

Szkic tekstu „Zorganizowane grupy użytkowników gier MMORPG”, w: Netlor: Wiedza cyfrowych tubylców, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2013, ss. 275 - 292

Miłosz Markocki

Zorganizowane grupy użytkowników gier MMORPG

Praktycznie od samego początku istnienia Internet fascynował badaczy nauk społecznych; niektórzy z nich już w latach osiemdziesiątych, zanim Internet rozpowszechnił się na cały świat i stał się dla większości ludzi czymś oczywistym, zauważyli potencjał i możliwości tego nowego medium¹. Badacze ci zdawali sobie również sprawę z tego, że rozpowszechnienie się Internetu zmieni nie tylko wiele aspektów życia codziennego, ale również to, jak będziemy postrzegać pewne zjawiska. Wielu z nich w swoich rozważaniach zwracało uwagę na to, w jaki sposób ludzie korzystają z Internetu – nie tylko w celu uzyskania jakiejś informacji czy w celach komunikacyjnych, ale głównie po to, aby przy pomocy tego medium tworzyć grupy funkcjonujące w sieci. Od lat osiemdziesiątych powstało wiele ciekawych teorii, które nie tylko opisywały tę kwestię, ale również proponowały różne sposoby nazywania takich grup, wskazujące na specyfikę ich funkcjonowania w Internecie.

Niniejsza praca odwołuje się do teorii słabych więzi oraz dwóch późniejszych teorii z lat dziewięćdziesiątych: teorii społeczności sieciowych i teorii wspólnot wirtualnych. Postaram się w niej pokazać, że zorganizowane grupy użytkowników gier MMORPG mogą stanowić dobre przykłady ilustrujące powyższe teorie.

MMORPG jest skrótem od angielskiej nazwy *massively multiplayer online role-playing game*; jak sama nazwa wskazuje, w ten rodzaj gier gra się przez Internet z wieloma innymi graczami jednocześnie. Gry MMORPG wywodzą się od gier typu cRPG (*computer Role Play Games*), które to są grami przeznaczonymi dla jednego gracza. Tak jak w każdym typie gier RPG, gracz tworzy postać, a następnie wciela się w nią. Kierując akcjami stworzonej postaci i podejmując w jej imieniu różne decyzje, gracz poznaje wielki i złożony świat przedstawiony w danej grze. MMORPG proponują swoim użytkownikom różnorodne światy, które gracze mogą odkrywać za pomocą stworzonych przez siebie postaci. Światy te mogą być tworzone w konwencji *fantasy*, jak na przykład gry *Lineage II* czy *World*

¹ M. Granovetter, *The Strength of Weak Ties: A Network Theory Revisited* [w] *Sociological Theory*, Volume 1 (1983); B. Nichols, *The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems*, [w] *Screen* 29(1) (1988).

of *Warcraft*, fantastyki naukowej, tak jak w grach *EvE Online* czy *Star Trek Online*, a nawet w konwencji horroru, jak choćby w grze *The Secret World*.

W ostatniej dekadzie, głównie w latach dwutysięcznych, popularność tego typu gier wzrastała na całym świecie. Trudno jest jednak określić, ile tak naprawdę osób gra w MMORPG, ponieważ producenci gier zazwyczaj podają tylko ilość sprzedanych kopii, a nie ilość aktywnych kont (choć niektórzy producenci regularnie podają ilość aktywnych kont w danym okresie). Innym czynnikiem uniemożliwiającym podanie dokładnej liczby osób grających w MMORPG jest fakt, że często jedna osoba ma założone konta do kilku gier (stąd producenci podając tylko ilość założonych kont/kupionych kopii gry liczą kilka razy jedną osobę), lub kilka osób korzysta na zmianę z jednego konta. W 2010 roku strona *gamesindustry.com*, opierając się na zeznaniach o dochodach największych producentów MMORPG, opublikowała artykuł, w którym oszacowano przybliżoną liczbę graczy na całym świecie na 61 milionów, z czego aż 44 miliony w samych Stanach Zjednoczonych².

Warto na wstępie wymienić najbardziej charakterystyczne cechy MMORPG.

- Gry tego typu mają fabułę, która rozwija się wraz z rozwojem postaci; zdobywając kolejne poziomy i wyruszając do kolejnych lokacji, gracze poznają dalszą część fabuły.
- Rozwijanie postaci odbywa się przez gromadzenie punktów doświadczenia (lub ich odpowiedników), zabijanie kierowanych przez system przeciwników (zwanych *mob*'ami³) oraz wykonywanie zadań zleczanych przez postacie kierowane przez system (zwanych *NPC*'ami⁴).
- Gracze mogą się łączyć w zorganizowane grupy, co umożliwia im podejmowanie największych i najtrudniejszych wyzwań, jakie oferuje dany tytuł, na przykład pokonanie najsilniejszych *boss*'ów⁵. Grupy te określa się różnie w zależności od

² <http://www.numberof.net/number%C2%A0of%C2%A0mmo%C2%A0players/>, dostęp 25.07.2012

³ *mob* (ang. tłum, tłuszcza) – potoczna nazwa postaci kierowanych przez system, które są wrogo nastawione do postaci graczy. Najprawdopodobniej nazwa wzięła się od tego, iż takich kierowanych przez system postaci jest bardzo dużo w danym miejscu i postacie graczy często muszą walczyć z kilkoma takimi przeciwnikami naraz.

