

Arkadiusz Kołodziej, Krzysztof Tomanek

Zagrożenia i szanse nowych struktur świata wirtualnego

Edukacja Humanistyczna nr 1 (24), 163-172

2011

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Arkadiusz Kołodziej
Uniwersytet Szczeciński
Krzysztof Tomanek
Uniwersytet Jagielloński

ZAGROŻENIA I SZANSE NOWYCH STRUKTUR ŚWIATA WIRTUALNEGO

Wprowadzenie

Problematyka związana ze współistnieniem grup społecznych, jednostek i kwestii relacji, jakie między nimi zachodzą, w przestrzeni, poza światem realnym, rozciągana jest dzisiaj także na świat wirtualny (*virtual reality – VR*). W przestrzeni tej rodzą się przyjaźnie, dochodzi do rywalizacji, konfliktów i prób zawładnięcia własnością przeciwnika. Pojawiają się tu zatem problemy genetycznie związane z życiem codziennym, opisywane w klasycznej literaturze socjologicznej. Świat wirtualny, poddany analizie, ujawnia istnienie wielu tych „realnych” problemów w obrębie społeczności wirtualnych, tworzonych w blogach czy internetowych grach. Artykuł ten poświęcony jest analizie wskazanej „cyfrowej” przestrzeni w kontekście aktualnej problematyki socjologicznej.

Przestrzeń wirtualna

Mimo iż dzisiaj dalecy jesteśmy od determinizmu geograficznego, pojęcie przestrzeni nie jest terminem socjologicznie zaniedbywanym. Wpisuje się ono bowiem wyraźnie zarówno teoretycznie, jak i w wymiarze empirycznym w obszar socjologicznych dociekań. W przestrzeni dochodzi do *styczności przestrzennej*, która może być etapem tworzenia więzi społecznej (rozumiemy ją tu zatem w sposób fizyczny); w przestrzeni wyodrębniają się systemy społeczne, mówi się tu tym samym o konieczności *redukcji kompleksowości przestrzeni*¹ (rozumianej tym razem jako parametr środowiska); w przestrzeni rodzą się zarówno różnicowanie i nierówność, a zatem elementy struktury społecznej, jak i (tym razem w aspekcie dynamicznym) zmiany i procesy społeczne. Także w nowszym, procesualnym ujęciu rzeczywistości społecznej przestrzeń, rozumiana tym razem jako pole społeczno-kulturowe², jako wyznacznik relacji między jednostkami, nie traci przecież na znaczeniu.

Wielość sposobów rozumienia tego pojęcia w naukach społecznych sprawia, że analiza każdej przestrzeni musi być poprzedzona pytaniem o sposób jej opisu i identyfikacji.

¹ Por. J.H. Turner, *Struktura teorii socjologicznej*, Warszawa 2004, s. 68, 69.

² Por. P. Sztompka, *Socjologia zmian społecznych*, Kraków 2005, s. 24–26.

Przestrzeń wirtualna istnieje dzięki językowi cyfrowemu, co manifestuje się z różnym natężeniem w zachodzących w niej zjawiskach. Przestrzeń wirtualna interesującej nas w niniejszym artykule gry (*OGame – kosmiczna gra strategiczna na przeglądarkę internetową*) jest zdefiniowana przez galaktyki, układy słoneczne i, co informacyjnie najważniejsze, współrzędne (liczby) wskazujące miejsce, jakie w niej zajmuje gracz. Na tym nie koniec cyfrowej identyfikacji uczestników gry wirtualnej. Określenie zajmowanego w społeczności graczy miejsca jest wyznaczane przez statystyki gry – jedną z najważniejszych strategii. Liczby charakteryzują rankingowane miejsce i sposób, w jaki dany gracz radzi sobie w rozgrywce. Mamy tu zatem do czynienia zarówno z przestrzenią imitującą wymiar fizyczny, jak i, poprzez wprowadzenie hierarchii, z czysto społecznym aspektem struktury (wyrażającej się w liczo-punktowym dystansie między grającymi). Niejako naturalnie pojawia się pytanie o to, w jaki sposób ta dwojakiej natury przestrzeń jest skonstruowana.

