

GRZEGORZ MICHALSKI

Politechnika Częstochowska

ODDZIAŁYWANIE GIER SIECIOWYCH NA ZACHOWANIE GRACZY

Wprowadzenie

Różne formy rozrywki towarzyszą ludzkości od początku. Najstarsze znane współcześnie gry cieszące się dużą popularnością to: warcaby (ich pierwowzorem jest egipska gra *senet*, która powstała około 3000 r. p.n.e.), chińskie *Go* (początki tej gry sięgają około 2000 r. p.n.e.) lub najmłodsze szachy, które powstały prawdopodobnie w Indiach w VI wieku n.e. Gry te łączą proste zasady z koniecznością koncentracji oraz umiejętnością logicznego myślenia. W kolejnych wiekach rozwinęło się wiele różnych form rozrywki, które jednak zanikały z powodu zmian cywilizacyjnych. Zabawy akceptowane 300 lat temu są obecnie uważane za mało interesujące, co może spotkać także współczesne źródła rozrywki.

Koncentrując się na ostatnim dwudziestoleciu, można zauważyć szybką zmianę formy preferowanej rozrywki. W pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych XX wieku dominowały proste gry planszowe (dzisiejsze są bardziej rozbudowane i skomplikowane), fabularne gry przygodowe (ang. *Role Playling Game* – RPG), gry bitewne czy gry karciane (ang. *Collectible Card Game* – CCG). Wszystkie one mają ważną wspólną cechę: konieczne jest rzeczywiste spotkanie uczestników w jednym miejscu. Rozwijają umiejętność logicznego myślenia (np. gry bitewne), kreatywność, inwencję i wyobraźnię (np. gry fabularne). Fabularne gry przygodowe wymagają największego zaangażowania graczy, ponieważ to

oni tworzą fabułę. Osoba prowadząca sesję (Mistrz Gry) jest odpowiedzialna za stworzenie klimatu przygody, natomiast uczestnicy przygody wykonując powierzone im zadania, tworzą na bieżąco fabułę gry. W przypadku takich gier nie ma mowy o liniowości czy powtarzalności scenariusza, ponieważ za każdym razem można wymyślić coś innego. Głównym ograniczeniem przygodowych gier fabularnych jest wyobrażenia uczestników. Podobnie jest w przypadku gier bitewnych, w których gracze rozmieszczają swoje armie zbudowane z figurek, przeważnie własnoręcznie pomalowanych, na wcześniej przygotowanym stole do gry (polu bitwy). Gry bitewne także cechuje niepowtarzalność rozgrywek.

W tym samym czasie popularność zdobywały gry komputerowe, początkowo uniemożliwiające konkurowanie między graczami. Wprowadzenie trybu wieloosobowego (ang. *multiplayer*) było kamieniem milowym w rozwoju gier sieciowych. Natomiast moment przełomowy nastąpił w 1996 roku, kiedy ukazała się gra *Diablo*¹, a wraz z nią platforma *battle.net* (wykorzystywana później między innymi do *Warcraft II* oraz *Starcraft*). Idea platformy *battle.net* polega na umożliwianiu graczom na całym świecie jednoczesnych rozgrywek w gry Blizzarda, prowadzenie statystyk oraz komunikację za pośrednictwem czatu. W kolejnych latach pojawiły się inne, konkurencyjne platformy wykorzystujące taki sposób rozgrywki, na przykład *GameSpy.com*.

W tych latach rozwijały się także internetowe gry „przeglądarkowe”, nie wymagające instalowania oprogramowania klienckiego na komputerze gracza. Popularne tytuły przetrwały na rynku wiele lat i nadal cieszą się dużym zainteresowaniem. Tytuły takie jak *Ogame* czy *Red Dragon* są rozpoznawalne na rynku gier przeglądarkowych prawie dziesięć lat, a liczba graczy nadal liczona jest w tysiącach osób.