⁴ *NPC* (skrót od *non-player character*, ang. postać nie będąca graczem) – w języku polskim odpowiednikiem tego określenia jest bohater niezależny (BN). Jest to postać kierowana przez system, jednak w odróżnieniu od *mob*'ów, które zawsze są nastawione wrogo do graczy, najczęściej jest ona nastawiona przyjaźnie. Głównymi funkcjami *NPC*'ów są: dawanie postaciom graczy zadań do wykonania, przekazywanie graczom fabuły gry (czy to przez dialog, czy wspomniane zadania) oraz rola handlarzy, od których gracze mogą kupować użyteczne przedmioty, jak również sprzedawać im niepotrzebne łupy zdobyte w trakcie przygód.

⁵ *boss* (ang. szef, przywódca) – potoczna nazwa dla najpotężniejszych przeciwników w grze kierowanych przez system. W przeciwieństwie do *mob*'ów ci wrogowie są znacznie silniejsi i posiadają szereg specjalnych zdolności. Do zabicia *boss*'a nie wystarczy pojedynczy gracz; niezbędna jest grupa graczy oraz zastosowanie specjalnej taktyki uwzględniającej zdolności *boss*'a. *Boss* często posiada również obstawę wielu zwykłych *mob*'ów, które mają graczom utrudniać walkę z *boss*'em. W zależności od gry i trudności walki do zabicia *boss*'a może być potrzebna grupa 5, 10 lub 25 graczy, a w niektórych przypadkach nawet ponad 100 graczy walczących razem przeciwko jednemu *boss*'owi. Zdobywanie najpotężniejszych przedmiotów najczęściej wiąże

konkretnej gry, z jaką mamy do czynienia, jednak najczęściej używanymi nazwami są gildia lub klan.

- W grze obowiązują pewne zasady ekonomiczne oparte na handlu pomiędzy graczami albo pomiędzy graczami a *NPC*'ami. Obecnie najpopularniejszy jest model, w którym handel z *NPC*'ami dotyczy tylko podstawowych towarów, a znaczna większość handlu cenniejszymi przedmiotami odbywa się między graczami.
- W grach występują postacie zwane *game master* (GM). Są to postacie kierowane przez pracowników producenta gry, które mogą pojawić się, aby rozwiązać problemy graczy. Gracz wysyła specjalną wiadomości, po odczytaniu której GM kontaktuje się z nim, aby rozwiązać dany problem.
- Każda gra posiada regulamin regulujący to, w jaki sposób gracze powinni się zachowywać, oraz jakie wyrazy lub terminy nie mogą być używane jako imiona postaci lub nazwy gildii/klanów.

Ze względu na to, że w MMORPG gra się przez Internet, producent musi utrzymywać serwery, aby zapewnić graczom bezproblemowy dostęp do gry. To jednak wiąże się z dużymi kosztami utrzymania. Istnieje kilka różnych modeli finansowania MMORPG. Przez długi czas dominującym modelem było wykupywanie przez graczy okresowych subskrypcji, które umożliwiały korzystanie z konta gry przez określony czas. Na przykład, gracz kupuje subskrypcję na miesiąc, wtedy konto gry było aktywne przez trzydzieści dni, jednak ile z tego wykupionego czasu gracz faktycznie spędzał w grze zależało tylko od niego. Obecnie odchodzi się od tego modelu, ponieważ coraz większą grupę stanowią tzw. *casual players* (dosł. „dorywczy”, „sezonowi” gracze), czyli osoby grające tylko od czasu do czasu, zazwyczaj w weekendy. Są to głównie ludzie pracujący, którzy nie mają czasu w ciągu tygodnia. Zatem system, w którym gracz płacił za trzydzieści dni gry, z których mógł wykorzystać zaledwie kilka, zdaniem wielu był krzywdzący dla *casual players*. Obecnie dwoma dominującymi modelami finansowania MMORPG jest model *free to play* (F2P) i *buy to play* (B2P). Model F2P polega na zapewnieniu graczom dostępu do gry za darmo, bez konieczności uiszczania regularnych dopłat. Wiele z tego typu gier ma również opcję płatnego konta, tak zwane konta „premium” lub „gold”, które w zamian za regularne opłacanie konta zapewniają właścicielom pewne bonusy i dodatki. Model B2P również zapewnia darmowy dostęp, jednak wymaga najpierw zakupu gry; tak więc w tym systemie

się z koniecznością zabicia najsilniejszych *boss*'ów, tak więc cała gildia pracuje czasem na to, aby jedna osoba mogła zdobyć konkretny przedmiot.

użytkownicy kupują pudełko z grą w sklepie, po czym mogą cieszyć się darmową grą. Źródłem utrzymania dla gier w modelach F2P i B2P są również sklepy z dodatkami do gry oraz wzmocnieniami dla postaci. Dzięki temu rozwiązaniu gracze sami decydują, za jakie elementy gry chcą płacić, a bez jakich się obejdują.⁶

Z punktu widzenia badaczy społeczności internetowych szczególnie interesującą cechą MMORPG są wspomniane gildie i klany⁷. Gracze za pomocą forów dyskusyjnych i opcji czatu w danej grze łączą się w gildie głównie po to, aby móc stawić czoła tym wyzwaniom w grze, którym nie podoła żadna postać w pojedynkę. Taka zorganizowana grupa będzie wspólnie wykonywać zadania i walczyć z wrogami, którzy są tak silni, że szansę na ich pokonanie ma tylko większa grupa postaci działająca wspólnie. Gildie, w zależności od podejścia i zżycia ze sobą gildiowiczów⁸, mogą funkcjonować kilka tygodni lub miesięcy; zdarzają się też takie gildie, które w danej grze działają nawet kilka lat. Jednak bez względu na to, jak długo działa dana gildia, jej funkcjonowanie jest niemożliwe bez wykształcenia się pewnych więzi pomiędzy gildiowiczami.

