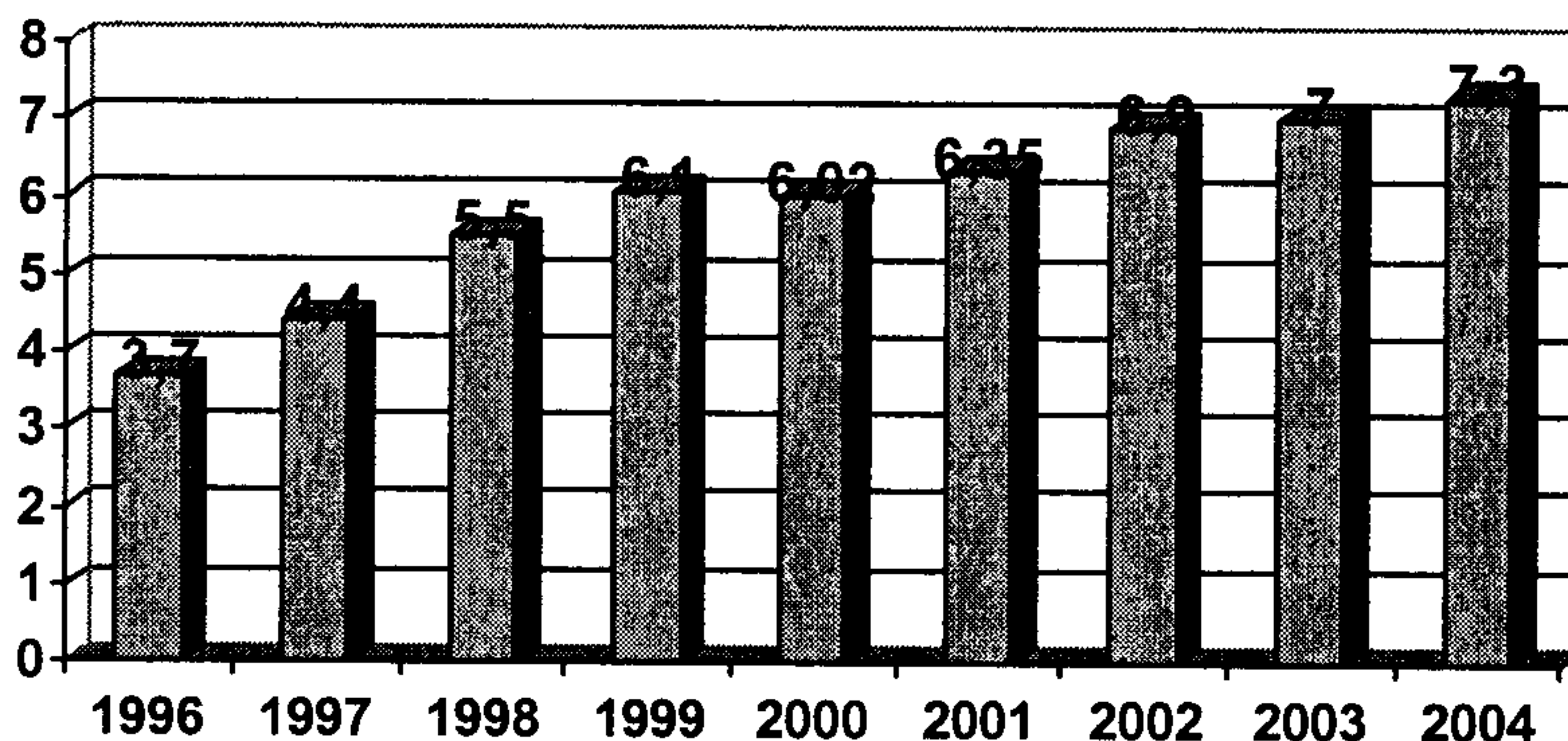


Magdalena Szpunar

SPOŁECZNA PERCEPCJA GIER KOMPUTEROWYCH

1. Rynek gier komputerowych

Od roku 1962, kiedy to pojawiła się pierwsza gra o nazwie *Spacewar*, dzieli nas prawdziwa przepaść. Można powiedzieć, że postęp, jaki dokonał się w tej sferze, ma charakter raczej geometryczny niż liniowy. Proste gry oparte na mało atrakcyjnym trybie tekstowym ewoluowały w kierunku niezwykle zaawansowanych graficznie (Budzowski 2005: 67). Rynek gier dokonał niezwykłego postępu nie tylko w sferze technologicznej, ale także stał się poważną gałęzią gospodarki USA, która według przewidywań wkrótce osiągnie zyski wyższe od branży filmowej (Budzowski 2005: 67).

