, bądź szybkość walki, chodzenia i tym podobne). Alternatywą dla płatnych siedzib są siedziby, które można zdobyć (np. twierdze). Klany w *Lineage II* mogą się łączyć w sojusze, by ułatwić komunikację między klanami i zwiększyć swoje siły, jeśli klan prowadzi wojnę, bądź chce zdobyć zamek. Zamki zdobywa się co dwa tygodnie w określone dni (zazwyczaj jest to któryś dzień weekendu, różny w zależności od danej kroniki gry), w czasie oblężeń (*castle siege*). Zdobyty zamek podnosi prestiż danego klanu i pozwala mu na dostęp do zasobów, które są trudne do zdobycia w inny sposób. W odróżnieniu od gier podobnych

⁶ Gracze jednak częściej używają skrótu „char” (od ang. *character* – postać).

⁷ Skróty z ang. *mobile object block* – oznaczającego ruchomy przedmiot kontrolowany przez grę.

do *World of Warcraft*, w *Lineage II* nie ma podziału na dwie frakcje, stąd łączenie się klanów w sojusze jest ważną częścią polityki serwera – polityki, która ma za zadanie doprowadzenie do dominacji, a tym samym do zdobycia przewagi w rozgrywce, jaką jest zdobywanie unikatowych przedmiotów (broni, biżuterii), które z kolei dają premie do określonych statystyk postaci. Unikatowe przedmioty zazwyczaj są nagrodą zdobywaną w walce z potężnymi NPCami – w MMORPG nazywanych *bossami* (*raid bossami* bądź *epic bossami* – najpotężniejszymi wśród mobów w grze), do których zabicia potrzebna jest zazwyczaj duża liczba graczy. *Lineage II*, idąc za przykładem z *World of Warcraft*, wprowadziło również do gry tak zwane *instancje* – czyli rozgrywkę polegającą na przechodzeniu z sali do sali i pokonywaniu kolejnych, coraz mocniejszych, mobów (bądź mini bossów), kończącej się zazwyczaj walką z *raid bossem*. Postaci w *Lineage II* mogą również „polować” łącząc się w drużyny (*party*) liczące nie więcej niż dziewięć postaci. Drużyny takie mogą być rozwiązane w każdej chwili. Dodam również, że umiejętności i klasy postaci zostały stworzone tak, by uzupełniały się nawzajem – nie ma postaci wszechstronnych.

Alternatywą dla zdobywania przedmiotów w walce z potworami jest rynek tworzony przez graczy. Mechanika sprzedaży jest prosta – gracz wystawia kram na rynku, oferując przedmiot za określoną cenę (w świecie *Lineage II* walutą jest Adena), bądź też wystawia skup określonego towaru, oferując własną cenę. Ekonomia danego serwera zależna jest także od władców zamków, którzy narzucają danemu obszarowi podatek (pobierany od przedmiotów kupowanych w miastach od NPC) i ustawiając *manor* – system, w którym gracze kupują nasiona (które sieją walcząc z mobami), a owoce z nasion sprzedają właścicielowi zamku poprzez NPC, wymieniając na określone materiały, niezbędne do, na przykład, wykucia zbroi, biżuterii bądź broni.

Komunikacja w grze opiera się na czatach tekstowych. Do dyspozycji jest kanał główny, widoczny dla każdego w okolicy postaci piszącej; kanał handlowy – zarezerwowany dla kupna/sprzedaży/wymiany; kanał drużyny – który widoczny jest tylko dla osób w niej będących (nieaktywny jeśli postać nie jest w drużynie); kanał klanowy, widoczny dla członków danego klanu i analogicznie – kanał dla sojuszu. Ponadto, jeśli postać zostanie bohaterem w czasie prowadzonej przez miesiąc olimpiady (możliwe jest to dla postaci, które osiągnęły status szlachcica – takich, które mają jedną subklasę powyżej 75 poziomu i zaliczony specjalny *quest*⁸), czyli zdobędzie najwięcej punktów wśród innych postaci tej samej profesji (np. wśród kapłanów jasnych elfów, których trzecia profesja w *Lineage II* nazywa się *Eva's Saint*), otrzymuje możliwość ogłoszeń na cały świat gry (w zakładce czatu głównego pokazuje się taka wiadomość w kolorze niebieskim). Ponieważ gry MMORPG wymagają często szybkiej komunikacji między graczami, wielu z nich korzysta także ze wsparcia komunikacji głosowej, umożliwianej przez programy typu *Team Speak*, *Ventrilo* bądź *Mumble*.