Jednym z terminów często używanych w dyskusjach nad funkcjonowaniem grupy ludzi w sieci jest termin „społeczności sieciowe”. Twórcą tego terminu jest Jan van Dijk’a z Holandii, który po raz pierwszy użył go w swojej książce *De Netwerkmaatschappij* (Społeczność Sieciowa) z 1991 roku. Jednak osobą, która rozpropagowała ten termin na całym świecie i obecnie jest uznawana za głównego orędownika tej koncepcji, jest Manuel Castells. W swojej trylogii *The Information Age*, obejmującej tytuły *The Rise of the Network Society* (1996), *The Power of Identity* (1997) i *End of Millennium* (1998)⁹, analizuje on z socjologicznego punktu widzenia wiele różnych aspektów ludzkiego życia, takich jak ekonomia, polityka czy kultura. Podkreśla przy tym, że wszystkie te aspekty cechuje obecnie „sieciowość”, która jest charakterystyczna dla Wieku Informacji (*Information Age*). Castells w swoich pracach definiuje pojęcie społeczności sieciowej w następujący sposób:

Społeczność sieciowa jest specyficzną formą struktury społecznej, identyfikowaną przez badania empiryczne jako cecha charakterystyczna Wieku Informacji. Przez strukturę społeczną rozumiem zorganizowany układ ludzi w relacjach produkcji - konsumpcji, doświadczenia i władzy w istotnych interakcjach kształtowanych przez kulturę. Wiek Informacji odnosi się do okresu historycznego, w którym ludzkie społeczeństwa funkcjonują w paradygmacie technologicznym ukonstytuowanym wokół opartych na mikroelektronice technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz inżynierii

⁶ <http://eu.battle.net/wow/en/services/game-purchase/>, <http://sto.perfectworld.com/about/freetoplay/freetoplay-main>, http://guildwars2.pl/guild_wars_2_informacje_podstawowe,a650 (dostęp: 2012-12-02).

⁷ Dla uproszczenia w dalszej części pracy będę używał terminu gildia jako nazwy dla zorganizowanych grup graczy.

⁸ Potoczna nazwa na członków gildii w grach MMORPG.

⁹ Polskie wydania: *Społeczeństwo sieci*, przeł. M. Marody, Warszawa 2007; *Siła tożsamości*, przeł. S. Szymański, Warszawa 2008; *Koniec tysiąclecia*, przeł. J. Stawiński, S. Szymański, Warszawa 2009.

genetycznej. Zastępuje on paradygmat technologiczny Rewolucji Przemysłowej zorganizowany głównie wokół produkcji i transferu energii¹⁰.

Dla Castells'a właśnie to przesunięcie z produkcji oraz transferu energii na przetwarzanie informacji jest najistotniejszą przyczyną zmian, jakie zaszły w strukturach społecznych w XX i XXI wieku. Wyjaśnia on zarazem, jakie dokładnie zmiany spowodowały, że obecnie żyjemy w Wieku Informacji:

[...] jesteśmy dopiero na początku rewolucji technologicznej, kiedy Internet staje się uniwersalnym narzędziem do interaktywnej komunikacji, kiedy przechodzimy z technologii skoncentrowanych na komputerze do technologii rozproszonych sieciowo, kiedy robimy postęp w nanotechnologii (i w możliwości rozpowszechniania urządzeń informacyjnych) oraz co jeszcze ważniejsze, kiedy rozpoczęliśmy rewolucję biologiczną umożliwiając po raz pierwszy projektowanie i manipulowanie żywymi organizmami, w tym również częściami ciała człowieka. Charakterystyczne dla tego technologicznego paradygmatu jest używanie opartych na wiedzy technologii informacyjnych do poprawienia i przyspieszenia produkcji wiedzy i informacji w samo-rozpowszechniającym się idealnym kręgu. Ponieważ przetwarzanie informacji leży u podstaw życia i działań społecznych, każda domena naszego systemu ekonomiczno-społecznego ulega transformacji¹¹.

Ten fragment chyba najlepiej wyjaśnia, dlaczego Castells w rozważaniach o zasadach i strukturach społecznych tak dużą wagę przywiązuje do informacji. Jeśli przyjmiemy, że zasady i struktury społeczne są zbiorami informacji, dzięki którym wiemy, jak się zachować i postępować. Trzeba pamiętać o tym, że aby funkcjonować w społeczeństwie, musimy nie tylko prawidłowo odczytywać potrzebne nam informacje, ale również umieć rozpoznać te informacje jako ważne. W takim wypadku ciężko nie zgodzić się z tezą Castells'a, że zmiana technologii i sposobu przekazu informacji, jak również tego, jak postrzegana jest sama informacja, powoduje daleko idące zmiany w strukturach społecznych. Powyższe fragmenty mogą w pewien sposób tłumaczyć, dlaczego badacze czasami używają określenia „grupy sieciowe” opisując różne społeczności funkcjonujące w Internecie.