Ewolucja gier sieciowych nie zatrzymała się na etapie platform, takich jak *battle.net*, kolejnym etapem rozwoju są gry MMORPG (ang. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) skupiające tysiące, a nawet miliony graczy. Pierwsze gry MMORPG, takie jak *Neverwinter Nights*, wskazały kierunek rozwoju, który został zaakceptowany przez pozostałych producentów gier. Współczesne gry MMORPG skupiają wielu graczy, tworząc wirtualne społeczności z własnym systemem komunikacji czy wyznawanych wartości. Ponownie bardzo duży wpływ na rozwój gier tego typu miała firma Blizzard, która wprowadziła na rynek grę *World of Warcraft* – wzór do naśladowania. W segmencie tych gier

¹ M. Pivec, P. Kearney, *Games for Learning and Learning from Games*, „*Journal of Management, Informatics and Human Resources*” 2007, 267–272.

istnieją dwie podstawowe kategorie: gry z okresowym abonamentem (*World of Warcraft*, *EVE Online*) oraz bezabonamentowe, w których jedynym kosztem jest zakup samej gry (np. *Guild Wars*).

Wraz z rozwojem serwisów społecznościowych, takich jak Facebook czy Nasza Klasa, pojawiły się w nich gry społecznościowe. Ich idea jest bardzo prosta: nie ma opłat za rozpoczęcie gry, jednak aby móc w pełni cieszyć się rozgrywką konieczny jest zakup niezbędnych elementów. Zamiast płacić, można zaprosić do gry kolejnych graczy z grona swoich znajomych. Większość graczy początkowo wybiera drugie, bardziej ekonomiczne, rozwiązanie. Co jednak zrobić, kiedy skończą się znajomi, których można zwerbować do gry? Ponownie pojawiają się dwie opcje. Pierwsza to zapłacenie twórcy gry. Drugim wyjściem jest poszukiwanie graczy na danym serwisie, zaproszenie ich do grona swoich znajomych, a następnie do samej gry. Druga metoda sprawia, że wśród znajomych w portalu znajdują się osoby całkowicie obce, o których nic nie wiadomo. Gry dostępne w serwisach społecznościowych cechują się bardzo ciekawą szatą graficzną oraz nieskomplikowanymi zasadami gry. Wszystkie one wymagają ciągłego rozwoju własnej społeczności, angażowania coraz większej liczby osób. Przykładowo w grze *Mafia Wars* (Facebook) gracze rozwijają strukturę mafijną, im jest ona liczniejsza, tym łatwiej pokonać potencjalnych wrogów. W grze *City of Wonder* (Facebook) gracze tworzą własną cywilizację, jednak aby zapewnić sobie bezpieczeństwo w świecie gry, niezbędne jest zdobycie sojuszników. W obu zaprezentowanych przypadkach konieczne jest angażowanie nowych graczy, a na pewnym etapie także inwestowanie rzeczywistych pieniędzy.

1. Edukacja przez granie

Gry są nie tylko rozrywką, ale umożliwiają także przekazywanie wiedzy². Umiejętne połączenie tych elementów pozwala na dotarcie do najmłodszej części społeczeństwa. J. Kasvi³ wskazuje w swojej pracy motywację jako główny czynnik wspomagający naukę, a dobrze zaprojektowana gra jest takim impulsem.

² J. Swacha, A. Skrzyszewski, *Nauczanie projektowania gier komputerowych. Oczekiwania studentów a doświadczenia profesjonalistów*, „Homo Ludens” 2009, s. 245–256.

³ J.J.J. Kasvi, *Not Just Fun and Games. Internet Games as a Training Medium*, „Cosiga – Learning with Computerised Simulation Games” 2000, s. 23–34.