Pytanie to odnosi się do sposobu zorganizowania gry, a w tym do obowiązujących w niej i nakładanych na grających reguł. Okazuje się, że ich ustalanie, przynajmniej częściowo, jest również udziałem samych graczy. Reguły warunkują konkretne działania, określone zachowania samych grających tworzą zaś nowe i podtrzymują ważność istniejących reguł. Widoczny jest tu zatem aspekt dwoistości tej struktury i całego dynamicznego procesu strukturacji³. W ramach tego właśnie procesu odtwarzania, tworzenia i podlegania strukturze tworzone są sojusze (grupy wzajemnie wspierających się graczy) – a wraz z nimi strategie rozwoju, obowiązujące normy i zasady etyki walki. Pojawiają się tu zatem, współtworzone przez samych grających, wzory wzajemnych oddziaływań i kryteria ewaluacji zarówno swojej pozycji w strukturze, jak i konkretnych zachowań.

Poruszając wymiar przestrzenny, warto dodać, iż w omawianej grze wirtualnej pojawia się również miejsce dla analizy logiki globalizacji. Codziennie gracze poszukują tych obszarów przestrzeni, które pozwalają na maksymalizację zysku i poszerzenie kontroli nad pozostałymi jej obszarami. Mimo iż tak jak w świecie realnym, przestrzeń (dystans do pokonania) narzuca pewne technologiczne ograniczenia, to jednak potencjalnie jest ona w wymiarze poznawczym (pozyskanie informacji – komunikacja) i energetycznym (pozyskanie surowców) otwarta. Relacja między rozwojem i pozyskaniem nowych obszarów oraz między rozwojem a siecią zależności jest tu bardzo wyraźna i zbliżona do problematyki podejmowanej w obrębie teorii dependystycznej⁴. Rozwój wymaga rozszerzania obszaru działania, z kolei zależność zwykle uniemożliwia wskazany rozwój. Przestrzeń wirtualna zawłaszcza w tym aspekcie przestrzeń realną, co rodzi pytanie o wpływ świata wirtualnego na życie codzienne.

Analiza rzeczywistości wirtualnej

Podejmowanie analizy rzeczywistości wirtualnej to przedsięwzięcie poznawcze stawiające naukowca w szczególnej sytuacji badawczej. Częstokroć ułatwia ona realizację procedury badawczej zgodnie z normami metodologii nauk społecznych. Często bowiem problemy typowe dla „tradycyjnych” badań, jak chociażby trudności z pozyskaniem operatu bądź problem z „fizycznym” dotarciem do respondenta, nie mają tutaj miejsca.

³ Por. A. Kołodziej-Durnaś, *O teorii strukturacji Anthony'ego Giddensa*, Szczecin 2004, s. 56.

⁴ Por. A. Jelonek, K. Tyszka, *Koncepcje rozwoju społecznego*, SCHOLAR 2001, s. 113.

Jednocześnie badanie tego stosunkowo nowego obszaru stawia odmienne – i wydaje się, że częstokroć zdecydowanie bardziej kłopotliwe – metodologiczne wyzwania. Dobrym przykładem tego typu trudności, dotyczących na przykład analizy wypowiedzi uczestników gry internetowej, jest problem heterogenicznej populacji⁵. Jest on związany z trudnością w jasnym i precyzyjnym zdefiniowaniu jednostek analizy. Na wstępie badań nie wiemy więc, czy uwagę poświęcamy „osobowościom konstruowanym na potrzeby świata wirtualnego”, czy też informacje, które posiadamy, powinniśmy traktować jako dane o realnych cechach osoby funkcjonującej w rzeczywistości wirtualnej. Dodatkowo utrudnieniem jest fakt, iż w badanym obszarze nie muszą występować jedynie wskazane tu „skrajne” przypadki. Zachowania gracza mogą być bowiem wypadkową cech obu – skonstruowanej i realnej – postaci. W tak zarysowanym kontekście pytanie o to, czy dana wypowiedź jest informacją odnoszącą nas bezpośrednio do samego „internauty”, czy też jest jedynie konsekwencją skonstruowania danej postaci na potrzeby wirtualnej rozrywki, jest bez wątpienia dla dalszych analiz jak najbardziej zasadne.