Inną ważną kwestią, jaka pojawia się w rozważaniach wielu badaczy, jest pytanie o to, jakiego rodzaju więzi łączą ze sobą poszczególne osoby wchodzące w skład różnych grupy internetowych. Często używane są tu terminy „silne więzi” i „słabe więzi”, odwołujące się do stworzonej przez Marka Granovettera teorii słabych więzi. Granovetter definiuje „słabe więzi” następująco:

Ego będzie mieć grupę bliskich przyjaciół, z których większość jest w kontakcie ze sobą nawzajem, tworząc gęsto splecioną masę struktury społecznej. Ponadto Ego może mieć grupę znajomych, z których kilku zna się nawzajem. Jednakże każdy z tych znajomych prawdopodobnie ma własnych bliskich przyjaciół i, co za tym idzie, również jest uwikłany w ciasno splecioną masę struktur

¹⁰ M. Castells, *Materials for an exploratory theory of the network society*, „British Journal of Sociology”, t. 51, nr 1, 2000, s. 5-6.

¹¹Tamże, s. 9-10.

społecznych, ale odmiennych niż ta Ego. [...] Słabe więzi pomiędzy Ego i jego znajomymi nie są trywialnymi więziami między znajomymi, ale stają się raczej kluczowym pomostem pomiędzy dwoma gęsto splecionymi masami bliskich przyjaciół. [...] Te masy w istocie nie byłyby ze sobą w ogóle połączone, gdyby nie istnienie słabych więzi¹².

Zgodnie z tą teorią osoba utrzymująca tylko silne więzi jest skazana na pewnego rodzaju izolację. Ma bowiem dostęp tylko do informacji zasłyszanych od swoich bliskich przyjaciół. Z kolei sieć słabych więzi pozwala na swobodny przepływ informacji między różnymi, często bardzo odległymi, fragmentami sieci. To natomiast powoduje, że społeczność, w której nie funkcjonują słabe więzi, będzie niespójna i podzielona, a informacje będą rozprzestrzeniać się powoli. Inną ważną kwestią, jaka pojawia się przy analizie tej koncepcji, jest brak bezpośredniej bliskości między osobami połączonymi słabą więzią. Ich relacja opiera się na postaci łącznika, na zasadzie „znajomy znajomego/mej”. W badaniach społeczności internetowych w roli owego łącznika stawia się właśnie Internet. Osoby należące do jednej grupy sieciowej, używając do komunikacji Internetu, nie mają ze sobą bezpośredniego kontaktu, co powoduje, że badacze klasyfikują tego rodzaju relacje jako słabe więzi. Często jest to argumentowane tym, iż relacje nawiązywane w przestrzeni wirtualnej są raczej nietrwałe, często brakuje im zaangażowania emocjonalnego i są raczej sporadyczne. Posiadają zatem cechy relacji ze świata rzeczywistego między nami a znajomymi znajomego/mej. Do podobnych spostrzeżeń dochodzi Samuel Craig Watkins, który zastanawia się nad kwestią więzi między osobami grającymi w MMORPG:

Podobnie jak relacje twarzą w twarz, więzi wirtualne są niezwykle skomplikowanymi sieciami społecznymi, w różnych stopniach intensywności. Niektórzy mogą mieć pewne trudności z zaklasyfikowaniem interakcji socjalnych w MMORPG jako klasycznych „silnych więzi”, ponieważ istotnie budowanie intymnych więzi w środowisku opartym na fantazji i odgrywaniu ról jest trudne. Nie chodzi nawet o to, czy użytkownicy sztucznych światów nawiązują więzi ale raczej z kim są nawiązywane – ze sobą nawzajem, ze swoimi awatarami czy też czymś pomiędzy. Niektóre więzi zawiązane w wirtualnym świecie z pewnością jednak klasyfikują się jako słabe więzi, implikujące sporadyczne albo beznamiętne interakcje. Tak, interakcje w wirtualnych światach odbywają się za pośrednictwem komputera, ale mogą one być również częste, niezwykle szczegółowe, i czasami intensywne emocjonalnie¹³.

Watkins porusza w tym fragmencie kilka istotnych kwestii dotyczących zawiązywania znajomości przez sieć. Mianowicie wskazuje na to, iż czasami trudno jest powiedzieć między, jakimi dwoma podmiotami zawiązywana jest więź. Kiedy dwóch graczy, grając razem w MMORPG, kieruje dwoma postaciami/awatarami pojawia się pewna niejasność. Skoro każdy z tych graczy ma styczność głównie z postacią/awatarem drugiego gracza, to czy ich relacja

¹² M. Granovetter, *The Strength of Weak Ties: A Network Theory Revisited*, „Sociological Theory” 1983, t. 1, s.202.

¹³ S. C. Watkins, *The Young and the Digital: What the Migration to Social Network Sites, Games, and Anytime, Anywhere Media Means for Our Future*, Boston 2009, s. 123.

jest więzią pomiędzy graczami, czy raczej pomiędzy ich postaciami, czy też może pomiędzy graczem a postacią drugiego gracza. Podobnie jak inni badacze społeczności internetowych Watkins zwraca uwagę na fakt, że w MMORPG więź jest zawiązana poprzez sieć, co nie musi wcale oznaczać, że będzie ona koniecznie więzią słabą:

Podczas relatywnie krótkiej historii sieci społecznych, ludzie zawiązali w wirtualnych światach więzi, które rozpatrują jako równie silne i znaczące, jak relacje, które podtrzymują w świecie fizycznym. W swoich badaniach związków w MMORPG Yee raportuje, że 39 procent mężczyzn i 53 procent kobiet uważa, iż ich znajomi z gier są porównywalni, jeśli nie lepsi od znajomych z fizycznego świata. Pośród graczy, z którymi rozmawialiśmy, zaobserwowaliśmy podobne przekonanie¹⁴.