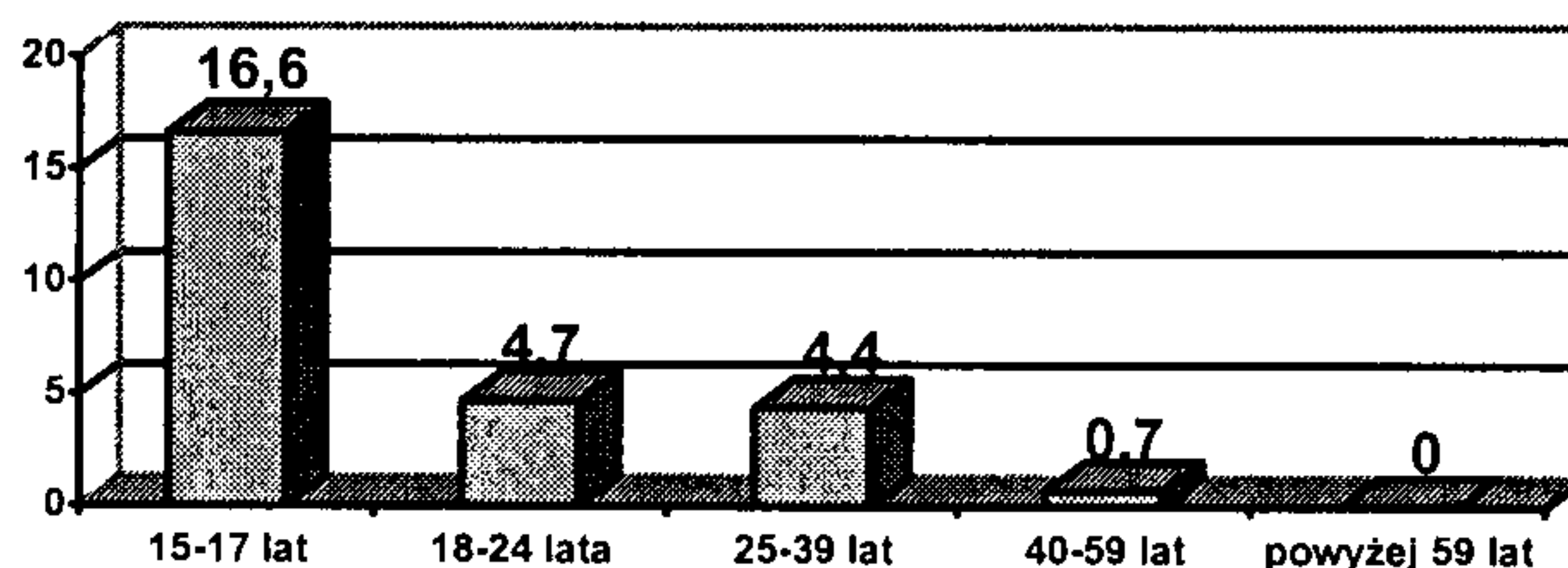


Wykres 1. Sprzedaż gier komputerowych i gier wideo w USA (w miliardach USD)

Źródło: oprac. własne, na podstawie: http://www.theesa.com/facts/sales_genre_data.php

Niemal co trzecie z polskich gospodarstw domowych ma co najmniej jedną grę komputerową (na PC), a średnia liczba tego typu gier w gospodarstwie wynosi 6 (p. Nośniki kultury...). Z badań wynika, iż 15% Polaków powyżej 15 roku życia gra na komputerze lub konsoli przeciętnie trzy go-

dziny miesięcznie (z uwzględnieniem osób niegrających)¹. W grupie grających dominują osoby w wieku 15-18 lat, z których gra 58% badanych, a w kategorii wiekowej 19-24 lata gra co czwarty respondent. Warto jednak zauważyć, iż wśród średniego pokolenia tj. osób przed czterdziestką gry również cieszą się popularnością – 20% badanych z tej kategorii deklaruje, iż gra w gry komputerowe (Kochanowicz 2005).



Wykres 2. Liczba godzin, jaką Polacy grają na komputerze lub konsoli (średnio miesięcznie)

Źródło: oprac. własne na podstawie: Kochanowicz 2005

W USA gry komputerowe cieszą się dużo większą popularnością niż w Polsce: 50% Amerykanów gra w gry komputerowe i wideo, a wśród dorosłych graczy przeciętny okres korzystania z gier wynosi 12 lat. Amerykanie również spędzają dużo więcej czasu grając, w przypadku dorosłych kobiet jest to 7,4 godz. tygodniowo, w przypadku mężczyzn 7,6 godz. tygodniowo².

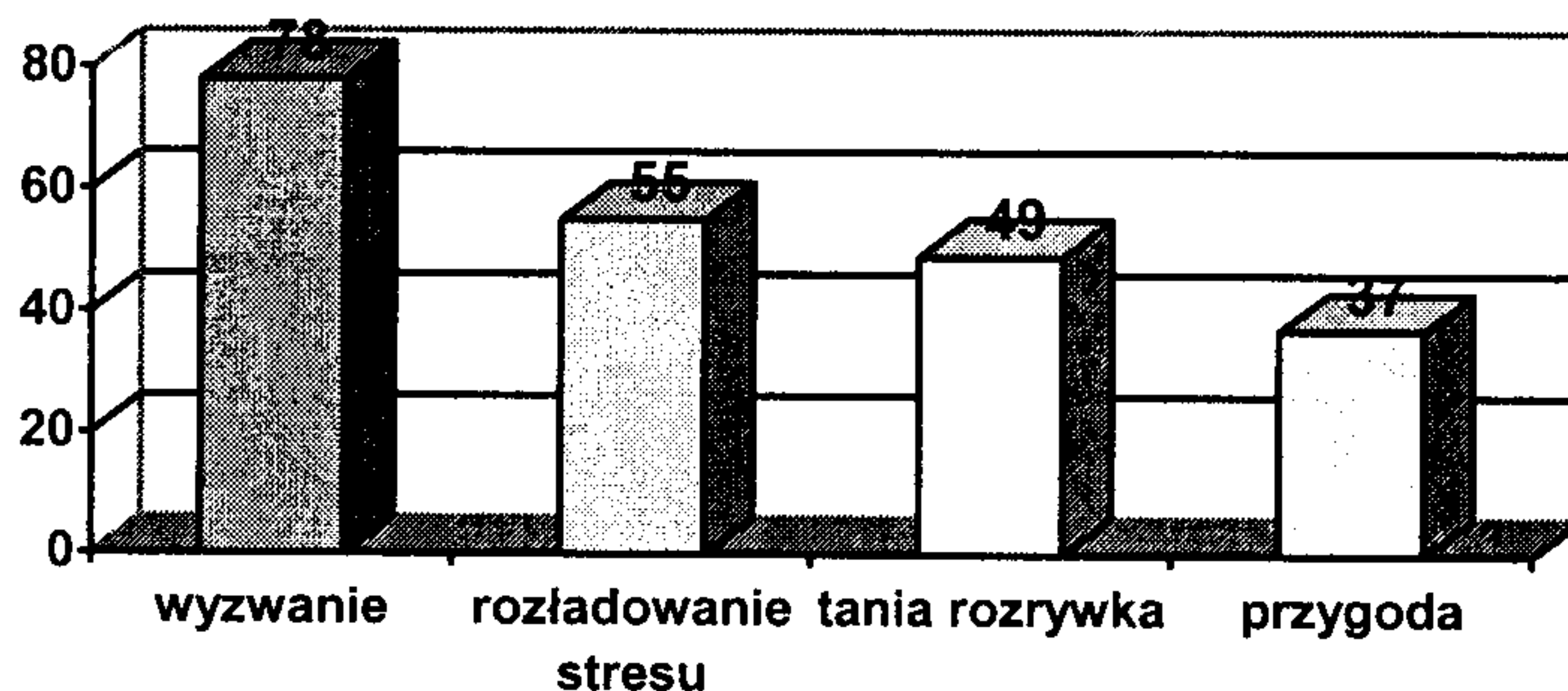
Z raportu „Gazety Wyborczej” „Młodzi 2005” wynika, iż w spędzaniu wolnego czasu młodzieży coraz więcej miejsca zajmuje korzystanie z nowych mediów, które w ich życiu odgrywają doniosłą rolę. Aż 18% badanych spędza wolny czas grając w gry komputerowe i gry wideo (20% młodzieży uczącej się i 16% młodzieży nieuczącej się). Gry komputerowe stają się sposobem spędzania czasu wolnego dla 20% badanych pomiędzy 22-24 rokiem życia, 18% w kategorii wiekowej 19-21 lat i 14% dla młodzieży pomiędzy 25-26 rokiem życia. Gry komputerowe oraz gry wideo są częstszą formą spędzania wolnego czasu w miastach powyżej 500 tysięcy mieszkańców (23%) niż na wsiach (12%) (Młodzi 2005).