Innym, ważnym problemem, który również pojawia się w procesie prowadzenia badań, jest możliwość wglądu respondentów w wypowiedzi innych uczestników wspólnej wirtualnej platformy. Badając wypowiedzi w obrębie danego forum, często zauważamy, że między kolejnymi odpowiedziami zachodzi statystyczna zależność. Odpowiedzi te, przez sugerowanie danego toku myślenia, stosunkowo często tworzą serię jednorodnych, następujących po sobie opinii. Przykładem mogłyby tu być odpowiedzi na pytanie: „Co jest twoim głównym celem w życiu?”. Jeśli jedna z osób wypowiadających się na forum zwróci uwagę na aspekt finansowy, to jest bardziej niż wynikałoby to ze stanu faktycznego prawdopodobne, że następne osoby też się do tego właśnie finansowego aspektu odniosą. Inne sfery życia, które pojawiłyby się w wypowiedziach, jak na przykład rodzina, zdrowie czy rozwój intelektualny, mogą zostać pominięte przez zasugerowanie pewnego nurtu „istotnych” odpowiedzi. Świadomość tej sytuacji stawia szczególnie poważne problemy przed ilościowo zorientowanymi badaczami. Trudno tu bowiem mówić o podejmowaniu działań ukierunkowanych na pozyskanie trafnego i rzetelnego pomiaru. Problem ten nie jest jednak bez znaczenia także dla badań jakościowych. Kilka pierwszych odpowiedzi może bowiem ukształtować dalszą dyskusję oraz znacznie ograniczyć pole istotnych kontekstów.

Wskazane trudności metodologiczne zachęcają do poszukiwania nowych metod poznania i analizy świata wirtualnego jako źródła wiedzy o społeczeństwie. Podane w charakterze przykładu różnice między badaniami dotyczącymi świata realnego i wirtualnego zachęcają również do odmiennego metodologicznie ujmowania obu wskazanych sfer oraz zachowania szczególnej wrażliwości poznawczej w trakcie eksploracji tych nowych obszarów badawczych. W niniejszym artykule zostanie przytoczona jako egzemplifikacja poruszanych problemów badawczych analiza wypowiedzi pojawiających wśród graczy OGame.

⁵ O problemach tych piszą także D. Batorski, M. Olcoń-Kubicka, *Prowadzenie badań przez Internet – podstawowe zagadnienia metodologiczne*, „Studia Socjologiczne” 2006, nr 3 (182).

Świat wirtualny – OGame

OGame⁶ toczy się w czasie rzeczywistym, a wydarzenia w świecie gry rozgrywają się nawet wówczas, kiedy uczestnicy nie są załogowani. Wiązą się z tym dla gracza pewne „zagrożenia” – on i jego dorobek mogą być obiektem ataku w każdym momencie.

Jednego z bardziej czytelnych opisów OGame można dokonać w kategoriach szeroko stosowanej teorii gier. Gra OGame jest grą wieloosobową pozwalającą na jednoczesną rozgrywkę wielu graczy. Grający mogą zdobyć wiedzę o wcześniejszych zachowaniach innych graczy, na przykład szpiegując ich. OGame jest określana jako gra sekwencyjna/dynamiczna. Z uwagi na to, że zysk jednego gracza nie oznacza automatycznie straty drugiego gracza (na przykład można znaleźć obiekty [Planety] nienależące do nikogo i je przejąć, co nie jest bezpośrednią [jest potencjalną] stratą innego gracza), OGame jest grą o sumie niezerowej – o sumie zmiennej. W OGame nie znamy wszystkich przeszłych ani teraźniejszych zachowań graczy (nie znamy także wszystkich zachowań jednego gracza), stąd charakteryzujemy ją jako grę o niedoskonałej informacji. Nie znamy także strategii wszystkich graczy (na przykład graczy niezrzeszonych w sojuszach), także działania sojuszy nie są jawne dla osób spoza danego sojuszu, jest to więc gra o niekompletnej informacji.

Próby tworzenia i podtrzymywania „danej” struktury

OGame to gra oparta przede wszystkim na rywalizacji między ludźmi. Eliminując jej interakcyjny charakter (gra z innymi osobami za pośrednictwem sieci), straciłaby ona bez wątpienia swój najsilniejszy atut. Nie mogłaby bowiem, z uwagi na formę toczącej się rozgrywki, skutecznie rywalizować z innymi ukierunkowanymi na pozasieciową rozgrywkę grami.

Każdy, kto przyjrzy się wskazanemu elementowi świata wirtualnego – podkreślonego wcześniej społecznemu charakterowi gry – bez wątpienia uzna go za jedną z najbardziej podstawowych cech omawianej wirtualnej rozrywki.