Z tego fragmentu jasno wynika, że przynajmniej dla samych graczy więzi nawiązane w grze sieciowej są równie ważne, jak te nawiązywane w świecie rzeczywistym. Wielu badaczy również wskazuje, że często znajomości zawarte w Internecie – czy to na forum dyskusyjnym, czy w grze sieciowej – zaczynają się jako słabe więzi, które z czasem mogą ewoluować i zmienić się w silne więzi. Watkins zwraca uwagę na problematyczność kwestii tego, z kim tak naprawdę zawiązujemy więzi poprzez MMORPG. Pierwszą kwestią, jaką należy poruszyć, jest *role-playing*¹⁵, czyli odgrywanie przez graczy postaci, którymi kierują w grze. W praktyce oznacza to, że na czacie w grze wypowiedzi będą formułowane w taki sposób, w jaki wypowiedziałaby się postać ze świata gry, a nie kierujący nią gracz. Jeśli więc świat gry jest stworzony w konwencji średniowiecznego fantasy, postacie nie powinny w wypowiedziach używać anachronizmów czy skrótów używanych przez graczy jak np. dps/dd¹⁶, *tank*¹⁷, *healer*¹⁸, *buffer/support*¹⁹. Gracze powinni starać się „wypowiadać” w taki sposób, w jaki robiłaby to postać ze świata gry. W części MMORPG są specjalne serwery

¹⁴ Tamże, s. 124.

¹⁵ *role-playing* (ang. odgrywanie roli) – to pojęcie może dotyczyć się ogólnie pojętego odgrywania roli, np. w teatrze czy filmie. W MMORPG oznacza ono odgrywanie przez gracza postaci, którą prowadzi. Znaczy to, że gracz mówi i robi wszystko tak, jakby był postacią, którą kieruje.

¹⁶ dps (skrót od *damage per second*, ang. obrażenia na sekundę) – w grze *World of Warcraft* tak nazywa się jedną ze statystyk postaci. Gracze zaadaptowali ten skrót do określenia tych postaci, których rolą w grze jest zadawanie szybko dużej ilości obrażeń.

dd (skrót od *damage dealer*, ang. zadający obrażenia) – inna nazwa na postaci, których główną rolą jest zadawanie dużej ilości obrażeń przeciwnikom.

¹⁷ *tank* (ang. czołg) – potoczna nazwa na postaci, których zadaniem jest obrona pozostałych członków grupy. Nazwa bierze się głównie stąd, że te postacie mogą nosić najcięższe pancerze dostępne w grze i zazwyczaj wyglądają jak chodzące góry stali. Ich zadaniem jest pilnowanie, aby przeciwnicy atakowali właśnie ich, ponieważ mają największy pancerz i najwięcej życia.

¹⁸ *healer* (ang. uzdrowiciel) – potoczna nazwa na postaci, których zadaniem jest leczenie rannych członków grupy i utrzymywanie ich przy życiu, a zwłaszcza *tank*'a.

¹⁹ *buffer* (ang. zderzak, bufor, zabezpieczenie) – potoczna nazwa na postaci, których zadaniem jest rzucanie wspomagających czarów na całą grupę, czyli tzw. *buff*'y. Te wzmacniające czary mają na celu podnieść statystyki postaci w grupie, aby walka była łatwiejsza.

support (ang. wsparcie) – inna nazwa na *buffer*'ów, z tą różnicą, że *support* ma szersze znaczenie. O ile *buffer* tylko wspomaga własną grupę, o tyle *support* oprócz wzmacniania własnej grupy może również osłabiać przeciwników, przez co również ułatwia graczom walkę.

przeznaczone dla użytkowników, którzy chcą odgrywać swoje postacie i prowadzić styl gry zwany *immersive role-playing*²⁰. W tym stylu gry gracz stara się jak najbardziej „wejść” w kierowaną postać i zachowywać się nie jak gracz grający w grę, ale jak postać żyjąca w „realnym” dla niej świecie. Jeśli przyjrzymy się gildii lub klanowi funkcjonującym w takim środowisku, kwestia więzi między dwiema osobami staje się skomplikowana. Ciężko jest jednoznacznie stwierdzić, czy w takiej sytuacji więź nawiązywana jest pomiędzy dwoma graczami, czy tak naprawdę tylko między odgrywanymi przez nich postaciami. Ciekawe jest również to, czy w tej sytuacji owa więź istnieje tylko w trakcie gry. Z technicznego punktu widzenia jeśli istnieje ona tylko pomiędzy postaciami odgrywanymi przez graczy, wtedy w momencie, kiedy gracze wylogowują się z gry, ta więź przestaje funkcjonować, ponieważ wiąże ona postacie, a nie graczy. Zagadnienie *immersive role-playing* jest skomplikowane i nawet sami gracze nie są do końca jednomyślni co do tego, jak traktować relacje między członkami gildii w takich sytuacjach.

