Patryk Kulpa
Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa we Włocławku

WPŁYW DOŚWIADCZEŃ W RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ NA ŻYCIE GRACZA[1]

Streszczenie:

Tekst poświęcono różnym sposobom spędzania czasu wolnego. Rozpatrzone są dwa sposoby: aktywny wśród ludzi i znajomymi oraz drugi, bierny przed komputerem lub konsoli. Autor próbuje udowodnić, że czas spędzony na graniu również rozwija człowieka tak samo jak spędzanie czasu aktywnie poza domem. Poruszony jest temat sfery doświadczeń i cech, które mogą być wykorzystane w życiu codziennym. Artykuł jest próbą przełamania stereotypu na temat gier, że niczego nie uczą, zabierają czas, ogłupiają człowieka.

Słowa kluczowe: emocje, doświadczenie, życie, rozwój człowieka, gry, umiejętności

Keywords: emotions, experience, life, human development, games, abilities

Artykuł poświęcono zagadnieniu, czy gry komputerowe bądź te na konsolach mogą rozwinąć w człowieku cechy lub umiejętności, które byłyby użyteczne w codziennym życiu.

1. Wstęp

Większość ludzi po całym dniu spędzonym w pracy pragnie odpocząć i mieć czas wolny. Część ludzi preferuje odpoczynek w domu, spotkania ze znajomymi. Inni zaś wolą aktywnie spędzić dzień czy też odpoczywać uczestnicząc w różnego rodzaju wydarzeniach publicznych lub społecznych. Wybierając formę odpoczynku w samotności sięgamy po książkę, oddajemy się rysowaniu lub oglądamy telewizje. Z roku

[1] Artykuł napisany pod opieką merytoryczną dra Marcina Kacprowicza z Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej we Włocławku, któremu autor serdecznie dziękuję za pomoc.

na rok rośnie liczba osób preferujących odpoczynek przy komputerze przeglądając strony internetowe lub grając w gry komputerowe oraz konsolowe. Warto pamiętać, że cały czas jesteśmy poddawani różnym bodźcom, które z kolei wywołują emocje. Gry komputerowe wywołują całą ich gamę, od płaczu i strachu po wybuchy śmiechu.

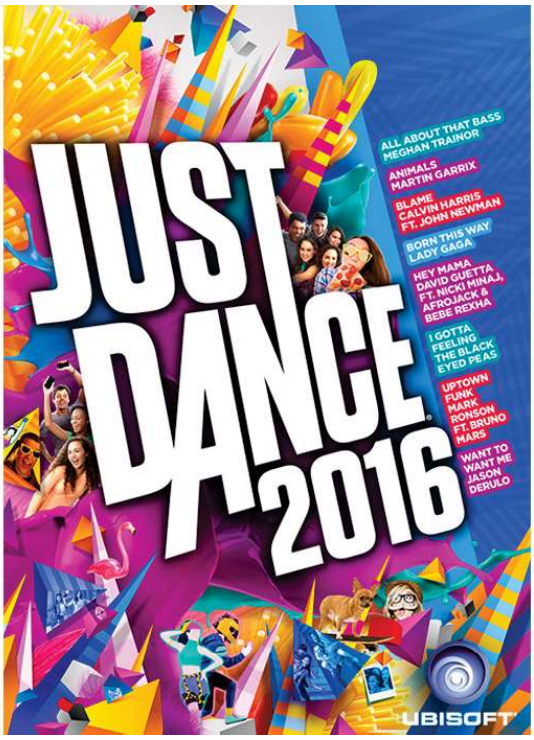
Autorzy gier w większości tytułów umieszczają słowa kluczowe lub zasady, które mają wpływ na popularność danego produktu. Słowa te, specyficzne dla danego gatunku gier, zainteresują każdego gracza, który poszukuje rozrywki zgodnej ze swoim obszarem zainteresowań. Na przykład te w konwencji horroru wzbudzają strach i trwogę, zwiększając przeżycia i wzmacniając reakcje na bodźce płynące z ekranu. Jeśli do rozgrywki komputerowej przyłączą się znajomi, to może ona zamienić się w świetną zabawę, wywołującą salwy śmiechu. Zabawne sceny podczas sesji z grą dostarczają dużo radości i satysfakcji, a także pozwalają się zrelaksować.