Dobrym przykładem potwierdzającym tę tezę są wszechobecne, wyliczane automatycznie w obrębie samej gry oraz celowo wprowadzane z własnej inicjatywy przez samych grających, **statystyki**. Informacje te służą przede wszystkim do porównywania się z innymi, a tym samym do określania swojej pozycji w szerszym społecznym kontekście. Pozwalają zatem konstruować jasno zdefiniowaną, wyrażoną liczbą punktów, a także obecną w procesie komunikacji, hierarchię uczestników. OGame cieszy się więc zainteresowaniem części internautów, ponieważ ma elementy **struktury społecznej** wyrażone w nierównościach, w dystansie między jednostkami.

Uchwycenie znaczenia wspomnianych rankingów (statystyk) wydaje się być jednym z najbardziej istotnych elementów w procesie prawidłowego rozumienia interesującego nas zjawiska. Celem gry OGame, mówiąc najbardziej ogólnie, jest bowiem uzyskanie określonej liczby (statystyki). Kwestią kluczową wydaje się to, że statystyki te, poza stałe modyfikowaną i dostępną grającym hierarchią, nie mogą być poddane żadnej ocenie. Znaczenia nabierają one bowiem dopiero w momencie zestawienia czy porównania z osiągnięciami (statystykami) innych graczy. Mają one zatem charakter relacyjny. Ko-

⁶ Analiza gry oraz jakościowe badania wypowiedzi internautów (pozyskanie materiału empirycznego) przeprowadzone zostały w 2007 r.

nieczność stałego, dynamicznego nadawania znaczenia swoim statystykom przez ciągle porównywanie się, a co za tym idzie – ciągle nadawanie sensu grze, przez określenie swojej pozycji względem innych, wzmacnia wśród grających wartość opartej także na statystykach hierarchii. Hierarchia ta (przestrzeń społeczna) staje się zatem zarówno wartością instrumentalną, to znaczy zwierciadłem (narzędziem) umożliwiającym postrzeganie samego siebie przez definiowanie swoich osiągnięć, jak i ostatecznym źródłem sensu gry. Nie dziwi zatem fakt, iż jest ona przez samych grających uznawana za istotny element gry, czego wskaźnikiem jest często wyrażany szacunek i podziw dla znaczących, bo współtworzących taką hierarchię osiągnięć innych grających.

Niewątpliwą zaletą gry jest także wielopłaszczyznowość omawianej gradacji. Można bowiem mieć największą liczbę punktów, floty, wykonanych zadań (takie statystyki oferuje sama gra) oraz dziesiątki innych, liczbowo przedstawionych danych. Warto przypomnieć, iż większość tych danych zbierana jest przez samych uczestników gry, co potwierdza tezę o istotnym (z punktu widzenia grających) charakterze wskazanych informacji.

Wskazana, duża liczba statystyk (miar dystansu) jest bez wątpienia jednym z głównych filarów sukcesu omawianej gry. Wielość ta umożliwia bowiem znacznej liczbie grających osiągnięcie w różnych obszarach gry zadowalających wyników. Jej sukces opiera się zatem w dużej mierze na tym, iż różnie definiowany sukces osiągnąć może właściwie każdy wytrwały gracz. Powtórzmy: umożliwia to wskazany wcześniej atrybut struktury, jakim jest jej wielopłaszczyznowość i plastyczność (ciągle przekształcanie struktury jako wynik konkretnych decyzji grających).

Sukces wirtualny – rozumiany jako osiągnięcie danej wartości liczbowej czy też, dokładniej rzecz ujmując, uzyskanie zadowalającej pozycji – musi być oczywiście, podobnie jak w świecie realnym, „społecznie skonsumowany”. Uzyskanie określonej pozycji winno być potwierdzone przez innych. Służy temu powszechny rytuał ogłaszania swoich sukcesów, połączony zwykle z gratulacjami innych. Proces ten podtrzymuje oczywiście także znaczenie obowiązującej hierarchii (a co za tym idzie – danego kryterium różnicowania pozycji) i w tym rozumieniu jest elementem nadawania i utrzymywania sensu gry.