⁸ Quest (z ang. *poszukiwanie*) to nazwa dla zadań, które gra oferuje postaci do wykonania; zazwyczaj za wykonanie takiego zadania postać otrzymuje jakąś nagrodę.

Istotą gry *Lineage II* jest współzawodnictwo, oparte nie tylko w dostępie do różnorodnych dóbr materialnych oferowanych przez grę, ale także na walce między graczami – czyli tak zwanym pvp (*player versus player*). Mechanika gry *Lineage II* pozwala klanom na wypowiedanie wojen (postać, która zginie „z ręki wroga” traci mniej doświadczenia, jeśli wojna jest obustronna).

Gracze nie są jednak pozostawieni sami sobie. Nad przebiegiem zabawy czuwają tak zwani *Game Masterzy* (w skrócie GM), którzy z ramienia firmy produkującej grę dbają, by naprawiano błędy techniczne gry i pomagają graczom w ich problemach w rozgrywce. Na serwerach „pirackich” (których oprogramowanie serwera nie jest oparte na oryginalnych plikach gry, a na programie który je „udaje” czyli emulatorze), GM zazwyczaj stoją na straży porządku, który ustanawia regulamin danego serwera. Często pilnują kultury graczy, zbierają zgłoszenia o *bugach* (czyli błędach gry), pośredniczą między graczami w konfliktach albo wyłapują *boty* – czyli postaci „podłączone” do programu, który taką postacią kieruje bez nadzoru gracza – w świecie graczy *botowanie* uważane jest za nieuczciwe.

3. Cechy społeczności graczy MMORPG (na podstawie obserwacji serwera A.)

Obserwowany przez autorkę serwer A., to serwer prywatny, oparty na oprogramowaniu Java, które „udaje” oryginalne pliki serwerowe gry *Lineage II*. Jest on serwerem bezpłatnym, który utrzymuje się z darowizn od graczy przeznaczonych na utrzymanie maszyny serwera oraz łącza. Gra na tym serwerze wymaga od graczy zachowania niezgodnego z prawem (bo modyfikacja klienta gry przez gracza, by połączyć się z tymże serwerem, jest łamaniem praw autorskich producentów gry, więc jest nielegalne). Serwer A. istnieje nieprzerwanie od końca 2004 roku i ma ponad 19 000 zarejestrowanych kont (w roku 2010 aktywnych kont, czyli takich, które używane były przynajmniej raz w miesiącu) było ponad 1000. Online (czyli liczba graczy jednocześnie zalogowanych do gry) w miesiącu wrześniu 2010 roku wynosił średnio 350 osób, a najwyższy wynosił ponad 500 zalogowanych kont. Ze względu na charakter serwera, który podkreśla głównie zasady zabawy RPG, konto otrzymuje się dopiero po akceptacji przez osobę wyznaczoną przez ekipę nadzorującą pracę serwera; można więc powiedzieć, że przynależność do społeczności tego serwera jest quasi elitarna. Należy wypełnić formularz znajdujący się na stronie Internetowej serwera (podać miejsce zamieszkania, wiek oraz uzupełnić historyjkę, która ma podany początek i koniec – zadaniem aplikującego jest wymyślić i opisać środek), który ma za zadanie eliminację osób, które mogłyby łamać obowiązujący na serwerze regulamin oraz osób bardzo młodych.

Gracze reprezentują mieszkańców niemal całej Polski, przy czym głównie z miast, szczególnie tych, gdzie jest koncentracja ośrodków szkolnictwa wyższego⁹. Średnia wieku wynosi około 23 lata (dominują osoby głównie w wieku 19–24 lata), ale w sporę liczbę grają także osoby powyżej 25. roku życia (głównie te, które zaczęły grać na tym serwerze jeszcze w czasie studiów). Jeśli chodzi o status zawodowy, to dominują uczniowie i studenci, jednakże wśród osób starszych znajdziemy niemal każdy zawód – grają na przykład nauczyciele (w tym i akademicy), policjanci, wojskowi, księża czy fryzjerki, choć największą grupą są osoby wykonujące zawody związane z technologiami informatycznymi.