Ważna wydaje się odpowiedź na pytanie: dlaczego ludzie w ogóle grają? Respondenci udzielają tutaj następujących odpowiedzi: dla 78% badanych gry są wyzwaniem, 55% pomagają rozładować stres, zdaniem 49%

¹ Dane według Pracowni Badań Społecznych (PBS). Badanie przeprowadzono w dniach 2-3 lipca 2005 roku na reprezentatywnej próbie ludności Polski w wieku powyżej 15 lat, liczebność próby 1015 osób.

² http://www.theesa.com/facts/gamer_data.php

badanych zapewniają najlepszą rozrywkę w stosunku do poniesionych kosztów (49%), a 37% traktuje je jako interaktywną przygodę z przyjaciółmi lub rodziną (Rynek USA 2005).



Wykres 3. Motywacje do grania

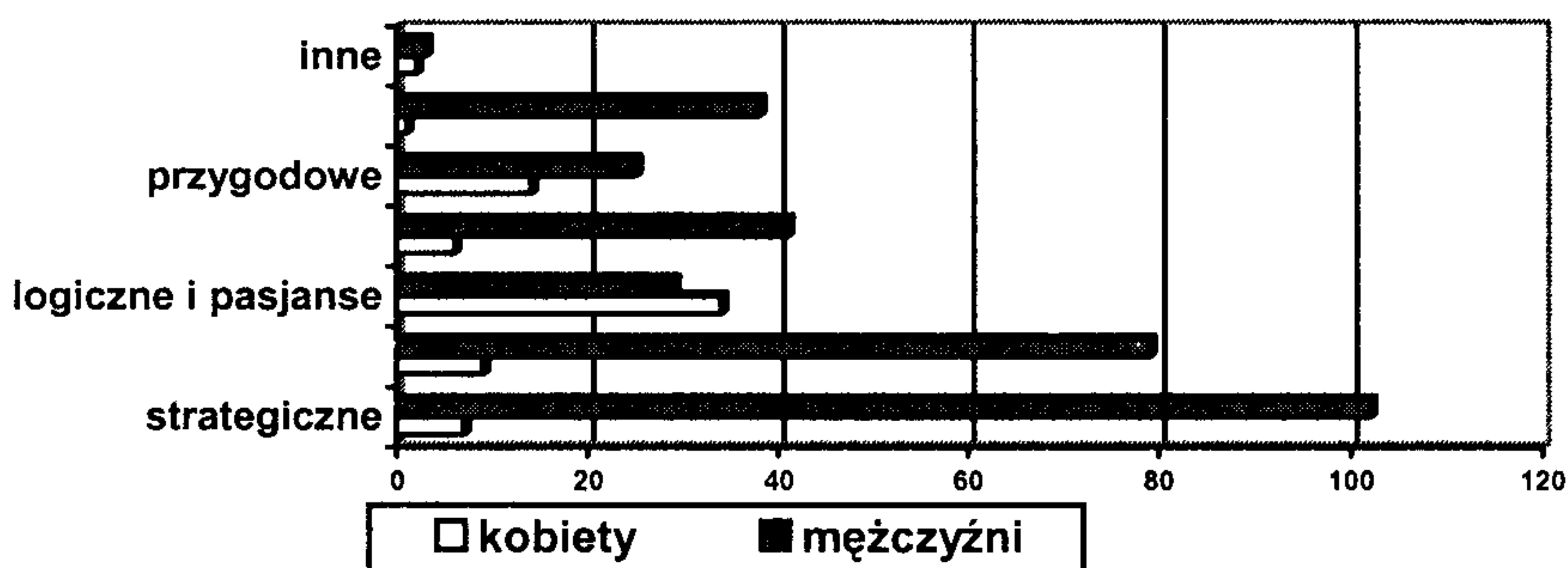
Źródło: oprac. własne, na podstawie: Rynek USA 2005

Okazuje się również, że gry stanowią element inicjujący kontakt młodych ludzi z komputerem, stanowiąc łagodne przejście do świata zaawansowanych technologii – 70% badanych deklaruje, iż gry stanowiły pierwszy powód wykorzystania komputera (Szewczyk 2005: 105).