Uzyskanie określonej pozycji, traktowane przez nas jako wartość nadrzędna, nie jest oczywiście jedynym celem grających. Drugim celem gry, także osadzonym w kontekście społecznym, jest element bezpośredniej konfrontacji, czyli niszczenie wroga.

Walka, przyjaźń i konsumpcja

Warto zaznaczyć, że walka często jest postrzegana jako wartość autoteliczna. Myliłby się tym samym ten, kto w grze strategicznej, jaką jest OGame, dopatrywałby się jedynie działań racjonalnych, to znaczy takich, które sprzyjają osiągnięciu nadrzędnego celu gry, czyli zajęciu możliwie najwyższej pozycji. Decyzja o podjęciu walki ma bowiem często pozaracjonalne podstawy. Jest ona później przedstawiona w postaci liczbowej i zwykle staje się przedmiotem wspólnej debaty. Jest zatem także wyznacznikiem osiągniętej pozycji i w takim rozumieniu jest zgodna z pierwszym celem gry; może także pośrednio służyć rozwojowi. Jednakże istotnym, a może najistotniejszym czynnikiem jest tu inny, natury emocjonalnej, aspekt, a mianowicie satysfakcja z pokonania przeciwnika.

Badania nad wypowiedziami graczy dobitnie potwierdzają ten często zdecydowanie negatywny charakter rywalizacji. Zmaganiom graczy towarzyszą bowiem nierzadko

takie motyw, jak chęć zniszczenia w celu sprawienia przykrości przeciwnikowi czy też zemsta za wcześniejsze ataki. Emocje z nimi związane bywają silniejsze od racjonalnych pobudek. Działania prowadzące do zniszczenia przeciwnika wiążą się często ze stratą samego agresora. Co ciekawe, analizy wypowiedzi grających wykazują, iż klęska, strata innej osoby, cieszy niektórych nawet wtedy, gdy nie jest to osoba znana. W tym „negatywnym” duchu sformułowane są następujące przykładowe wypowiedzi⁷:

Ach nie ma to jak zezłomować [zniszczyć flotę – A.K., K.T.] kogoś, kto w przeszłości mnie farmit [atakował planetę – A.K., K.T.], a teraz ja oddam potrójnym kopem.

Najbardziej cieszę się, jak uda mi się zfarmić lub lekko zezłomować lepszemu gracza a później ponabijać się z niego.

Ja lubię patrzeć jak ktoś spada w statystykach o kilkadziesiąt miejsc w dół po złomowaniu – to największa radość.

Ja na Ogame najbardziej lubię zniszczyć komuś flotę tak, żeby po złomowaniu był dla mnie zielony. To daje mi największą satysfakcję. Zwłaszcza wtedy, gdy przychodzi się po ciężkim, nieudanym dniu do domu i chce się na kims wyżyć... to bardzo pomaga!!!

Warto tu dodać, iż grający byli zwykle wcześniej także obiektem ataku, więc muszą być świadomi (przeżywanych wcześniej) emocji związanych z porażką. Części z nich na takim właśnie odczuciu, nieznanego często przeciwnika, szczególnie zależy. Oczywiście bez kontekstu społecznego, bez udziału innych grających, osiągnięcie tego specyficznego celu nie byłoby możliwe. Konieczny jest do tego kontakt z innym człowiekiem. Nie bez znaczenia jest tu bez wątpienia także miejsce (ranga) zaatakowanej osoby. Zniszczenie „ważniejszej” osoby daje z pewnością więcej satysfakcji.

Trzecim bardzo istotnym aspektem opisywanej przestrzeni jest aktywne uczestnictwo w życiu szerszej zbiorowości. Możliwość współdecydowania, poczucie sprawstwa i, co chyba najważniejsze, kontakty towarzyskie (znajomości, przyjaźnie) z osobami o wspólnych zainteresowaniach. Wskazany aspekt bywa niezwykle istotnym motywem skłaniającym grającego do pozostania w grze. Świadczy o tym wiele wypowiedzi badanych.