Druga kwestia dotyczy prostszej sytuacji, czyli relacji między graczami, którzy nie starają się odgrywać swoich postaci. Dla nich gra jest rozrywką, którą mogą dzielić z innymi ludźmi, a nie okazją do stania się kimś innym na czas gry. W takiej sytuacji, jak twierdzi Watkins, więź między dwoma graczami można nazwać słabą, ponieważ technicznie nie mają oni ze sobą bezpośredniego kontaktu; potrzebują łącznika w formie MMORPG, w którą grają dzięki Internetowi. Jednak dotyczy to tylko sytuacji, w której jedynym narzędziem komunikacji między graczami jest gra. Wtedy bowiem nie widzą oni drugiej osoby, również jej nie słyszą, jedyne co odbierają, to akcje kierowanej przez drugą osobę postaci i to, co owa osoba napisze na czacie w grze. Można powiedzieć, że taka więź między graczami jest słaba. Jednak często bywa tak, że jest to dopiero początek relacji, która rozwija się i zmienia w silną więź. Do zmiany słabej więzi na silną przyczyniają się chociażby różnego rodzaju komunikatory głosowe działające niezależnie od gry, jak programy typu Skype, Teamspeak czy Ventrillo. Wszystkie one umożliwiają graczom głosowe porozumiewanie się ze sobą. Dzięki nim postać naszego towarzysza z gildii nabiera głosu – ale nie głosu postaci, tylko głosu gracza, który tą postacią kieruje. Taka sytuacja sprzyja zacieśnianiu relacji między gildiowiczami i pozwala na przekształcanie słabych więzi w silne. Dlatego też czasami gildie organizują zloty swoich członków, na których osoby znające się tylko jako postacie z gry

²⁰ *immersive role-playing* (ang. zanurzone odgrywanie roli) – tak nazywa się styl gry, który polega na całkowitym wczuciu się gracza w kierowaną postać. W idealnym przypadku na czas grania w daną grę gracz staje się kierowaną przez siebie postacią. W praktyce wygląda to raczej tak, że gracz stara się zachowywać i wypowiadać się w grze w taki sposób jakby faktycznie był kierowaną przez siebie postacią, żyjącą w „realnym” świecie gry.

i głosy z komunikatora, mogą poznać się twarzą w twarz²¹. W momencie, kiedy znajomość wykracza poza grę i przenosi się również do świata rzeczywistego, nabiera ona zupełnie nowej jakości i można ją traktować jako silną więź. Na wielu portalach – zarówno tych poświęconych grom MMORPG jak również na stronach producentów – osoby zamieszczają różne historie nie tylko o tym, jak nawiązali przyjaźnie, które potem przeszły do świata rzeczywistego, ale również o przypadkach zawierania ślubów między osobami, które poznały się właśnie w tych grach²².

Kolejnym terminem wykorzystywanym przez badaczy Internetu i społeczności funkcjonujących w sieci jest termin „wspólnoty wirtualne” (*virtual communities*). Termin ten został rozpowszechniony dzięki książce Howarda Rheingolda *The Virtual Community* z 1993 roku. W swojej książce Rheingold zastanawia się nad kwestią więzi międzyludzkich zawiązywanych przez Internet oraz nad tym, czy te więzi są na tyle silne, aby grupy ludzi funkcjonujące w sieci można było nazwać wspólnotą. Swoje rozważania buduje wokół forum dyskusyjnego *The WELL* i jego użytkowników. Celem Rheingolda było wskazanie, że potencjalnie każda wspólnota powstająca i działająca w Internecie (stąd nazwa: „wirtualna”) może funkcjonować podobnie jak każda inna wspólnota ludzi funkcjonująca w świecie rzeczywistym. Część argumentów Rheingolda można powiązać z teorią słabych więzi Granovettera. Rheingold twierdzi, że wspólnotę wirtualną WELL należy traktować jak każdą rzeczywistą wspólnotę, gdyż więzi zawiązujące się między użytkownikami WELL są bardzo silne i angażujące emocjonalnie, co jest jedną z cech silnych więzi zdefiniowanych przez Granovettera. Rheingold sam otwarcie wspomina o własnych więziach z innymi użytkownikami WELL, z których to wspomnień jasno wynika, że więzi te ponad wszelką wątpliwość były więziami silnymi:

Jay Allison i jego rodzina mieszkają w Massachusetts. On i jego żona są producentami w publicznym radio. Nigdy nie spotkałem ich twarzą w twarz, ale czuję, że wiem coś bardzo ważnego i intymnego o Allisonach i łączy mnie z nimi bardzo silna więź emocjonalna²³.

Ten fragment daje jasno do zrozumienia, że przynajmniej dla części ludzi to, czy daną osobę znaję tylko przez Internet, czy też osobiście, nie stanowi przeszkody w nawiązaniu

²¹ Dobry przykład takiego spotkania został przedstawiony w filmie dokumentalnym *Race to World First the Movie* z 2011 roku. W filmie widzowie towarzyszą grupie ludzi należących do gildii *Blood Legion* z gry *World of Warcraft* w ich zmaganiach ze zdobyciem tytułu „Pierwszych na Świecie”. Jedną ze scen prezentuje jak członkowie gildii spotykają się twarzą w twarz przy okazji imprezy *BlizzCon* dla fanów gier firmy *Blizzard*, która stworzyła grę *World of Warcraft*.

²² Przykładowo na stronie gry *Lineage II* w 2006 roku został umieszczony wywiad z chłopakiem, który poznał dzięki tej grze dziewczynę i zaprzyjaźnił się z nią. Po jakimś czasie wspólnej gry w *Lineage II* postanowili spotkać się twarzą w twarz. Ich znajomość ewoluowała, aż ostatecznie pobraли się. Niestety strona gry od tego czasu została zmieniona i artykuł został z niej usunięty.

²³ H. Rheingold, *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, Londyn 2000, s. 3.

silnych emocjonalnych więzi, mimo braku kontaktu twarzą w twarz. W innym fragmencie Rheingold stara się wykazać, że ludzie w kontaktach utrzymywanych za pomocą sieci robią dokładnie to samo, co ludzi w kontaktach ze sobą w świecie rzeczywistym, zaś jedyna różnica sprowadza się do kwestii przestrzennej.