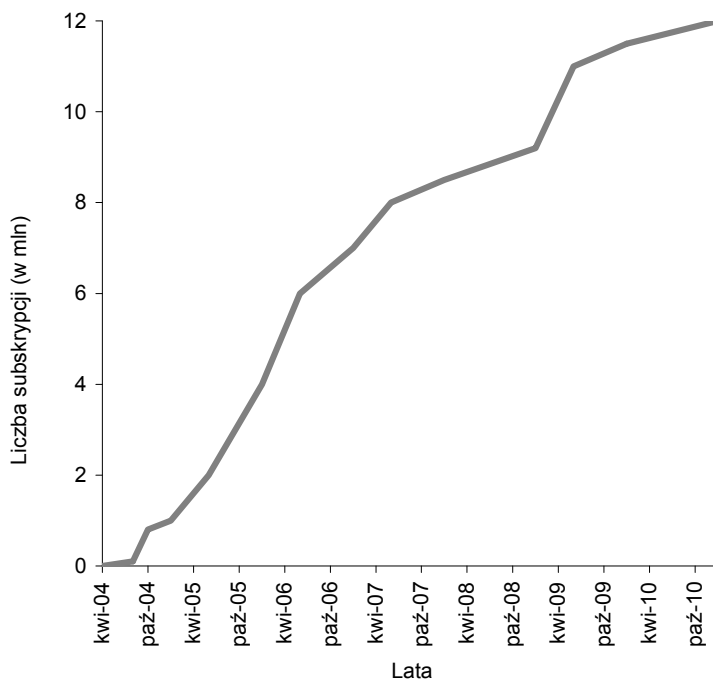
K. Becker⁴ podkreśla wartość edukacyjnych gier komputerowych w procesie nauczania. M. Pivec wraz z P. Kearneyem⁵ omawiają model nauczania młodzieży wykorzystujący gry komputerowe. Wskazują oni na bardzo istotny czynnik zwiększający motywację graczy do poznawania świata gry – potrzebę rozwiązywania stawianych przed nimi zadań. W grach przygodowych gracze rozwiązują zadania, w przypadku gier edukacyjnych do wykonania zadania wymagana jest wiedza zdobywana w trakcie rozgrywki. Uczelnie medyczne coraz chętniej sięgają po narzędzia takie jak gry symulacyjne w procesie edukacji przyszłych lekarzy. Spotkania z wirtualnymi pacjentami⁶ pozwalają na odgrywanie roli lekarza, dzięki czemu osoby dopiero uczące się zdobywają cenne doświadczenie potrzebne w przyszłej pracy zawodowej. Zastosowanie symulatora badania laparoskopowego⁷ w szkoleniu chirurgów znacznie zmniejszyło liczbę popełnianych błędów (o 32%) i skróciło czas wykonywania zabiegu (o 24%) w porównaniu ze studentami, którzy nie korzystali z symulatora.

⁴ K. Becker, *Teaching with Games: The Minesweeper and Asteroids Experience*, „Journal of Computing Sciences in Colleges” 2001, s. 23–33.

⁵ M. Pivec, P. Kearney, *Games for Learning and Learning from Games*, „Journal of Management”, „Informatics and Human Resources” 2007, s. 267–272.

⁶ M. Begg, R. Ellaway, D. Dewhurst, H. Macleod, *Virtual Patients: considerations of narrative and game play*, „Proc. of the 4th International Symp. For Information Design” 2005, s. 101–113.

⁷ J.C. Rosser, P.J. Lynch, L. Cuddihy, D.A. Gentile, *The Impact of Video Games on Training Surgeons in the 21st Century*, „Archives of Surgery” 2007, s. 181–186.