Ja nic nie straciłam przez ogame ale dużo zyskałam :) Jak zaczęłam grać na u23 to słabo mi szło i nie wiedziałam o co chodzi Jeremi dostał bana i już koniec. Wiec się przeniostałam na u32 i tam poznałam mojego aktualnego chłopaka :) On mi tłumaczył Ogame ja mu Kozaków i tak dniami i nocami sobie siedzieliśmy potem długie rozmowy przez tel. i od Sylwestra jesteśmy razem :) Mamy do siebie 300km i widujemy się 5 dni w miesiącu :) ale to tylko do czerwca:) [LadyStorm]

Dodam tylko że jesteśmy obydwójce w top 200 a wcale tak długo nie siedzimy :) Na OGame gram ponad rok wcześniej traciłem dużo czasu zaniedbywałem swoje codzienne obowiązki ale dzięki temu że poznałem LadyStorm i tak wyszedłem w ogólnym rozrachunku na duży „+” Na OGame można nie tylko tracić czas, można też poznać dużo ciekawych ludzi :) [Lord Semi]

Często też „pozytywne” kontakty z innymi (nowe znajomości) traktowane są jako największa zaleta gry. Dlatego też nawet, gdy sama gra traci na wartości, chęć utrzymania kontaktów towarzyskich skłania niektórych do pozostania w niej. Świadczą o tym wybrane z forum OGame wypowiedzi:

Niewątpliwie najprzyjemniejszym wydarzeniem było poznanie kilku wspaniałych ludzi, w tym jednego którego mogę nazwać przyjacielem.

⁷ Wszystkie wypowiedzi zaczerpnięte zostały z oficjalnego forum OGame. Zachowano oryginalną pisownię.

W OGame gram dla ludzi, szczególnie dla sojuszu. W ekipie można zdziałać cuda, to dla niej loguje się co 2h i to dla nich robie skany [szpiegowanie w celu pozyskania informacji o innych grających – A.K., K.T.].

[Będę grał – A.K., K.T.] dopóty dopóki moi przyjaciele jeszcze w to grają. Biorąc pod uwagę że oni myślą tak samo to chyba nigdy [nie skończę – A.K., K.T.]

A ja będę grał póki będę miał z kim i dla kogo grać.

Ostatnim celem gry, na który chcielibyśmy zwrócić uwagę, jest rozwój. Jest on rozumiany jako zdobywanie środków (surowców) i wymienianie ich na kolejne poziomych obiektów czy zakup innych „dóbr” dostępnych w grze. Progres rozumiany jest jako wzrost posiadania, co doskonale wpisuje się w konsumpcyjną kulturę. Należy dodać, iż wskazany rozwój nie ma ostatecznego kresu, co daje możliwości ciągłego „konsumpcyjnego doskonalenia się”.

Wskazany cel gry ma po części indywidualny, choć oczywiście także skonstruowany społecznie, charakter. Przekonanie o wartości postawy ukierunkowanej na ciągłe powiększanie zasobów ma wyraźne kulturowe podstawy, a sukces staje się możliwy tylko dzięki możliwości porównywania swoich zasobów ze stanem posiadania innych grających.

Podsumowując te rozważania, możemy zapytać, co daje uczestnictwo w omawianej przestrzeni, jakie potrzeby można w jej obrębie zaspokoić. W odpowiedzi na to pytanie należy wskazać:

- możliwość zajęcia (przez wielu czy nawet wszystkich) uprzywilejowanej „pozycji społecznej”;
- przyjemność płynąca z rywalizacji, walki oraz niszczenia wspólnego wroga;
- uczestnictwo w zbiorowości i związane z nim poczucie więzi oraz nowe stosunki społeczne;
- rozwój rozumiany jako wzrost własnej wartości przez nieustanną konsumpcję.

Wymiar temporalny

Mówiąc o wadach i zaletach przestrzeni wirtualnej gry OGame, trzeba także wspomnieć o innych, mniej oczywistych, jednak werbalizowanych przez samych grających kwestiach. Ciekawe w tym kontekście wydaje się zjawisko nowej periodyzacji codziennego życia. Dochodzimy tu więc do analizy wymiaru temporalnego.