Płeć w znaczący sposób różnicuje korzystanie z gier komputerowych. Co drugi mężczyzna w grupie wiekowej do 25 lat przynajmniej raz w miesiącu gra na komputerze, podczas gdy tylko co czwarta kobieta. Mężczyźni spędzają też więcej czasu grając w gry komputerowe – w przypadku mężczyzn jest to godzina i 20 minut spędzone przed komputerem, w przypadku kobiet 40 minut (Młodzi 2005).

Również zmienna płci wpływa na rodzaj preferowanych gier. Kobiety najwięcej czasu spędzają na grach logicznych i pasjansach (34 minuty miesięcznie) oraz grach przygodowych. Możemy wnioskować, że ten typ gier nie wymaga wysokich umiejętności manualnych, koniecznych w przypadku gier zręcznościowych. Mężczyźni preferują gry strategiczne (102 minuty miesięcznie), sportowe i zręcznościowe (79 minut miesięcznie), które wymagają od użytkownika zdolności manualnych, koordynacji, szybkości podejmowania decyzji oraz krótkiego czasu reakcji. Dużą popularnością wśród męskich graczy cieszą się również wyścigi i symulatory (41 minut miesięcznie), które mogą stać się szansą na sprawdzenie swoich umiejętności w wirtualnym środowisku oraz strzelaniny (38 minut miesięcznie). Warto tutaj zwrócić uwagę, iż mieszkańcy wsi niemal tak samo intensywnie grają na komputerach jak mieszkańcy miast (Kochanowicz 2005).

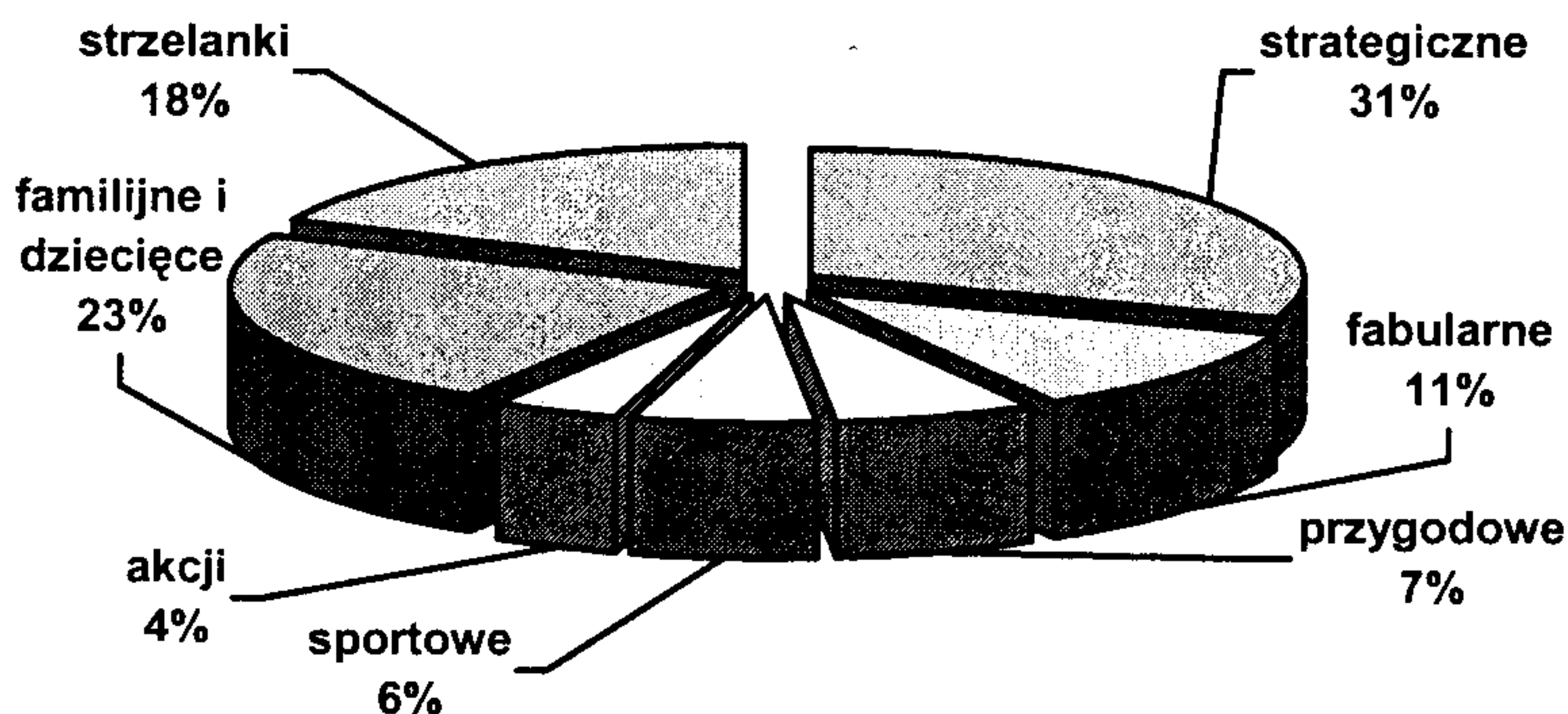
Wyniki badań przeprowadzonych na polskim gruncie potwierdzają badania przeprowadzone w USA. Na amerykańskim rynku w roku 2004



Wykres. 4. Czas spędzany na grach komputerowych a płeć
(dane w minutach miesięcznie)

Źródło: oprac. własne, na podstawie: Kochanowicz 2005

najlepiej sprzedawały się gry strategiczne 26,9%, rodzinne i dla dzieci 20,3%, strzelanki 16,3%, fabularne 10%, przygodowe 5,9%, sportowe 5,4% oraz gry akcji 3,9%³. Warto tutaj odnotować, że w Polsce dominują gry na PC, a w innych krajach 80% gier przeznaczona jest na konsole (np. Playstation, Cube) (Bielawski 2005).