Czy gracze skupieni wokół serwera A. tworzą społeczność internetową? Jeśli oprzemy się na cechach konstytuujących taką społeczność jako społeczność internetową, odpowiedź będzie twierdząca. Howard Rheingold, który jako jeden z pierwszych zauważył, że w Internecie powstaje coraz więcej społeczności, które nazwał społecznościami wirtualnymi, określił je jako „grupy ludzi, którzy mogą, lub nie, spotkać się twarzą w twarz, i którzy wymieniają słowa oraz idee za pośrednictwem klawiatury i sieci”¹⁰. Jak pisze Magdalena Szpunar¹¹, społeczności Internetowe cechują się: wspólnymi zainteresowaniami, intensywnością kontaktów między internautami, poczuciem przynależności i wspólnymi działaniami podejmowanymi przez członków. Analizując na tej podstawie społeczność serwera A., można stwierdzić, że:

- dzielą oni wspólne zainteresowania, jaką jest gra w *Lineage II*;
- intensywność kontaktów online jest wysoka, ale należy dodać, że na kontaktach online nie poprzestają. Organizowane są bowiem przez ekipę nadzorującą oficjalne zloty, poszczególne klany często robią zloty klanowe, czy też po prostu organizowane są spotkania graczy mieszkających w konkretnym mieście (np. spotykają się gracze z Warszawy);
- gracze cechuje poczucie przynależności do tejże społeczności – na portalach społecznościowych organizują się w grupy pod nazwą „gracze serwera A.”;
- gracze podejmują wspólne działania – nie tylko w grze, ale także w rzeczywistości (choćby wspomniane spotkania).

Jeśli chodzi zaś o homogeniczność grupy, to pomimo kontrolowanej rejestracji kont, nie można uznać jej za homogeniczną – ani w przypadku cech demograficznych, ani w przypadku obiektu zainteresowania (wielu graczy gra także w inne gry oraz w *Lineage II* na innych serwerach).

⁹ Podstawą dla danych demograficznych są dane, jakie gracze podają przy rejestracji konta oraz obserwacja własna autorki.

¹⁰ H. Rheingold, *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, New York 1994, s. 1.

¹¹ M. Szpunar, *Spoleczna przestrzeń Internetu - Internet jako medium komunikacji społecznej*, http://www.magdalenaszpunar.com/_publikacje/2008/spoleczna_przestrzen_Internetu.htm, 2008 (data dostępu: 01.10.2010 r.).

4. Zagrożenia płynące z gier MMORPG – czyli jak rozrywka „uzależnia”

Autorka referatu od pięciu lat obserwuje serwer A. w sposób uczestniczący – ma możliwość przebywania wśród graczy wirtualnie oraz w rzeczywistości (na spotkaniach, zlotach). Na podstawie ich zachowań w połączeniu z cechami gier MMORPG można wskazać kilka elementów, które „uzależniają” człowieka od interakcji z multi-medium.

Jeśli mówimy o uzależnieniu od gier, to należy podkreślić, że taka jednostka chorobowa nie istnieje. Nie ma jej w żadnym ze spisów chorób psychicznych. Określenia tego używa się wobec osób, które korzystają z tej rozrywki w sposób niekontrolowany i patologiczny. Tematyką „uzależnienia od gier” zajmowało się kilku badaczy, między innymi Mark Griffiths, który określił to uzależnienie jako behawioralne, oparte na powtarzających się nawykach prowadzących do utraty kontroli nad interakcją człowieka z urządzeniem. Zawiera ono elementy wywołujące i wzmacniające, które przyczyniają się do utrwalenia uzależnienia.