Warunkowany społecznie i biologicznie rytm dnia wyznaczony zostaje przez dodatkowy czynnik, jakim jest uczestnictwo w wirtualnych, choć prowadzonych w czasie rzeczywistym zmaganiach. Jak trafnie napisał jeden z graczy – rozpoczynając przygodę z OGame, zmienia się „zegar biologiczny” na „zegar elektroniczny”. W takiej sytuacji czynniki społeczne oraz biologiczne, w związku z pojawieniem się nowej zmiennej regulującej cykl dobowy, ulegają znaczącej deprecjacji. Wskaźnikiem są nieprzespane przez graczy noce (nastawianie budzika w odstępach 3-godzinnych, aby podjąć wymagane w danej chwili działania) bądź też wcześniejszy powrót z istotnego społecznie spotkania, w jakiś wirtualnie zdefiniowanych celach. Tak charakteryzują tę zmianę grający:

- *zaraz się podzielimy opłatkiem tylko coś sprawdzę...*
- *Sylwester: 10, 9, 8, 7, 6 chodź szybko! 5, 4, 3 zaraz dopiero za 2 min jak flota doleci!*
- *Słyszałem ze podobno ktoś nawet na ślub się spóźnił bo flota akurat wracała!*

– *pojeździć na nartach bo to będzie już zamknięcie sezonu-nie bo musze OGame sprawdzić...*

Wspomniane przez graczy nietypowe i zaskakujące sytuacje pokazują, jak OGame staje się dla części graczy wartością wyższą niż utrzymywanie dobrych relacji z innymi członkami rodziny. Najczęściej wspomniane straty, o których piszą gracze, to: strata innych poza OGame zainteresowań, spadek kondycji fizycznej, obniżenie się średniej ocen w szkole i na studiach, brak nowych znajomości, stres.

Jest to niewątpliwie negatywny aspekt gry. Straty, jakie ponoszą gracze, są dostrzegalne zarówno w obszarze relacji z innymi, jak i w aspekcie zdrowia. Sami zainteresowani często ten problem dostrzegają, podkreślając złe samopoczucie z powodu niewyspania, pogorszenie stanu zdrowia czy obniżenie średniej ocen w szkole. Niejednokrotnie sami określają uczestnictwo w OGame jako nałóg. Bliższe spojrzenie na ten problem pozwoli nam określić „wagę”, jaką gracze przywiązują do swojego uzależnienia.

Uczestnicy forum w rozmaity sposób samodzielnie definiują uzależnienie i rozszerzają rozumienie tego pojęcia wraz z trwaniem i rozwojem dyskusji. Powiedzieć zatem, iż dany gracz popadł w nałóg, to stwierdzić, że ma takie cechy, jak: zaangażowanie w grę na więcej niż jednym koncie; przedkładanie uczestnictwa w OGame nad osiągnięcia w nauce, kontakty towarzyskie, treningi, hobby, uczestnictwo w rytuałach rodzinnych, ciągły sen. Cechy te operacjonalizują pojęcie nałogu w znaczeniu, jakie przyjmują badani.

Interesującym spostrzeżeniem jest też świadomość, jaką mają sami gracze, odnośnie do tego, jak gra sprzyja popadaniu w nałóg:

po pracy znowu zasiadam na OGame wysyłam floty na farmy. Cały dzień myślę co teraz się dzieje z moja flota. Paranoja. jak jadę do dziewczyny to u niej zalogowany jestem na OGame. Na nic nie mam czasu tylko OGame się liczy. Nie wiem co jest ze mną. Jest może jakiś ośrodek odwykowy od OGAME????

Przyznaniu się do nałogu towarzyszy czasami też próba usprawiedliwienia się:

Lubię grać gram pół roku, lecz... każdy chyba już to zauważył wciąga gorzej niż nałóg, wszyscy jesteśmy nałogowcami. Niektórzy z nas siedzą przy komputerze znaczną ilość doby i co przez ten czas robią? – Grają w OGame ta gra wciąga i ciężko jest skończyć [...] Gra też działa na psychikę [...] Wiele nałogowców ma rodziny i poważne zajęcia t.j. szkoła, praca, rodzina. I co? Zamiedbują większość bo coś tam flota itp. OGame to strata czasu lecz ja ją uwielbiam...