Wykres 5. Najlepiej sprzedające się gry komputerowe w 2004 w USA
(wg typów)

Źródło: oprac. własne, na podstawie: http://www.theesa.com/facts/sales_genre_data.php

³ http://www.theesa.com/facts/sales_genre_data.ph

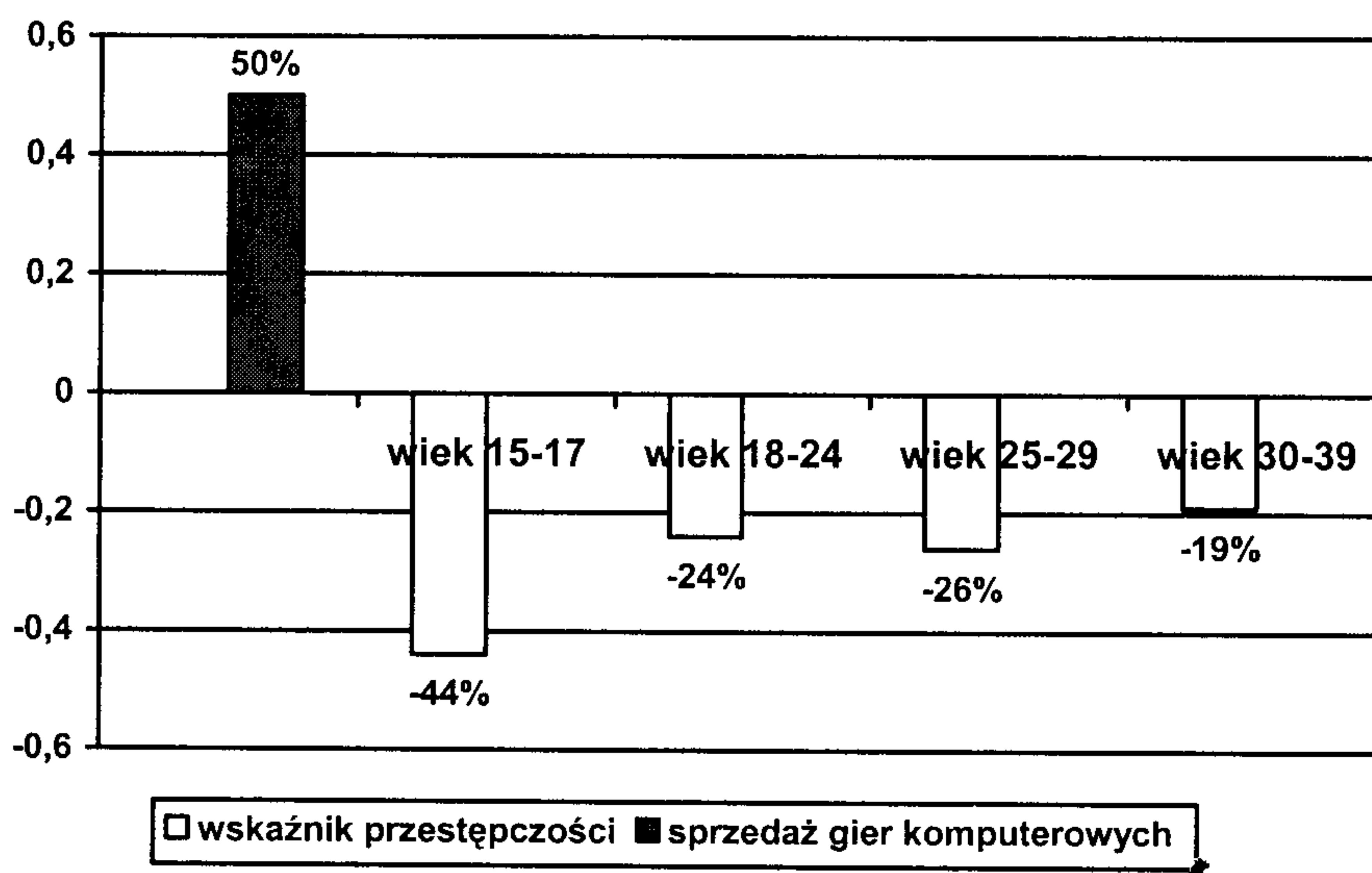
2. Gry komputerowe i ich społeczny obiór

Analizując nagłówki prasowe dotyczące gier komputerowych, trudno nie oprzeć się wrażeniu, że gry przypominają przysłowiową puszkę Pandory. Media karmiące się tanią sensacją rozkoszują się w tytułach typu „Śmierć przed komputerem”, a skoro to media są czwartą władzą i skoro to one współkreują nasz obraz rzeczywistości, trudno winić społeczeństwo za negatywny odbiór gier komputerowych. Wojciech Krusiński opisuje dwie ofiary gier komputerowych. Pierwsza to dwudziestodwuletni mieszkaniec Tajlandii T. Sommo, który po całonocnym graniu w kafejce internetowej umiera z powodu niewydolności serca. Kolejna ofiara gier komputerowych opisana przez Krusińskiego to dwudziestosiedmioletni Tajwańczyk L. Wen-Cheng, który 32 godziny (z przerwami na korzystanie z toalety) spędził przed komputerem (Krusiński [3]). Negatywną percepcję gier stymulują sami zainteresowani, czyli gracze. W Stanach Zjednoczonych odnotowano przypadki, kiedy zatrzymany nastolatek oskarżony o kradzież samochodu bądź dokonanie napadu tłumaczył się przed sądem, że do tych przestępstw zainspirowały go gry komputerowe, w szczególności „GTA 3” (Krusiński [1]).

