

KATARZYNA KOBYLARCZYK

W poniedziałki, środy i piątki Adam Pasnick z Agencji Reutersa w ramach swoich służbowych obowiązków uruchamia internetową grę Second Life. W godzinach od 11 do 16 wciela się w postać Adama Reutersa, dziennikarza opisującego najważniejsze wydarzenia zachodzące w świecie SL – gry, w której uczestniczy już ponad 2,7 miliona ludzi.

Swiat coraz poważniej traktuje gry sieciowe. Stają się nie tylko rozrywką dla milionów użytkowników, ale obiektem żywego zainteresowania zarówno naukowców, jak i biznesmenów, wietrzących nowe rynki.

– Zaczyna się postrzegać je jako przedłużenie rzeczywistości, miejsce, w którym obowiązują te same prawa, co w „realu” – mówi Mirosław Filiciak, autor rozprawy doktorskiej na temat gier on-line oraz niedawno wydanej książki „Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej”.

Poważne podejście do gier nie powinno dziwić. Szacuje się, że na świecie korzysta z nich kilkanaście milionów ludzi. I nie są to wyłącznie nastolatki! W Stanach Zjednoczonych przeciętny gracz ma od 30 do 35 lat i nieźle zarabia. W Korei Południowej granie jest już niemal sportem narodowym, z gigantycznymi iściami, otwieranymi oficjalnie przez przedstawicieli rządu i nagrodami liczącymi w tysiącach dolarów. Nikogo nie zdziwiła tam propozycja, by gry sieciowe uczynić dyscypliną pokazową na olimpiadzie w Pekinie.

Wielkie powodzenie gry sieciowe zawdzięczają m.in. temu, że umożliwiają rywalizację (lub współpracę) nie wyłącznie z maszyną, ale z innymi, żywymi graczami. Za pośrednictwem globalnej sieci w rozgrywce mogą uczestniczyć jednocześnie tysiące ludzi.

Katharsis i ucieczka w jednym

Historia gier sieciowych zaczęła się w 1978 r. na uniwersytecie w Essex. Dwóch studentów, Roy Trubshaw i Richard Bartle, stworzyło wówczas pierwszy MUD, czyli Multi User Dungeon – grę, w której zamiast obrazków, na ekranie komputera pojawiał się tekst opisujący miejsca, przedmioty i postaci. Granie także polegało na opisywaniu akcji, które chce się podjąć. W rozrywce mogło uczestniczyć wiele osób naraz – co zresztą dość szybko spowodowało nadmierne obciążenie uniwersyteckiej sieci.

Dziś różnorodność gier on-line może przyprawić o zawrót głowy. Począwszy od brydża (w Internecie zawsze znajdzie się czwarty), przez cybersporty, których uczestnicy rywalizują o miejsce w rankingu, po rozbudowane strategie w klimacie wojen międzygwiazdowych i MMORPG (ang. Massive Multiplayer Online Role Playing Game), gdzie gracze współdziałają ze sobą, wędrując przez wielkie wirtualne światy...

Feglard jest krasnoludzkim myśliwym i władcą bestii, a do tego inżynierem i górnikiem. Potrafi odszukać i wydobywać rudy metali, robi bomby, walczy z potworami, zbójcami i wszelkimi innym plugastwem...

W „realu” Feglard nazywa się Łukasz Skowron, ma 28 lat i pracuje w firmie zajmującej się sprzętem elektronicznym. Od dwóch lat (czyli od europejskiej premiery) gra w World of Warcraft, najpopularniejszą grę na świecie. Jest jedną z ponad 8 milionów osób, które wspólnie przemierzają wirtualny świat, zdobywają magiczne przedmioty i walczą z potworami.

– W tej grze najbardziej podoba mi się spędzanie czasu na odnoszeniu zwycięstw i porażek dużo bardziej

Prawdziwe imperium gier



Fot. Piotr Kędziński

kolorowych niż rzeczywistość. To takie katharsis i ucieczka w jednym – mówi Łukasz.

Fenomenem Warcrafta i innych gier MMORPG jest to, że gracze – a raczej ich postacie – współpracują ze sobą. – Często osób zna się z prawdziwego życia, niektórzy poznają się w grze. Wiem, że ten wysoki elf druid to w rzeczywistości 45-letni dyrektor firmy z Moskwy, a zakuty w zbroję wojownik to sprzedawca książek ze Sztokholmu – mówi Łukasz, który w grze spotyka się także ze swoją narzeczoną (– Wejdz w drogę mojej pani, a zmiecie cię z powierzchni ziemi – ostrzega. – Ma naprawdę niesamowicie potężną postać...).