Uzależnienie od gier, według Griffithsa powołującego się na innych badaczy, obejmuje takie elementy jak:

- zachowania przymusowe (kompulsywne);
- brak zainteresowania innymi czynnościami;
- kontakty głównie z innymi uzależnionymi osobami;
- objawy fizyczne i psychiczne podczas prób przerwania tego zachowania¹².

Griffiths, komentując przeprowadzone wraz z Nigelem Huntem badania grupy 400 nastolatków (12–16 lat), stwierdził, że większość dzieci obecnie spędza pewną część czasu wolnego grając w gry wideo¹³, w tym nawet ponad trzydzieści godzin tygodniowo. Wśród symptomów wskazujących na uzależnienie od gier wśród dzieci i młodzieży Griffiths wymienia (s. 54):

- kradzież pieniędzy na gry;
- przeznaczanie posiadanych pieniędzy na kupowanie gier;
- absencja w szkole;
- zaniebywanie obowiązków szkolnych (pogorszenie się ocen);
- zaniebywanie życia towarzyskiego;
- poirytowanie, zdenerwowanie spowodowane brakiem możliwości grania;
- zauważalny wzrost agresji;
- granie dłużej czasu niż zaplanowany.

Griffiths opracował również listę pytań, które mają pomóc w określeniu, czy zabawa grami komputerowymi ma już cechy uzależnienia. Oryginalnie była to lista

¹² Cyt. za: M. Griffiths, *Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorostania*, Gdańsk 2004, s. 54.

¹³ Jako gry wideo uważane są zarówno gry komputerowe, jak i gry na konsole.

mająca pomóc rodzicom w określeniu, czy ich dziecko jest zagrożone, sądzą jednak, że można zastosować taką listę pytań wobec każdego gracza¹⁴:

- czy gry są codziennym elementem rozrywki?
- czy często gra się przez dłuższy czas (ponad 3 godziny bez przerwy)?
- czy gra się dla emocji?
- czy w przypadku, kiedy nie można zagrać, odczuwa się niepokój, irytację?
- czy zaniedbywane jest życie towarzyskie, zajęcia sportowe?
- czy granie powoduje zaniedbywanie obowiązków domowych/zawodowych?
- czy mimo podejmowanych prób nie udaje się ograniczyć grania?

Podobne kryteria dla patologicznego korzystania z komputera/Internetu podaje inna znana badaczka Kimberly Young. Na podstawie analizy zebranego materiału, Young wyróżniła pięć typów uzależnienia komputerowego¹⁵:

- **uzależnienie od związków wirtualnych** czasami tłumaczone jako socjomania internetowa (*cyber-relationship addiction*) - jest to uzależnienie od internetowych kontaktów społecznych, nadmierne zaangażowanie w związki w sieci (wirtualne). Wyraża się poprzez udział w listach dyskusyjnych, IRC-u, oraz kontaktach przy pomocy poczty elektronicznej. Osoba chora nawiązuje nowe kontakty tylko i wyłącznie poprzez sieć, ma zachwiane relacje człowiek-człowiek w kontaktach poza siecią. Ludzie tacy potrafią godzinami „rozmawiać” z innymi użytkownikami Internetu, lecz mają trudności przy kontaktach osobistych, następuje też u takich osób zanik komunikacji niewerbalnej, nie potrafią odczytywać informacji nadawanych w tej płaszczyźnie, lub odczytują je błędnie. Osoby z tym zaburzeniem spotyka się głównie w tych formach kontaktu, które zapewniają synchroniczną komunikację;
- **erotomania Internetowa** (*cybersexual addiction*) - polega głównie na oglądaniu filmów i zdjęć z materiałami erotycznymi i pornograficznymi, lub pogawędkach na chatach o tematyce seksualnej. Zaburzenie to można określić jako nałogowe używanie stron dotyczących seksu i pornografii. Często u jego podłoża leżą inne zaburzenia i dewiacje seksualne, takie jak pedofilia, voyeryzm, zoofilia, skrajny ekshibicjonizm i inne;
- **uzależnienie od komputera** (*computer addiction*) - osoba chora nie musi w tym wypadku „być” w sieci, wystarczy, iż spędza czas przy komputerze. Nie jest dla niej ważne to, co robi, czy pisze ważną pracę, czy gra w pasjansa. Liczy się tylko to, że komputer jest włączony, a ona spędza przy nim czas. Najczęściej przejawia się w obsesyjnym graniu w gry komputerowe;
- **uzależnienie od sieci** (*net compulsions*) - jest ono bardzo podobne do uzależnienia od komputera, lecz polega na pobycie w Internecie. Osoby takie są cały czas zalogowane do sieci i obserwują, co się tam dzieje. Obsesyjnie grają w sieci,

¹⁴ M. Griffiths, op. cit., s. 56.