Niektóre kraje próbują reglamentować dostęp do gier komputerowych, a nawet całkowicie zakazywać ich użytkowania. W ten sposób postąpiła w 2002 roku Grecja, która jako pierwszy kraj na świecie uchwaliła ustawę zakazującą pod karą grzywny, a nawet więzienia, grania w gry elektroniczne. Zakaz ten miał stać się panaceum na nielegalny hazard, który kwitł w barach i salonach gier (Krusiński [2]). W tym samym roku parlament Hondurasu zakazał sprzedaży i użytkowania gier zawierających przemoc. Według autorów tej ustawy zakaz miałby zredukować agresywny wpływ gier komputerowych na społeczeństwo i przyczynić się do zatrzymania stale wzrastającego poziomu przemocy (Krusiński [2]).

Badacze zauważają, iż wiele gier zawierających przemoc jest również sprzedawana w krajach, w których wskaźniki przestępstw są o wiele niższe niż w USA. Zdaniem badaczy sugeruje to, iż przyczyna przestępczości leży gdzie indziej. Należy tutaj zwrócić uwagę, iż liczba przestępstw, szczególnie wśród osób młodych gwałtownie spadła od lat 90. XX wieku, a sprzedaż gier od roku 1994 zwiększyła się dwukrotnie (za: Essential facts).

Niektórzy amerykańscy badacze piszą wprost, że nie można wykazać, iż gry wzmagają przemoc w realnym życiu; inni dowodzą, że jeśli nawet ten związek istnieje, to jest bardzo słaby statystycznie (za: Essential facts).



Wykres 6. Zmniejszający się wskaźnik przestępczości w USA (lata 1994–2000) a wzrost sprzedaży gier komputerowych

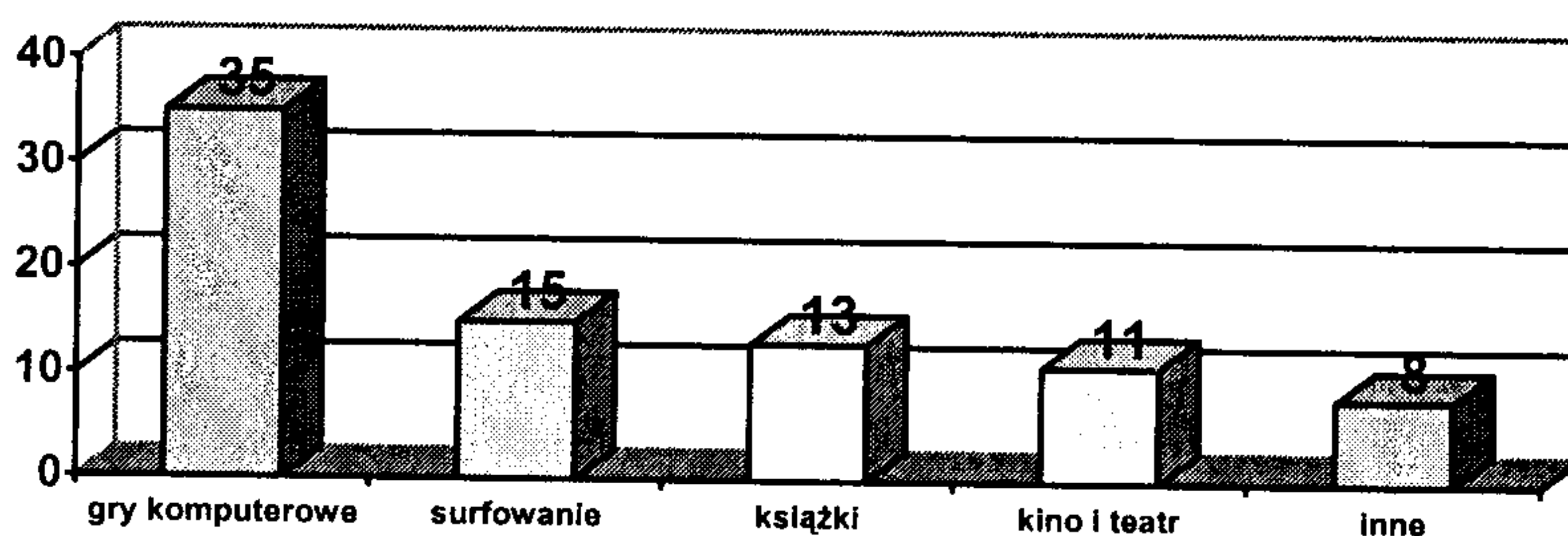
Źródło: oprac. własne, na podstawie: Essential facts; dane dla sprzedaży gier w miliardach dolarów – rok 1994: 4 mld \$, rok 2000: 6 mld USD

Psychologowie ostrzegają, iż oglądanie scen agresywnych wpływa na wzrost agresywności u dzieci. Zjawisko to określają mianem desyntyzacji, czyli znieczulenia. Zauważa się, iż w grach komputerowych to gracz sam dokonuje agresji i mimo że agresja ta ma charakter symulowany, gracz oswaja się z nią i nabiera wprawy (Braun-Gałkowska 1997). Można wnioskować, iż następuje zobojętnienie na sceny z udziałem przemocy, co w konsekwencji „wymusza” na odbiorcy coraz większą tolerancję na sceny agresywne. Warto zwrócić tutaj uwagę na to, że gracz, aby wygrywać, najczęściej musi się utożsamiać z agresorem i dokonywać nierzadko zupełnej destrukcji całego otoczenia. Wtedy, gdy chodzi o psychikę młodych graczy, jeszcze nieukształtowaną, trudno nie przychylić się do głosów krytyków. Warto jednak zwrócić uwagę, że gry komputerowe to nie tylko zabawy, w których celem jest destrukcja wszystkich i wszystkiego. Wiele gier ma charakter wybitnie edukacyjny, o czym media informujące o złym wpływie na psychikę młodych ludzi zdają się zapominać.