Gracze udzielają sobie wzajemnie rad:

Straciłem:

- *duuużo czasu (w dzień roboczy siedzę po 3-4 godziny dziennie, natomiast jak nie idę do szkoły to... hmmm... jakieś 13-15 godzin)*
 - *wzrok mi się pogarsza*
 - *dużo się nasmuchałem (np. złaż z tego komputera bo rozłączę ten Internet na zawsze)*
 - *chęć do nauki i gorsze oceny*
 - *nie wychodzę prawie nigdzie jak nie musze (wole siedzieć na OGame w samotności)*
 - *i pewnie dużo innych rzeczy, o których nie myślę bo jestem tak pochłonięty grą*
- Od siebie powiem: nie postępujcie tak jak ja i siedźcie nad tym mniej, ja też się postaram to ograniczyć. Z tej gry nie wyżyjecie, nie kupi ona wam jedzenia, nie ożeni się za was, nie znajdzie wam dziewczyny, ani nie pójdziecie z nią do nieba.*

Ale według mnie żaden nałóg nie jest zdrowy i OGame powinno pozostać w naszym życiu tylko grą niczym więcej bo jak jest czymś więcej niż grą to już jesteśmy w jakimś stopniu

uzależnieni a to wcześniej czy później na zdrowie nie wyjdzie. Po prostu wszystko jest dla ludzi tylko trzeba mieć umiar.

Po 2 miesiącach gry sytuacja była niezbyt ciekawa. Po 4-5 miesiącach już się uzależniłam. Ciągle siedziałam przy Ogame, coraz mniej było mnie widać na zewnątrz, spadłam z ocenami w szkole. Co gorsza miałam kłopoty z sercem zaczęła grozić mi operacja przez brak ruchu. Powoli traciłam kontakt ze światem zewnętrznym. Coraz częściej chodziłam niewyspana. O niczym nie lubiłam rozmawiać prócz gry.

Zdałam sobie z tego sprawę dość szybko i zaczęłam się nad sobą zastanawiać. Z trudem zmieniłam podejście do gry. Nie potrafię z niej zrezygnować fakt ale nie oznacza to że to dla mnie całe życie. Po za tym zrobiło się ciepło i szkoda mi siedzenia w domu. obecnie nadrabiam straty przez tę grę a mam dużo do roboty. najbardziej straciłam na własnym zdrowiu a to chyba ważniejsze niż strata floty...

Nie jest tu oczywiście możliwe uchwycenie „całkowicie powszechnie uznawanych” warunków, jakie musi spełniać gracz w oczach innych, aby został określony nałogowcem. Wiele ze wskazanych zachowań określanych przez jednych jako wskazujących na uzależnienie, przez innych jest usprawiedliwianych i traktowanych z wyrozumiałością. Co ciekawe, ci sami gracze wskazują także na pewne zalety nowego, „wirtualnie zde-terminowanego” rytmu dnia. Do zalet zaliczają wykształcenie w sobie takich cech, jak cierpliwość, punktualność i systematyczność. Gra, w której czas odgrywa bardzo istotną rolę, rzeczywiście może kształtować tego typu cechy. Trudno jednak powiedzieć, czy przeniosą się one do świata realnego.

Wymiar znaczeniowy

Najbardziej frapujący wydaje się być jednak inny fakt. OGame traktowane jest przez wielu jako istotny element życia; element nadający mu sens. Dobrze, bo wprost, myśl tę oddają zaczerpnięte z forum OGame wypowiedzi:

jak by nie było OGame życie straciło by sens miałbym dużoooooo czasu tylko na co hm chyba cały czas bym spał... tak czy tak do końca życia już zostanę graczem OGame i nic tego nie zmieni.

jak odkryłem OGame, to jakbym się na nowo narodził.

Na pewno więcej czasu bym miał. Ale nie było by już tak fajnie wstając rano i myśląc przy włączaniu kompa czy flota wraca z fsa sama, czy ktoś leci za nią. Nie było by nie przespanych nocek, głosu budzika o 3.02 Smutno byłoby.

Życie bez OGame oznacza dla wielu życie jałowe, nudne, monotonne, a nawet *pozbawione sensu*. Świadomość negatywnego wpływu na życie oraz akceptacja tego stanu rzeczy (swojego uzależnienia) może się właśnie opierać na chęci utrzymania sensu istnienia. Świat bez uzależnienia byłby dla części grających gorszym, nonsensownym światem. Taka konkluzja nie jest zbyt pocieszająca...

Arkadiusz Kołodziej
Krzysztof Tomanek

Social structures and virtual World: threats and chances

The article deals with the ideas of creation, development and sustainability of social structures in virtual reality. Thanks to analysis based on players statements (published in game forum called *OGame*) authors could recreate the process of defining and evaluating players understanding of the idea “who is the leader”. The second part of this piece of writing contains discussions including issues of the chances and threats of functioning in both real world and virtual reality.

Translated by Krzysztof Tomanek