Kooperacja jest pożyteczna. Tylko najlepiej zgrane, doświadczone i wyposażone grupy graczy potrafią stawić czoła najpotężniejszym potworom. Łukasz do dziś wspomina, jak w 40 osób przez trzy godziny zmagali się z czarnym smokiem Nefarianem. – Kiedy wreszcie padł, ręce trzęsły mi się jeszcze przez jakiś kwadrans... – opowiada.

Tak emocjonująca gra oczywiście wciąga. Sieć zna kategorię graczy NoLife (dosłownie „Bez życia”), którzy siedzą przy komputerze po 18 godzin na dobę. Internetowa encyklopedia Wikipedia podaje drastyczne przykłady: śmierci z wyczerpania zbyt długą grą, małżeństwa, które zagłodziło swoje dziecko, nie mogące oderwać się od rozgrywki, oraz chłopaka, który zaatakował matkę krzesłem, bo odcinając mu dostęp do sieci, spowodowała „zgon” jego postaci. W Internecie działają specjalne grupy wsparcia dla pań, których mężowie są uzależnieni od gier sieciowych.

Czarownik za sześć stówek

W 2002 r. Edward Castronova, amerykański ekonomista, opublikował raport o ekonomii gry sieciowej „EverQuest”. Castronova policzył wartość magicznych mieczy i innych pochodzących z gry przedmiotów, sprzedawanych na internetowych serwisach aukcyjnych. – Wyszło, że „mieszkańcy” tej gry mają większy dochód na głowę w prawdziwych dolarach niż Bułgarzy – mówi dr Mirosław Filiciak. – Dziś na graniu zarabia także wielu Polaków. Wystarczy zajrzeć na Allegro i zobaczyć, ile postaci z World of Warcraft można kupić na aukcji – dodaje.

Rzeczywiście, ofert jest sporo. Sprzedający zastrzegają jednak, że przedmiotem oferty jest nie tyle postać (właścicielem wszystkich elementów

gry jest przecież firma, która ją wyprodukowała), ile... czas, który włożyli w rozwój swojego bohatera. I tak, za odstąpienie warlocka (czarownika) 60. poziomu, z licznymi magicznymi przedmiotami, niejaki Gregor chce przynajmniej 300 zł. „Sprzedaję postać, gdyż zmieniam hobby na wspinaczkę, a sprzęt do niej jest drogi” – tłumaczy w opisie aukcji. Ma już jednego zainteresowanego kupca.

W sieci ogłasza się też Krzysztof z Krakowa: za pięć złotych za godzinę będzie grał naszą postacią, nabijając jej punkty doświadczenia, podczas gdy my w spokoju powypiełniamy zawodowe i szkolne obowiązki...

Handel magicznymi przedmiotami i sprzedaż kont do gry wzbudza jednak spore kontrowersje. Wielu graczy nie toleruje takich zachowań. Podobnie – producenci gier. Grzegorz, 25-letni przedsiębiorca (branża: elektronika i zabezpieczenia), zdołał wprawdzie sprzedać swoje konto (za trzymiesięczne granie zarobił 100 zł), ale kiedy sprawa wyszła na jaw, dostał „bana”, czyli coś w rodzaju „czerwonej kartki” uniemożliwiającej grę.

Grzesiek uczestniczy w Ogame, strategii, w której gracze bawią się w kosmicznych imperatorów: kolonizują planety, wydobywają drogie surowce i niszczą floty przeciwników. Wszystko odbywa się w rzeczywistym czasie – gry nie można wyłączyć, akcja toczy się także wtedy, kiedy użytkownik chciałby spać czy choćby wykonywać obowiązki służbowe...

– Ta gra decyduje za człowieka, kiedy grać. Gdy ogłaszany jest start nowego universum, czyli świata, w którym wszyscy gracze rozpoczynają od zera, ludzie biorą po cztery dni urlopu – opowiada Grzesiek. Urlop to konieczność – w Ogame nic nie dzieje się błyskawicznie: kopalnia buduje się od dwóch minut do dwóch godzin, pierwszy statek kosmiczny można mieć dopiero w 36. godzinie gry, wysłana do odległej galaktyki flota leci nieraz i pół dnia... Budowa

Dwie drużyny spotykają się, by walczyć w wirtualnym świecie. Jeden zespół wciela się w terrorystów, drugi – w komandosów. Potem zamieniają się rolami. Gra toczy się niezwykle szybko, wymaga zręczności, refleksu, dobrego oka, znajomości taktyki... Dlatego uczestnicy zrzeszają się w klany, które wspólnie trenują.