Jednak czasami i w tych lubujących się w negatywnych sensacjach mediach pojawiają się informacje o pozytywnym wpływie gier komputerowych na psychikę młodych ludzi. Edwin Bendyk przytacza wyniki badań, wedle których od grania szybko rośnie wskaźnik inteligencji IQ – o 15

punktów w skali pokolenia. Wskazuje przy tym, iż gry uznawane przez wielu rodziców za utrapienie i stratę czasu uczą, rozwijają wyobraźnię i ciekawość, poszerzają horyzonty – o ile oczywiście są stosowane z umiarem (Bendyk 2002).

Amerykańscy rodzice bardzo pozytywnie odbierają gry komputerowe. 63% z nich uważa, że gry komputerowe i wideo mają pozytywny wpływ na życie ich dzieci, jednocześnie aż 92% monitoruje zawartość gier komputerowych, w które grają ich dzieci. 53% rodziców przyznaje, że przynajmniej raz w miesiącu gra z dzieckiem. 69% rodziców gra z dzieckiem, ponieważ to ono o to poprosiło, 68% twierdzi, że to dobry sposób na spędzenie czasu z dzieckiem, 66% uważa to za dobrą zabawę łączącą rodzinę, a 56% upatruje w tym szansy na monitorowanie zawartości gry⁴. Co trzeci Amerykanin (35%) za najprzyjemniejszą formę rozrywki uważa właśnie gry komputerowe, 15% surfowanie po Internecie, 13% czytanie książek, 11% kino i teatr, 8% inne (Rynek USA 2005).



Wykres 7. Najprzyjemniejsze formy spędzania wolnego czasu według Amerykanów

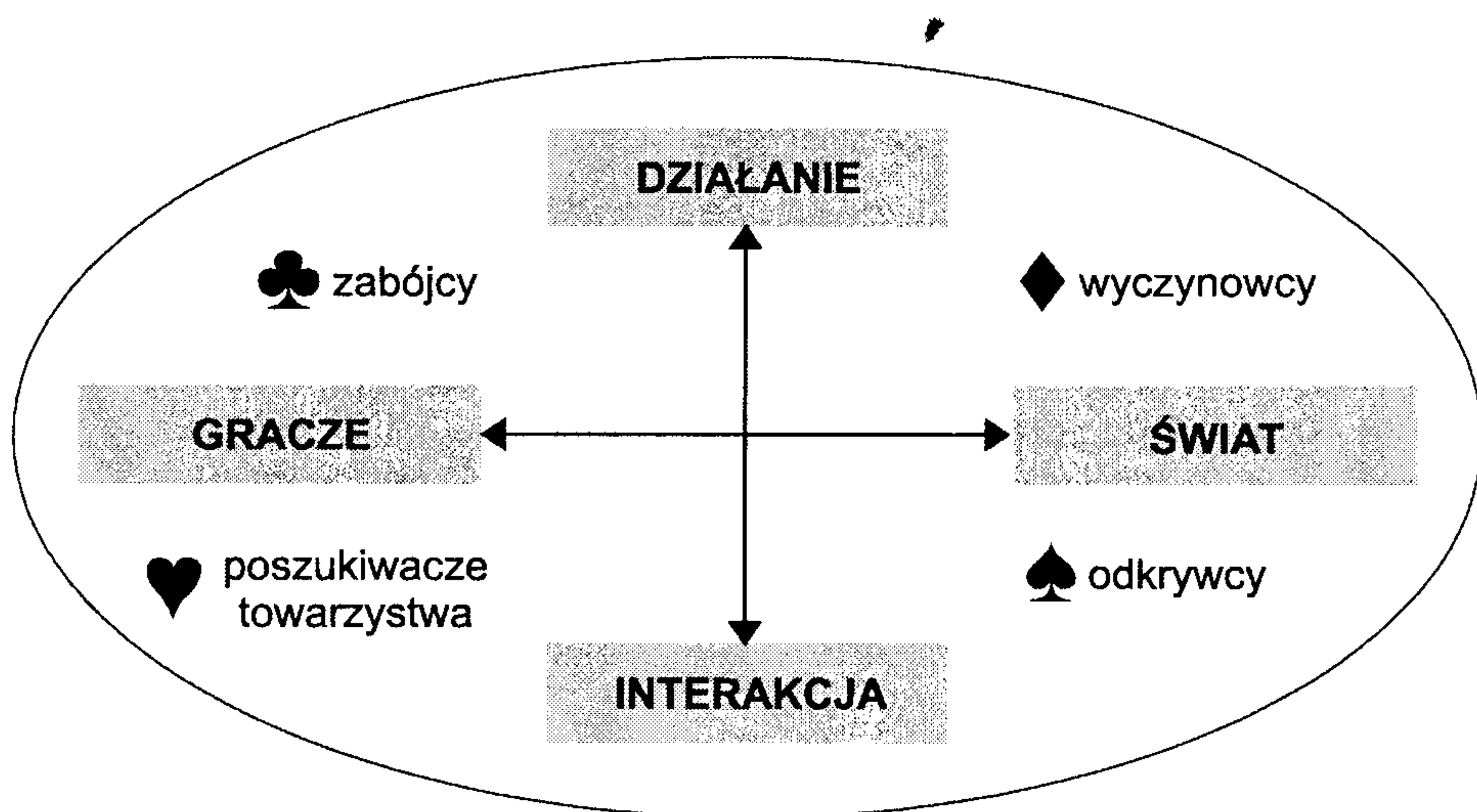
Źródło: oprac. własne, na podstawie: Rynek USA