¹⁵ K. Young, *Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, And Treatment*, <http://www.netaddiction.com/articles/cyberdisorders.pdf>, 2000, s. 3 [data dostępu: 02.01.2010]; szeroko opisane [w:] C. Guerreschi, *Nowe uzależnienia*, Kraków 2005, s. 64–85.

uczestniczą w aukcjach, itp. Uzależnienie to łączy w sobie wszystkie inne formy IAD (Internet Addiction Disorder);

- **przeciążenie informacyjne** lub przetwarzanie informacjami (*information overload*) - natłogowe surfowanie w sieci lub przeglądanie baz danych. Występuje przy natłoku informacji, np. przebywanie w wielu pokojach rozmów jednocześnie, lub udział w wielu listach dyskusyjnych.

Charakter gier MMORPG sprawia, że pod uwagę mogą być brane niemal wszystkie powyższe rodzaje uzależnienia. Kimberley Young bazując na kryteriach diagnostycznych dotyczących zjawiska patologicznego hazardu, stworzyła kwestionariusz złożony z ośmiu pytań. Według niej, pięć odpowiedzi twierdzących, dotyczących okresu ostatniego roku, wskazuje na uzależnienie od Internetu – można zastosować również do czynności związanych z graniem w gry komputerowe¹⁶:

1. Czy czujesz się zaabsorbowany Internetem (grami)? (myślisz o tym, co robisz w sieci/grach, co będziesz robić, gdy się zalogujesz)?
2. Czy czujesz potrzebę coraz częstszego używania Internetu (grania) by osiągnąć satysfakcję (dobry nastrój)?
3. Czy podejmowałeś wcześniej bezskuteczne próby kontrolowania czasu spędzonego w sieci (w grze) a nawet odcięcia się od Internetu (gier)?
4. Czy czujesz się zmęczony, smutny, poirytowany, masz depresyjny nastrój, gdy próbujesz zrezygnować z używania Internetu (z gier)?
5. Czy zdarza ci się przebywać w sieci (grać) dłużej niż planowałeś?
6. Czy naraziłeś lub ryzykowałeś utratę ważnego związku, pracy, naraziłeś swoją karierę albo opuściłeś się w nauce przez Internet (przez gry)?
7. Czy okłamałeś kogoś (znajomych, rodzinę) w związku z przebywaniem w Internecie (z graniem)?
8. Czy używasz Internetu (gier) jako sposobu na ucieczkę od problemów albo do poprawy nastroju?

Biorąc pod uwagę proponowane przez Young fazy uzależnienia od Internetu¹⁷, uzależnienie od gier miałoby następujące analogiczne fazy:

- **Faza I Zaangażowanie** – Użytkownik zapoznaje się z grami: poznaje nowe gry, nawiązuje kontakt z innymi graczami, co powoduje zanik poczucia osamotnienia i znużenia. Może powodować euforię. Po krótkim okresie, w trakcie grania i po nim, gracz może odczuwać spokój.
- **Faza II Zastępowanie** – Pojawia się potrzeba kontynuowania grania dla zachowania równowagi życiowej, która przynosi graczowi ulgę. Rezygnuje z osób, rzeczy, które były dotychczas częścią jego życia.

¹⁶ K. Young, op. cit, s. 5. Listę pytań w języku angielskim można również znaleźć na stronie <http://www.netaddiction.com/>

¹⁷ Cyt. za: A. Mardofel, Z. Iwanowski, B. Chudzik, *Czy Internet uzależnia?* cz. II, 2005, http://www.remedium-psychologia.pl/2005_10_11.htm [data dostępu: 02.01.2010].