2. Wybór i typy gier

Bardzo istotny wpływ na dokonanie wyboru gry mają preferencje indywidualne. Spośród wielu rodzajów gier każdy zainteresowany wybierze coś dla siebie. Platformy, które dzisiaj są najpopularniejsze to PS4, PC, XBOX 360/XBOX ONE. Mamy możliwość zakupu różnych typów gier na jeden lub kilka rodzajów konsol. Niektóre z nich, gry ruchowe, wymagają od gracza poruszania określonymi częściami ciała. Takie występują tylko na konsolach urządzeniach typu Kinect, pozwalających przenieść doświadczenia z gry do realnego życia, np. poprzez ćwiczenia kroków tanecznych. Zamiast tradycyjnego pada występującego w konsoli, używamy specjalnego joysticka (dla PlayStation), lub ciało gracza staje się kontrolerem jak w przypadku Xboxa. Osoby preferujące taką formę spędzania czasu bardzo szybko stwierdzają, że jest to dla nich idealna rozrywka, jak na przykład seria pt. „Just Dance”[2], polegająca na powtarzaniu ruchów postaci z ekranu.

[2] Źródło: https://just-dance.ubisoft.com/pl-pl/home/ (dostęp: 14.05.2017).

Zdjęcie 1. Seria gier polegająca na tańczeniu wypuszczona na platformy PlayStation i Xbox.[3]



Dla niektórych graczy liczy się dawka adrenaliny i wartka akcja, dlatego lubią wcielić się w śmiałka z bronią w ręku, który musi uratować świat. Jeszcze inni wolą śledzić rozwój swojej postaci, pokonywać coraz to wyższe i trudniejsze poziomy rozgrywki[4]. Osoby z pasją do muzyki również znajdą grę odpowiadającą ich oczekiwaniom. Na rynku istnieje kilka produktów, które symulują występy solo lub całego zespołu w wykonywaniu najpopularniejszych piosenek, w tym rockowych, jak w serii pt. „Guitar Hero"[5].

[3] Źródło: https://ubistatic19-a.akamaihd.net/ubicomstatic/en-US/global/game-info/tablet-box_Tablet_205796.png (dostęp: 14.05.2017).

[4] Źródło: http://www.gry-online.pl/ranking-gier.asp (dostęp: 14.05.2017).

[5] Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero_(seria) (dostęp: 14.05.2017).

Zdjęcie 2. Zestaw potrzebny do gry na platformie PlayStation wraz z grą.[6]

Istnieje wiele typów gier, dlatego każdy zainteresowany na pewno znajdzie coś dla siebie. Przykładowymi gatunkami są:

- RPG – gry z wątkiem fabularnym,
- FPS – gry typu strzelanka z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby (z ang. Shooter),
- Sportowe – symulatory rozgrywek z różnych dziedzin sportu,
- Strategiczne – wymagające od gracza obrania pewnych taktyk i strategii by pokonać przeciwnika,
- Logiczne – rozwiązywanie pewnych zagadek i zadań logicznych w grze.

Gry różnią się także w zależności od typu prowadzonej rozgrywki. Niektóre, typu singleplayer, polegają na tym, że w określonym czasie może grać tylko i wyłącznie jedna osoba, reszta postaci w grze jest zaprogramowana. W przeszłości oferowano tylko i wyłącznie tryb gry singleplayer, ponieważ słaby poziom technologii sieciowej i platformowej nie pozwalał na grę z dwóch różnych urządzeń w tym samym świecie gry. Obecnie istnieją również takie, które umożliwiają grę z innymi uczestnikami Internetu. W ten sposób często gracze zawierają znajomości, które nie kończą się tylko w Sieci. Producenci oferują także możliwość gry w grupie, tzw. multiplayer'y. W dzisiejszych czasach większość gier singleplayer posiada nawet możliwość podłączenia się do rozgrywek typu multiplayer.

3. Wartości i umiejętności wyniesione z gier

Osoby aktywne, które spędzają swój wolny czas uprawiając sport, wraz z kolejnymi treningami poprawiają swoją kondycję i umiejętności w danej dyscyplinie sportowej, np. jeździe na rowerze. Warto zauważyć, że grając również można zdobyć pewne cenne umiejętności i rozwijać je wraz z upływem czasu poświęconego na rozgrywkę.

[6] Źródło: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/4102ZJK0QDL.jpg (dostęp: 14.05.2017).

Osoba, która zapragnie spędzić czas przy shooterze, np. z serii pt. „Battlefield”[7], może rozwinąć swój refleks i spostrzegawczość. W tego typu grach liczy się refleks i szybka reakcja na widoczne na ekranie działania np. szybkie unieszkodliwienie przeciwnika. Z kolei elementy strategii, np. podbicie bazy lub przejęcie punktu kontrolnego wroga, rozwijają w graczu kreatywność.