cjał wirtualnego świata odkryli biznesmeni. W SL swoje filie otworzy już takie firmy, jak Adidas, Dell czy SONY BMG. Działa tam także sieć znanych hoteli, a duże firmy testują na graczach nowe produkty przed wprowadzeniem ich na realny rynek. Świat Second Life jest już do tego stopnia popularny, że agencja Reutersa oddelegowała tam jednego ze swoich dziennikarzy: Adam Pasnick, w grze znany jako Adam Reuters, przez trzy dni w tygodniu relacjonuje najważniejsze wydarzenia z życia wirtualnej społeczności.

Komputer na olimpiadzie

Prawdziwe pieniądze zarabiają także profesjonalści, którzy z grania uczynili swój zawód.

– Polscy gracze nie tylko dorabiają na grach, niektórzy zarabiają na nich niemałe pieniądze, wręcz się z tego utrzymują – mówi Artur Wróbel, zastępca redaktora naczelnego portalu eSports.pl. – Skala tego zjawiska nie jest oczywiście duża. W Polsce do zakontraktowania zawodników przyznaje się na razie jedynie drużyna graczy w Counter-Strike’a Pentagram G-Shock.

Counter-Strike to gra, w której dwie drużyny spotykają się, by walczyć w wirtualnym świecie. Jeden zespół wciela się w terrorystów, drugi – w komandosów. Potem zamieniają się rolami. Gra toczy się niezwykle szybko, wymaga zręczności, refleksu, dobrego oka, znajomości taktyki... Dlatego uczestnicy zrzeszają się w klany, które wspólnie trenują. Najlepszy klan w Polsce to właśnie Pentagram G-Shock. Jego członkowie są zawodowymi graczami. – Kontrakty dają im stałe pensje, możliwość wyjazdu na największe światowe turnieje oraz rozwijania swoich umiejętności – opowiada Artur Wróbel. – W ubiegłym roku drużyna Pentagram G-Shock wywalczyła w Counter-Strike’a między innymi wicemistrzostwo Europy podczas Samsung European Championship i mistrzostwo świata podczas World Cyber Games – dodaje.

Do najlepszych polskich graczy zaliczany jest także 17-letni Maciej „av3k” Krzykowski. – Został nominowany przez Global Gaming League na Odkrycie Roku Quake’a 4! – relacjonuje Artur Wróbel. – Niemałe pieniądze zarabia z pewnością również pochodzący z Bochni Krzysztof „Draco” Nalepka, gracz StarCrafta w drużynie Meet Your Makers. Obecnie Krzysztof przebywa w Korei, gdzie rywalizuje w jednej z najbardziej prestiżowych lig świata.

Profesjonalni gracze komputerowi rywalizują ze sobą w globalnych rankingach, spotykają się na turniejach, gdzie nagrody sięgają setek tysięcy dolarów, organizują się w ligi.

Kilka krajów uznało już granie za oficjalną dyscyplinę, taką jak piłka nożna czy koszykówka.

– Jestem pewny, że rywalizacja w grach sieciowych została zarejestrowana jako dyscyplina sportu w takich krajach, jak Chiny, Korea, Rosja czy Holandia – dodaje Artur Wróbel. Korea słynie m.in. z organizacji gigantycznego dorocznego turnieju World Cyber Games, porównywanego do tradycyjnej olimpiady.

– Korea to przykład ekstremalny – mówi dr Mirosław Filiciak. – Podczas dużych imprez cybersportowych publiczność szalenie wypełnia tam stadiony, a państwo wspiera zawodników. Przełomem w traktowaniu gier sieciowych może być olimpiada w Pekinie. Pojawiają się pomysły, by przedstawić tam gry jako dyscyplinę pokazową.

Gry wychodzą z getta

W Polsce z Internetu korzysta ok. 11 milionów osób. Zgodnie z „Diagnozą społeczną”, olbrzymim raportem na temat warunków życia mieszkańców Polski, w 2005 r. w gry sieciowe grał co trzeci użytkownik sieci. Statystyczny gracz miał – według naukowców – zazwyczaj mniej niż 24 lata, z reguły był mężczyzną i mieszkał w mieście średniej wielkości.

– Ale to się stopniowo zmienia – ocenia dr Mirosław Filiciak. – Może gry jeszcze nie są u nas kluczową częścią pejzażu medialnego, ale na pewno już dawno temu wyszły z getta.