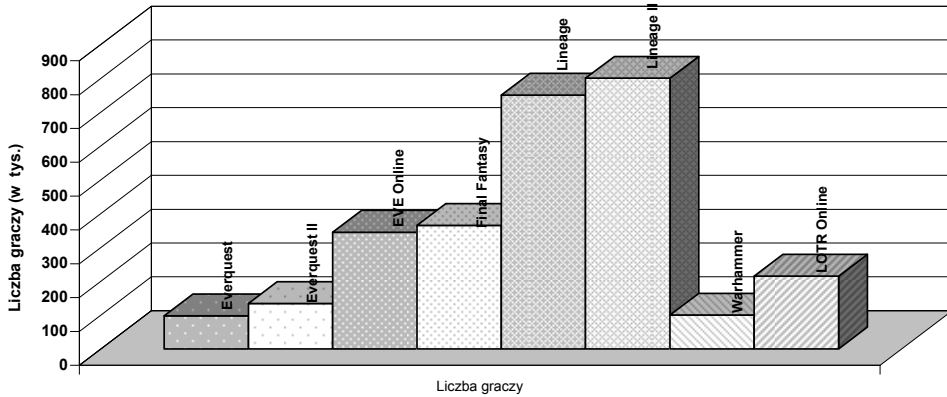


Rys. 1. Liczba aktywnych subskrypcji gry *World of Warcraft* w latach 2004–2011
Źródło: <http://www.mmodata.net/> (26.03.2011).

2. Dynamiczny rozwój gier sieciowych oraz internetowych

Liczba osób grających w sieciowe gry komputerowe na całym świecie wynosi obecnie kilkanaście milionów. Na początku bieżącego roku liczba aktywnych subskrypcji gry *World of Warcraft* (WoW) przekroczyła 12 mln⁸. Na rysunku 1 przedstawiono wzrost liczby subskrypcji (graczy z aktywnym kontem) gry WoW, co pokazuje dynamikę rozwoju tego segmentu rozrywki elektronicznej. W latach 2005–2011 liczba aktywnych subskrypcji wzrosła ponadpięciokrotnie, a jest to tylko jedna z wielu gier dostępnych na rynku.

⁸ <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?101007> (28.03.2011).



Rys. 2. Liczba graczy wybranych gier sieciowych na początku 2011 roku
 Źródło: <http://www.mmodata.net/> (26.03.2011).

Na rysunku 2 przedstawiono liczbę graczy wybranych gier sieciowych na podstawie ich popularności w ubiegłym roku, z pominięciem gry WoW, która deklasuje swoim powodzeniem rywali. Gry te wymagają od graczy poświęcania znacznej ilości czasu, nie można bowiem zagrać w nie przez 5 minut, odejść od komputera na kilka godzin, a następnie wrócić. Grając w gry takie jak *Lineage*, *Lord of the Rings Online*, *Warhammer Online*, *Star Wars Galaxies* konieczne jest nieustanne rozwijanie postaci, swojego wirtualnego Ja. Nałogowi gracze, bo tak można nazwać niektóre osoby, potrafią spędzać kilka godzin dziennie tylko i wyłącznie na graniu. Osoby takie czasami tracą kontakt z rzeczywistością, żyjąc w wirtualnym świecie, ciągle o nim myśląc i traktując go jako realny. Efekt ten najlepiej widać w krajach azjatyckich, w których na ulicach można spotkać osoby stylizujące się na postaci z gier komputerowych. Jerzy Szeja w swoich pracach⁹ zastanawia się nad problemem rozróżnienia świata wirtualnego i świata realnego. Zauważa, że dotychczasowa granica między tymi pojęciami zaciera się coraz bardziej.

⁹ J.Z. Szeja, *Życie w grze, seks w grze*, „Homo Ludens” 2009, s. 257–267; J.Z. Szeja, *Cywilizacja zabawy? Próba spojrzenia w przyszłość*, w: *Kulturoznawcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, red. A. Sudryk, J.Z. Szeja, Poznań 2008, s. 147–154.

3. Zagrożenia związane z grami

Przedstawiona ewolucja gier oraz dynamiczny wzrost liczby graczy skłaniają do zastanowienia się nad problemami, które mogą się pojawić. Wykorzystanie gier w edukacji to tylko wycinek rynku rozrywki elektronicznej, którym nie są zainteresowani najwięksi producenci. Przyczyną takiego stanu rzeczy są zyski. Gry edukacyjne nie przyniosą takich dochodów, jak comiesięczne wpływy z subskrypcji – 12 mln graczy w WoW co miesiąc płaci za możliwość grania. W Polsce u oficjalnego dystrybutora gry opłata ta wynosi około 60 zł¹⁰. Dla części osób grających w gry sieciowe są one alternatywną rzeczywistością, światem, w którym tak naprawdę żyją.