Ludzie we wspólnotach wirtualnych używają słów na monitorach, aby wymieniać uprzejmości, kłócić się, prowadzić angażujące intelektualnie dyskusje, załatwiać interesy, wymieniać się wiedzą, udzielać wsparcia emocjonalnego, planować, organizować burzę mózgow, plotkować, walczyć ze sobą, zakochiwać się, zdobywać i tracić znajomych, grać w gry, flirtować, tworzyć trochę sztuki i dużo mówić o niczym. Ludzie we wspólnotach wirtualnych robią praktycznie wszystko to, co ludzie w świecie rzeczywistym, tylko że my zostawiamy swoje ciała za sobą²⁴.

Ta lista rzeczy, które osoba może osiągnąć dzięki zwykłej wymianie słów poprzez Internet, faktycznie nie różni się od tego, co ta sama osoba może osiągnąć w relacjach z innymi ludźmi w świecie rzeczywistym. Ten fakt w dużej części potwierdza główny postulat Rheingolda, zakładający, że część grup funkcjonujących w wirtualnej rzeczywistości Internetu zasługuje na miano wspólnot, gdyż są one dostatecznie podobne do wspólnot funkcjonujących w świecie rzeczywistym.

O kwestiach tych wspomina też Magdalena Kamińska, która w swojej książce *Niecne memy* zebrała najważniejsze teorie dotyczące terminu „wspólnota wirtualna”. Obok Rheingolda wymienia ona jeszcze kilku badaczy, którzy starali się stworzyć definicję wspólnoty wirtualnej w odniesieniu do wcześniejszych definicji funkcjonujących w socjologii i antropologii. Jak wskazuje Kamińska, jednym z głównych punktów spornych w dyskusji nad uzasadnionym używaniem terminu „wspólnota” wobec grup istniejących w Internecie była kwestia „wspólnego miejsca” i problemów z odniesieniem tej przestrzenno-geograficznej kategorii do rzeczywistości wirtualnej. Obecnie spór ten rozwiązano wprowadzając w miejsce „wspólnego miejsca” kategorię „granicy”, która – tak jak w klasycznej definicji – ma oddzielać sferę wspólnoty od reszty świata.²⁵ Kamińska zauważa, że zarówno w świecie rzeczywistym jak i w świecie wirtualnym istnieje wiele granic, z tą jedynie różnicą, że wspólnoty działające w Internecie mają większe możliwości ustalania granic i zapewnienia ich nieprzekraczalności przez osoby „z zewnątrz”. Najprostszym przykładem tego może być prowadzenie forum dyskusyjnego bądź strony internetowej, na które wstęp mają tylko ci użytkownicy, którzy znają hasło. Takie ustalanie granic przez różne grupy funkcjonujące w sieci jest bardzo powszechnym zjawiskiem. W taki sposób działają chociażby strony gildii powstałych w MMORPG. Duża część gildii posiada własne strony internetowe, które

²⁴ Tamże, s. XVII.

²⁵ M. Kamińska, *Niecne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu*, Poznań 2011, s. 272.

dzielone są na dwie strefy: strefę publiczną i strefę gildii, co oznacza, że każda osoba, która odwiedzi daną stronę, ma dostęp do niewielkiej części bardzo ogólnych informacji dotyczących gildii. Aby móc wejść do sfery „wewnętrznej” gildii, dana osoba musi zostać przyjęta do tej gildii (uznana za „swojego”), i dopiero wtedy otrzymuje ona hasło, które pozwoli jej, jako nowemu członkowi wspólnoty, na przekroczenie granicy i dołączenie do „wspólnego miejsca” gildii.

Kamińska zauważa również, że różni badacze tworząc własne koncepcje wspólnot wirtualnych, wskazują zarazem na ich kilka podstawowych cech, którymi są: korzystanie z komputera i Internetu jako głównego kanału komunikacji; wspólne zainteresowania lub cele będące źródłem powstania danej grupy; poczucie wspólnoty i tworzenie własnych zasad (czasami rytuałów) dotyczących komunikacji i funkcjonowania w danej grupie.²⁶ Trzeba jednak zwrócić uwagę na fakt, że wspólnoty wirtualne funkcjonują na różne sposoby w zależności od tego, z jakiego kanału komunikacji w Internecie korzysta dana grupa. Zupełnie inną strukturę i sposób funkcjonowania mają grupy powstałe wokół forum internetowego, czatu, czy tak zwanych światów wirtualnych, do których należą gry MMORPG. Jako przykład takiego wirtualnego świata Kamińska podaje *Second Life*, odnosząc się jednocześnie do kategorii wspólnot awatarów (*avatar communities*) i wskazując, że właśnie wspólnoty powstające w światach wirtualnych są najbliższe wspólnotom ze świata rzeczywistego²⁷.

Na koniec warto wskazać na te konkretne cechy gier MMORPG oraz sposoby funkcjonowania w nich zorganizowanych grup graczy, które stanowią najlepszą ilustrację wielu różnych aspektów teorii wspólnot wirtualnych, a zarazem pokazują, że gildie są bliskie wspólnotom ze świata rzeczywistego.

Pierwszą taką cechą jest to, że w gry typu MMORPG można grać wyłącznie przez Internet, więc komunikacja między graczami wewnątrz gry może odbywać się tylko za pośrednictwem sieci. Na drugą cechę wskazuje już sama nazwa tej kategorii gier (*massively multiplayer online role-playing game*). Są one z zasady grami dla wielu osób i znaczna część zawartości ich przeznaczona jest właśnie dla mniejszych lub większych grup graczy, co w naturalny sposób pobudza ich łączenie się.