- **Faza III Ucieczka** – W tej fazie uzależnienie się pogłębia. Następuje całkowita ucieczka od świata rzeczywistego i jego codziennych problemów – jednak po „wyjściu” z gry problemy te wracają ze zdwojoną siłą. Pojawiają się problemy natury psychologicznej: pogłębia się depresja, pojawiają się wyrzuty sumienia z powodu zaniedbywanych obowiązków, intensyfikuje się poczucie samotności. Uzależniony coraz bardziej zagłębia się w gry, by te uczucia zredukować.

Analizując gry MMORPG pod kątem cech uzależniających należy stwierdzić przede wszystkim, że są one tworzone po to, by **nie miały końca** – wchodzimy do gry, która ma początek, ale nie ma, jak w przypadku gier jednoosobowych, wyraźnie zarysowanego celu ostatecznego. Dodając nowe tereny do zbadania, nowe potwory do zabicia i przedmioty do zdobycia, producenci oczekują, że gracz będzie mieć ciągle chęć przebywania w grze i ciągłego do niej powracania. Samo *Lineage II* (wydane w 2003 roku) jest kontynuacją *Lineage* (a właściwie prequelem, biorąc pod uwagę, że linia fabularna gry umiejscowiona jest na 150 lat przez pierwszą częścią gry) i doczekało się 14 części. Każda nowa część to nowe elementy gry. Gra stawia przed graczem nowe cele: niektóre stworzone tak, by nawet po ich osiągnięciu nadal o nie walczyć – na przykład bronić zdobytego zamku.

Czasochłonność MMORPG to jeden z czynników wciągających gracza w daną grę. Choć wszyscy startują z równymi szansami, to w toku rozgrywki poprzeczka podnoszona jest coraz wyżej: trzeba nie tylko rozwinąć poziom i umiejętności postaci, ale też zdobyć dla niej ekwipunek (materiały na niego, walutę potrzebną do zakupu potrzebnych przedmiotów). Łączy się to z długimi godzinami spędzonymi w grze na polowaniach, handlu i szukaniu materiałów. Jeśli postać jest w klanie, który ma wojnę z innym klanem/klanami, to rozwój i poszukiwania mogą się dodatkowo przedłużyć ze względu na walki między graczami, utratę punktów doświadczenia czy nawet czasami utratę ekwipunku. Większość wykonywanych w wirtualnym świecie czynności to zadania z gruntu nudne i repetytywne, co może skutkować przedłużeniem czasu gry z powodu ich automatyzacji i utraty „poczucia czasu”.

Ale najbardziej wciąga w grę **obecność innych ludzi**. Gry MMORPG powoli stają się, a mogą nawet zaryzykować stwierdzenie, że stały się, nową przestrzenią społeczną w cyberprzestrzeni. Ludzie grając, zawierają przyjaźnie, będąc w klanach, mają określone grono znajomych. Jak już zostało wspomniane wcześniej, klany organizują zloty, na których gracze do nich należący mogą poznać się twarzą w twarz. Na całym świecie istnieją grupy ludzi, którzy pod wspólną nazwą grają razem w różne gry. Takim przykładem jest polska społeczność graczy Enklava¹⁸, która miała swoich przedstawicieli na serwerach *Aiona*, *Warhammera Online* czy *Age of Conan*. Czasem przyjaźnie przeradzają się w mocniejsze uczucie – na obserwowanym serwerze wśród graczy, którzy na nim zawarli znajomość, doszło do kilku małżeństw, trzech rozwodów, a związków nieformalnych zawarto kilkadziesiąt. Znajomości wyniesione ze

³ Strona społeczności: <http://enklava.org/>

świata wirtualnego potrafią być bardzo silne i zamieniać się w przyjaźnie w świecie rzeczywistym. Znany jest autorce przypadek, kiedy grupa graczy, którzy poznali się na obserwowanym serwerze, pomogła innemu graczowi w remoncie mieszkania. Problem pojawia się jednak, gdy dochodzi do zaniedbania rzeczywistego życia towarzyskiego i zastąpienia go kontaktami opartymi na znajomościach wirtualnych.