Jak niebezpieczne może być uzależnienie od gier, znakomicie obrazuje przypadek szesnastolatka z Wrocławia, który pobił matkę¹¹ za to, że wyłączyła mu komputer podczas gry w *Tibię*. W Korei, w której gra w *Starcrafta* jest sportem narodowym, gracze są traktowani jak gwiazdy sportu w krajach zachodnich i mogą zarobić ponad 100 000 USD rocznie za prawa do transmisji rozgrywek od stacji telewizyjnych oraz sponsorów. Jednak zdarzyły się przypadki śmierci spowodowanej brakiem umiaru. W 2005 roku doszło do tragicznego wydarzenia, z powodu skrajnego wyczerpania organizmu po 50 godzinach nieustannego grania zmarł 28-letni Koreańczyk¹². Inny Koreańczyk zmarł po 86 godzinach grania bez przerw na sen i jedzenie¹³. Wyczerpanie organizmu spowodowane nieustannym graniem to nie jedyne przypadki zatrącenia się w wirtualnym świecie gier. Koreańskie małżeństwo zostawiło swoje czteromiesięczne dziecko bez opieki na kilka godzin, przenosząc się w tym czasie do wirtualnego świata *World of Warcraft*. W wyniku tego lekkomyślnego działania rodziców dziecko zmarło¹⁴.

Podobnie jak w świecie rzeczywistym tak samo w wirtualnej rzeczywistości pojawiają się przestępcy i oszuści. W 2005 roku w Szanghaju dokonano morderstwa spowodowanego oszustwem w grze *Legen of Mir 3*¹⁵. Jeden z graczy

¹⁰ http://www.gram.pl/sk7_8AfHO4_World_of_Warcraft_karta_pre_paid_60_dni_klucz.html (28.03.2011).

¹¹ <http://wyborcza.pl/1,76842,3290608.html> (28.03.2011).

¹² <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm> (28.03.2011); <http://www.timesonline.co.uk/tol/news/world/article553840.ece> (28.03.2011).

¹³ http://www.theregister.co.uk/2002/10/10/man_dies_playing_computer_games/ (28.03.2011).

¹⁴ <http://www.play.tm/news/6121/child-dies-as-parents-play-mmog-in-korea/> (28.03.2011).

¹⁵ <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm> (28.03.2011).

sprzedał zdobyty przedmiot za 7200 juań (ówczesna równowartość 473 GBP). Po przekazaniu przedmiotu czekał na pieniądze, a nie mogąc wyegzekwować należności, postanowił wymierzyć sam sprawiedliwość – zdobył adres oszusta, zakradł się w nocy do jego mieszkania i zamordował go we śnie. Instytucje publiczne nie uznały bowiem przywłaszczenia wirtualnego przedmiotu jako kradzieży. Sprawca i ofiara to młodzi ludzie, którzy stracili w pewnym stopniu umiejętność rozgraniczenia świata gry i rzeczywistości. Czy więc morderca nie jest także ofiarą? Zapewne w pewnym stopniu jest, jednak nic nie może tłumaczyć łamania zasad obowiązujących w świecie rzeczywistym i pozbawienia życia.

Dobrze rozwinięte postaci w grze *World of Warcraft* są warte nawet kilka tysięcy dolarów¹⁶, dlatego stają się one coraz częściej przedmiotem zainteresowania cyberprzestępców¹⁷, którzy przejmują, za pomocą „złośliwego” oprogramowania, konta nieświadomych graczy, okradają ich z cennych przedmiotów i wystawiają je na sprzedaż na aukcjach internetowych. Rynek wirtualnych przedmiotów tylko na serwisie e-bay jest szacowany na kilka milionów dolarów rocznie¹⁸.