Efektom tej tendencji jest powstawanie gildii, które są trzecią cechą wyróżniającą MMORPG jako zjawisko doskonale obrazujące wybrane aspekty teorii wspólnot wirtualnych. Gildia stanowi zamkniętą całość, posiada wewnątrz gry wydzielone sfery, do których mają dostęp tylko jej członkowie. Najprostszym przykładem jest dodatkowy kanał czatu w grze, z

²⁶ Magdalena Kamińska, *Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu*, Galeria Miejska Arsenal, Poznań 2011, s. 273 – 276.

²⁷ Tamże, s. 276.

którego mogą korzystać tylko członkowie gildii i tylko oni mają dostęp do informacji zapisanych na tym czacie. Może się to również przejawiać w specjalnie wydzielonych strefach w świecie gry (kategoria „wspólnego miejsca” z tradycyjnej socjologiczno-antropologicznej definicji wspólnoty), do których „fizyczny” (w ramach świata gry) dostęp mają tylko członkowie gildii. Przykładem takiej wydzielonej strefy jest chociażby *Guild Hall* w grze *Lineage II*, który jest specjalnym budynkiem w danym mieście, do którego wstęp mają tylko członkowie gildii, która wykupiła ten budynek²⁸. Innym przykładem tworzenia odrębnej przestrzeni dla danej grupy graczy podchodzącym pod kategorię „granicy” są instancje (*instance dungeon*). Instancja jest specjalną dodatkową kopią danej lokacji stworzoną tylko i wyłącznie na potrzeby określonej grupy graczy. Do danej wersji lokacji mają dostęp tylko osoby znajdujące się grupie, dla której dana instancja została stworzona, i żaden gracz spoza grupy nie może z niej korzystać.

Czwartą cechą jest poziom interakcji pomiędzy graczami. Czaty i fora dyskusyjne ograniczają komunikację między użytkownikami tylko do wymiany pisemnych wiadomości. W MMORPG gracze mogą komunikować się w czasie rzeczywistym nie tylko przy pomocy pisanych wiadomości na czacie, ale również przy pomocy swoich postaci (awatarów). Jednym z dostępnych narzędzi w grze są różne gesty, które może wykonywać postać gracza. Po wpisaniu odpowiedniej komendy postać może pomachać do kogoś ręką w geście pozdrowienia lub pokiwać głową w geście odmowy. W niektórych grach, kiedy użytkownik wpisze w czacie konkretną wypowiedź gra spowoduje automatyczne użycie przez awatara jakiegoś gestu. Na przykład, kiedy w grze *World of Warcraft* wpisujemy w czacie „lol” (skrót od *laughing out loud*, ang. śmiać się w głos), gra spowoduje, że kierowana przez nas postać wykona gest łapania się za brzuch i głośno się zaśmieje. Tak więc w tym wypadku komunikacja następuje na dwóch płaszczyznach: wiadomości tekstowej na czacie i geście wykonywanym przez awatara gracza.

Piątą cechą jest budowanie poczucia wspólnoty i zaufania wśród członków gildii, które jest niezbędne dla osiągnięcia pewnych celów w grze. W MMORPG głównym celem jest najczęściej pokonanie jakiegoś niezwykle silnego przeciwnika (*boss*). Jednak takiemu przeciwnikowi żaden gracz nie może stawić czoła w pojedynkę, pokonać go może tylko grupa graczy. Aby pokonać najsilniejszych wrogów nie wystarczy tylko zebrać kilka lub kilkanaście osób. Każda z nich musi pełnić w grupie konkretną rolę i wykonać w czasie walki określone akcje. Przeciwnik najczęściej używa kilku zdolności, każdej o innym działaniu, na które gracze muszą reagować lub przed którymi niektórzy gracze muszą chronić resztę grupy lub

²⁸ <http://www.lineage2.com/en/game/the-library/clans/clan-halls.php> (dostęp: 2012-12-02).

pomagać grupie zniwelować efekty tych zdolności. Ta konieczność współpracy i zaufania, powoduje wykształcenie się poczucia wspólnoty, ponieważ akcje każdego gracza mają przełożenie na powodzenie lub porażkę całej gildii w walce z przeciwnikiem.

Jak widać, specyficzne cechy i możliwości MMORPG powodują, że gracze, zgodnie z tym o czym pisał Rheingold, są w stanie komunikować się ze sobą na wiele różnych sposobów i wchodzić ze sobą we wszystkie rodzaje interakcji i relacji międzyludzkich. Przyjmując definicję wspólnoty awatarów B. F. Damery, możemy zarazem uznać, że gildie w grach MMORPG są przykładem wspólnot wirtualnych, niemal identycznych, jak wspólnoty istniejące *in real life*, a więzi i znajomości nawiązywane w ich obrębie są równie silne i traktowane przez dużą część graczy na tej samej zasadzie, co więzi i znajomości nawiązane w świecie fizycznym. Tak więc jako swego rodzaju zjawisko społeczne MMORPG idealnie obrazują wszystkie wspomniane tu teorie. W tym kontekście uderzające wydaje się zwłaszcza to, że wiele teoretycznych założeń związanych z funkcjonowaniem ludzi w Internecie znajduje potwierdzenie właśnie w grach sieciowych, które większość osób uważa tylko za kolejną formę rozrywki.