3. Typologia graczy komputerowych

Czy możemy mówić o reprezentatywnym, typowym gracz, czy możliwe jest wskazanie cech dla niego uniwersalnych? Zmienne takie jak płeć, wiek, wykształcenie z pewnością pozwalają na zbudowanie modelu typowego gracza, jednakże z kolei ich różnorodne motywacje nie pozwalają na taką unifikację. Z badań Richarda Bartlego wynika, że można wskazać cztery typy graczy. Są to: wyczynowcy – dla nich najważniejszy jest cel, np. zdobycie punktów, odkrywcy – zainteresowani funkcjonowaniem gry od

⁴ http://www.theesa.com/facts/parents_games.php

strony technicznej, poszukiwacze towarzystwa oraz zabójcy – czyli ci, którzy napastują innych. R. Bartle w swojej typologii graczy używa kolorów kart, gdzie kiery (ang. *hearts* – ‘serca’) to osoby towarzyskie, trefle (ang. *clubs* – ‘maczugi’) to zabójcy, kara (ang. *diamonds* – ‘diamenty’) to wyczynowcy – zbieracze skarbów, zaś piki (ang. *spades* – ‘łopaty’) to odkrywcy (Bartle 1996).



Wykres 8. Typologia internetowych graczy

Źródło: oprac. własne na podstawie: Bartle 1996

Richard Bartle stwierdza na podstawie obserwacji wieloletniego administrowania programami typu MUD, że najbardziej napięte stosunki panują między graczami kierującymi się całkowicie przeciwnymi motywami, czyli w jego typologii między poszukiwaczami towarzystwa a zabójcami. Zabójcy chcą wyeliminować z gry „mięczakowatych” poszukiwaczy towarzystwa. Napięcia międzygrupowe, jak i zmiany liczebności poszczególnych typów graczy modyfikują charakter MUD, czasem prowadząc nawet do jego unicestwienia. Przewaga kategorii zwanej poszukiwaczami towarzystwa skieruje grupę raczej w stronę czatowych pogaduszek, a przewaga zabójców w stronę gier zręcznościowych. Na sam typ i liczbę graczy danej kategorii można wpływać programowo, np. poprzez efekty dźwiękowe: śmiech, aplauz, westchnienie, warczenie i wysyłanie przekazów socjoemocjonalnych przyciągani są poszukiwacze towarzystwa, a wyczynowców mogą nęcić rozbudowane poziomy i klasy bohaterów (Szpunar 2004: 118).

Ustalenia Bartlego, choć dotyczą MUD-ów, zdają się być ważne dla populacji wszystkich graczy, zwłaszcza w dobie gwałtownego rozwoju gier sieciowych.

Literatura

- Bartle Richard A., 1996, „Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs”, *Journal of MUD Research*, 1 (1)
- Bendyk Edwin, 2002, „Gra w dwa światy”, *Polityka*, nr 49, s. 3-6, 8, 9
- Bielawski M., 2005, „Perspektywy rozwoju rynku gier komputerowych w Polsce”, <http://www.tradebizz.pl/index.php?view=cms&branza=31&id=41&sid=468> (30.08.2005)
- Braun-Gałkowska Maria, 1997, „Gry komputerowe a psychika dziecka”, *Edukacja i Dialog*, 9
- Budzowski Roman, 2005, „Oblicze rynku gier komputerowych”, w: Agnieszka Szewczyk (red.), *Komputer – przyjaciel czy wróg?*, Szczecin
- „Essential facts about games and youth violence”, <http://www.theesa.com/files/EF-GamVio.pdf>
- http://www.theesa.com/facts/sales_genre_data.php
- Kochanowicz Maciej, 2005, „Sondaż ‘Gazety’: W co grają Polacy”, <http://serwisy.gazeta.pl/kultura/1,34169,2862054.html> (10.08.2005)
- Krusiński Wojciech, [1], „Grand Theft Auto: Vice City – gloryfikacja przemocy”, http://technopolis.onet.pl/1349,1131709,artykul_typ.html
- Krusiński Wojciech, [2], „Gry komputerowe znów zakazane!”, http://technopolis.onet.pl/370,1103965,artykul_typ.html
- Krusiński Wojciech, [3], „Śmierć przed komputerem”, http://technopolis.onet.pl/370,1100086,artykul_typ.html
- Młodzi 2005, „Młodzi 2005. Raport ‘Gazety Wyborczej’”; badanie przeprowadzono w dniach 11–24.04.2005 na reprezentatywnej próbie Polaków w wieku 19–26 lat, wielkość próby 1000 osób, http://praca.gazeta.pl/pub/mlodzi2005/_pdf/mlodzi2005.pdf
- „Nośniki kultury w polskich domach”, <http://www.pbssopot.com.pl/x.php?x=253/No-sniki-kultury-w-polskich-domach.html>
- Rynek USA 2005, „Rynek USA a rynek Polski – gry komputerowe”, http://www.gry-online.pl/firma/g_rynek_gier.htm
- Szewczyk Agnieszka, 2005, „Gra komputerowa – dobry czy zły prezent?” w: tejże (red.), *Komputer – przyjaciel czy wróg?*, Szczecin
- Szpunar Magdalena, 2004, „Społeczności wirtualne jako nowy typ społeczności – eksplikacja socjologiczna”, *Studia Socjologiczne*, 2