Firma Sony w grze *Everquest II* w 2005 roku wprowadziła udogodnienie dla graczy. Podczas gry mogą kliknąć na polecenie „pizza”, dzięki czemu zostaną przekierowani na stronę internetową najbliższej pizzerii z wybranej sieci¹⁹. Gracz nie musi odrywać się od gry i nie odchodząc nawet od komputera zamówić jedzenie. „Udogodnienie” to ma poważną wadę: gracze spędzają większość czasu w wirtualnym świecie, mają coraz mniej ruchu, co negatywnie wpływa na stan ich zdrowia²⁰. Według amerykańskiego raportu²¹ o wpływie gier komputerowych na zdrowie, przeciętny amerykański gracz to trzydziestolatek ze skłonnością do nadwagi i słabszym samopoczuciem psychicznym. Dlatego umożliwianie graczom zamawiania pizzy w trakcie gry nie wydaje się trafnym pomysłem.

¹⁶ <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7007026.stm> (28.03.2011).

¹⁷ http://di.com.pl/news/28360,0,Kwitnie_handel_kontami_gier_online.html (28.03.2011); http://di.com.pl/news/30914,0,Kolejna_fala_atakow_na_graczy_online.html (28.03.2011).

¹⁸ <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm> (28.03.2011).

¹⁹ http://www.usatoday.com/tech/products/services/2005-02-24-sony-pizza_x.htm (28.03.2011).

²⁰ T. Baranowski, *Playing for Real: Video Games and Stories for Health-Related*, „American Journal of Preventive Medicine” 2008, s. 74–82.

²¹ J.B. Weaver, D. Mays, S.S. Weaver, W. Kannenberg, G.L. Hopkins, D. Eroglu, J.M. Bernhardt, *Health-Risk Correlates of Video-Game Playing Among Adults*, „American Journal of Preventive Medicine” 2009, s. 299–305.

Podsumowanie

Rozwój segmentu elektronicznej rozrywki – gier sieciowych w ostatnich dwudziestu latach spowodował powstanie nowej subkultury graczy. Często osoby należące do tej grupy są przez rówieśników określane mianem *no-life* (bez życia). Czy taka nazwa jest uzasadniona? Wydaje się, że jednak tak. Osoby, które utożsamiają się ze swoją wirtualną postacią, tracą bowiem kontakt z osobami w rzeczywistym życiu. Z powodu niepowodzenia w wirtualnym świecie potrafią wpaść w przygnębienie, a w skrajnych przypadkach nawet w depresję. Bardzo często nałogowi gracze mają gorsze wyniki w nauce (dzieci i młodzież) lub pracy. Zdarzają się przypadki rozpadu małżeństw spowodowane większym zainteresowaniem wirtualnym światem niż partnerem.

Środowiska graczy skupiają się na forach internetowych kojarzonych z danym tytułem. Tam wymieniają doświadczenia związane z grą, ale również poruszają problemy dnia codziennego. Gry, a przede wszystkim MMORPG, potrafią uzależnić w znacznym stopniu, co znakomicie widać na przykładzie rosnącej liczby subskrypcji *World of Warcraft*, największej wirtualnej społeczności na świecie. Nałogowi gracze zatracają się w świecie wirtualnym. Nie odczuwają potrzeby kontaktu z innymi ludźmi, poza graczami, z którymi mogą przemierzać nierzeczywisty świat. Trafnie nazywa ten stan poeta Pablo Neruda: „Powolnie umiera ten, kto nie podróżuje, ten, kto nie czyta, ten, kto nie słucha muzyki, ten, kto nie obserwuje”²². W najnowszym filmie Jana Komasy *Sala samobójców* (premiera marzec 2011) wirtualna rzeczywistość została podsumowana słowami: „Nick to nie imię, świat to nie Matrix, nie daj się wylogować!”. Zbyt duże zaangażowanie graczy w wirtualny świat gier może doprowadzić do ich symbolicznego wylogowania ze świata rzeczywistego.