Świat graczy gier MMORPG to nie tylko pozytywne emocje – wielu nie potrafi odzielić świata gry od świata rzeczywistego, a rywalizację w grze traktują bardzo poważnie. Być może ma to związek z problemami w świecie realnym (w szkole, w pracy, w życiu osobistym), bądź generowane jest przez cechy osobowości gracza. Jak wynika z moich obserwacji, nie dotyczy to tylko osób młodych – wielu z graczy z przedziału wiekowego 25-30 lat bardzo często nie potrafi trzymać emocji na wodzy i reagują bardzo gwałtownie na wszelkie niepowodzenia.

Niebezpieczną cechą gier MMORPG jest również inna cecha wspólna społecznym przestrzeniom wirtualnego świata. Tworząc postać, gracz sam wybiera jej płeć – wielu mężczyzn wybiera postaci kobiece, czasem w celu manipulowania innymi graczami. Postaci kobiece zazwyczaj traktowane są o wiele łagodniej przez innych graczy niż postaci męskie – być może ze względu na niedostatek grających kobiet. Wirtualny awatar daje również **możliwość modyfikacji** swojej **tożsamości** i dodawania/odejmowania cech, które w danym momencie są odpowiednie.

Oдноśnie płci i związków warto wspomnieć również o tym, co je łączy – o seksie. Mając możliwość „odgrywania” postaci (jak w papierowych RPG, tylko za pomocą komunikacji tekstowej w grze), gracze mogą uprawiać wirtualny seks – tak zwany „seks RPG” – opisując na kanale prywatnym czynności o charakterze seksualnym.

Podsumowując – gry MMORPG to nie tylko przyjazny kolorowy świat, który jest źródłem rozrywki – ma bowiem kilka niebezpiecznych cech, które mogą niedoświadczonemu bądź zagubionemu w świecie rzeczywistym graczowi przynieść więcej złego niż dobrego.

5. Co ciekawego w MMORPG dla nauki?

Gry MMORPG są niewątpliwie ciekawym polem dla badaczy różnych dziedzin nauki. Jak widać choćby po powyższym referacie, jako nowa przestrzeń społeczna są ciekawym zjawiskiem dla nauk społecznych – można obserwować zachowania ludzi, badać interakcje między nimi, kwestie kreowania tożsamości, a nawet tworzenie się ustroju politycznego w grze, to nieliczne z przykładów obiektów zainteresowań naukowców¹⁹. Wspomnieć tu także można o naukach ekonomicznych - gry MMORPG były przedmiotem badań tworzenia się, rozwoju i funkcjonowania wolnego rynku²⁰. Niewątpliwie ciekawym elementem gier MMORPG jest także słownictwo, jakiego używają gracze, lingwiści mieliby tu niezłe pole do badań nad choćby żargonem.

¹⁹ G. Jim, *Life's a game*, „Nature” 2007, nr 445.

²⁰ W. S. Bainbridge, *The Scientific Research potential of Virtual Worlds*, „Science” 2007, nr 317.

Nie tylko nauki społeczne badają gry MMORPG. Również nauki ścisłe (matematyka, fizyka) znajdują tu dla siebie pole badawcze. Badane są na przykład, na bazie danych zebranych z serwerów, modele rozprzestrzeniania się epidemii i sieciowość gier²¹.

Gry MMORPG to nie tylko rozrywka dla mas. To nadal niedoceniane pole do badań dla wielu naukowców.

MMORPG games – features, possibilities, risks

Summary

On-line gaming is an increasingly popular entertainment, not only among children and youth, but also among a large number of adults. What does it mean and what are the consequences? What are the shared features of a community gathered around a particular game? Are MMORPGs becoming an alternative social world or a complement to the real world? Maybe it is a social space just like any other? These and other issues related to MMORPGs and gamer communities will be discussed in the article on the basis of observations made on one of *Lineage II* servers by a sociologist.

²¹ A. Grabowski, N. Kruszevska, *Experimental Study of the Structure of a Social Network and Human Dynamics in a Virtual Society*, „International Journal of Modern Physics” 2007, nr 10; warto zaznaczyć, że dane do tego artykułu pochodziły z opisywanego w referacie serwera.