Gry sieciowe i internetowe są doskonałą rozrywką, umożliwiającą wykorzystywanie elementów edukacyjnych wspomagających rozwój świadomości graczy. Nie można jednak zapominać o poważnym zagrożeniu zacierania granicy między światem wirtualnym a rzeczywistym. Granica ta obecnie staje się coraz cieńsza.

²² P. Neruda, *Powoli umiera ten, kto...*

Literatura

- Baranowski T., *Playing for Real: Video Games and Stories for Health-Related*, „American Journal of Preventive Medicine” 2008.
- Becker K., *Teaching with Games: The Minesweeper and Asteroids Experience*, „Journal of Computing Sciences in Colleges” 2001.
- Begg M., Ellaway R., Dewhurst D., Macleod H., *Virtual Patients: Considerations of Narrative and Game Play*, „Proc. of the 4th International Symp. For Information Design” 2005.
- http://di.com.pl/news/28360,0,Kwitnie_handel_kontami_gier_online.html (28.03.2011).
- http://di.com.pl/news/30914,0,Kolejna_fala_atakow_na_graczy_online.html (28.03.2011).
- http://www.gram.pl/sk7_8AfkHO4_World_of_Warcraft_karta_pre_paid_60_dni_klucz.html (28.03.2011).
- <http://www.mmodata.net/> (28.03.2011).
- <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm> (28.03.2011).
- <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm> (28.03.2011).
- <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7007026.stm> (28.03.2011).
- <http://www.play.tm/news/6121/child-dies-as-parents-play-mmog-in-korea/> (28.03.2011).
- <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?101007> (28.03.2011).
- http://www.usatoday.com/tech/products/services/2005-02-24-sony-pizza_x.htm (28.03.2011).
- <http://www.timesonline.co.uk/tol/news/world/article553840.ece> (28.03.2011).
- http://www.theregister.co.uk/2002/10/10/man_dies_playing_computer_games/ (28.03.2011).
- <http://wyborcza.pl/1,76842,3290608.html> (28.03.2011).
- Kasvi J.J.J., *Not Just Fun and Games. Internet Games as a Training Medium*, „Cosiga - Learning with Computerised Simulation Games” 2000.
- Pivec M., Kearney P., *Games for Learning and Learning from Games*, „Journal of Management, „Informatics and Human Resources” 2007.
- Rosser J.C., Lynch P.J., Cuddihy L., Gentile D.A., *The Impact of Video Games on Training Surgeons in the 21st Century*, „Archives of Surgery” 2007.
- Swacha J., Skrzyszewski A., *Nauczanie projektowania gier komputerowych. Oczekiwania studentów a doświadczenia profesjonalistów*, „Homo Ludens” 2009.
- Szeja J.Z., *Życie w grze, seks w grze*, „Homo Ludens” 2009.
- Szeja J.Z., *Cywilizacja zabawy? Próba spojrzenia w przyszłość*, w: *Kulturoznawcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, red. A. Sudryk, J.Z. Szeja, Poznań 2008.
- Weaver J.B., Mays D., Weaver S.S., Kannenberg W., Hoppkins G.L., Eroglu D., Bernhardt J.M., *Health-Risk Correlates of Video-Game Playing Among Adults*, „American Journal of Preventive Medicine” 2009.

INFLUENCE OF NETWORK GAMES ON THE BEHAVIOUR OF PLAYERS**Summary**

An evolution of network games in the last twenty years is described in this paper. The possibilities of using computer games in teaching process is discussed. Computer network games have rapidly evolved and got millions of new players in the whole world. Some of these games have a significant effect on a social behaviour of players. They cause, that borders between virtuality and reality are fading away. The absence of distinguish virtual world from real world, may cause behaviours which have negative influence not only on a social perception, but additional on the health.

Translated by Grzegorz Michalski