Zdjęcie 3. Screen z Battlefield’a Bad Company 2 w trybie multiplayer.[8]

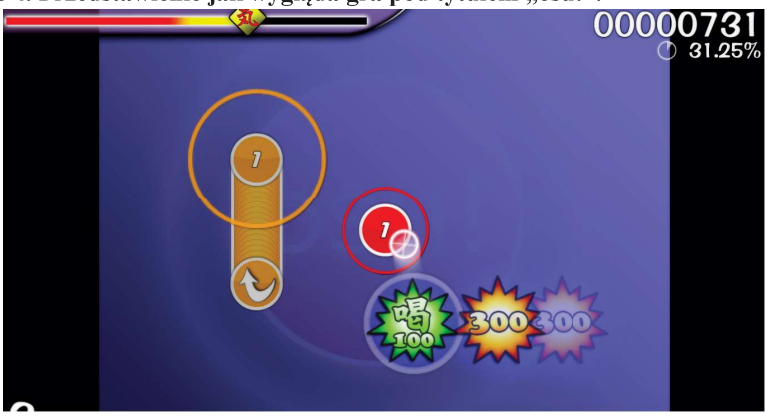
Kolejnym przykładem gry rozwijającej spostrzegawczość jest „osu!”[9]. Ta darmowa rozgrywka polega na podążaniu kursorem za pojawiającymi się polami i sliderami w rytmie piosenki, którą gracz wybrał z playlisty. Wszystkie możliwe utwory można pobrać ze strony producenta. Z pozoru gra wydaje się łatwa, jednakże połączenie szybko pojawiających się elementów, trafienie w nie kursorem i wciśnięcie klawisza odpowiadającego za aktywację elementu może początkującemu graczowi przysporzyć problemów. Jednakże po odpowiedniej liczbie godzin spędzonej na grze, użytkownik na pewno wyćwiczy swój refleks.

7 Źródło: https://www.battlefield.com/pl-pl/games (dostęp: 14.05.2016).

8 Źródło: http://4.bp.blogspot.com/-eahUtaaqJ7k/VU4moxWkSAI/AAAAAAAACgo/dzVxhjpEwVk/s1600/Battlefield-Bad-Company-2-Gameplay-Screenshot-3.jpg (dostęp: 14.05.2016).

9 Adres do gry:https://osu.ppy.sh/.

Zdjęcie 4. Przedstawienie jak wygląda gra pod tytułem „osu!”.[10]



Konsole z Kinect sprawiają, że użytkownik zamiast siedzieć na sofie z tradycyjnym padem może aktywnie uczestniczyć w rozgrywce. Wykorzystanie ruchów ciała gracza sprawia, że rozgrywka zyskuje zupełnie nowy wymiar. Na przykład w grach tanecznych użytkownik musi powtarzać ruchy wykonywane przez postać na ekranie. W ten sposób zdobywa punkty, które później służą do określenia jego pozycji w rankingu. Gracz poprawia swoją kondycje i uczy się ruchów tanecznych, a przy tym dobrze bawi.

Współczesne gry nie ograniczają się wyłącznie do zabijania na ekranie lub zdobywania coraz to wyższych poziomów postaci. Co prawda większość produkcji wymaga od gracza pewnych schematów myślenia: unicestwij daną postać lub obiekt, żeby ukończyć misje, zdobądź odpowiednią ilość doświadczenia, aby awansować na kolejny poziom. Jednakże są takie produkcje, na przykład „The Witness”·, które proponują rozgrywkę poprzez wyłącznie rozwiązywanie łamigłówek. Ten produkt jest pewnym unikatem, niejako łamie niepisane reguły, którymi kierują się twórcy gier. Prosta grafika, pozbawiona jakichkolwiek efektów specjalnych, przejrzysty interfejs i tylko jedna reguła gry – znajdź i rozwiąż wszystkie łamigłówki, żeby ją ukończyć. „The Witness”[11] wymaga od użytkownika tylko i wyłącznie logicznego myślenia, aby rozwiązać pewien problem, niczego więcej. W grze istnieje kilka typów zagadek, z których każda posiada jedno możliwe rozwiązanie. Z kolejnymi łamigłówkami poziom ich złożoności zwiększa się. Ten tytuł niewątpliwie pomaga graczowi na rozwój umiejętności w rozwiązywania problemów i szukaniu wszelkich możliwych rozwiązań. Dzięki takiej grze człowiek „trenuje swój umysł” poprzez zabawę.

[10] Źródło: https://static.giantbomb.com/uploads/original/3/30523/1425172-osu__hit_circle_slider.png (dostęp: 14.05.2017).

[11] Źródło: http://store.steampowered.com/app/210970/The_Witness/ (dostęp: 14.05.2017).

Zdjęcie 5. Jedna z łamigłówek polegająca na wskazaniu gałęzi, na której jest jabłko.[12]

4. Ciemna strona gier

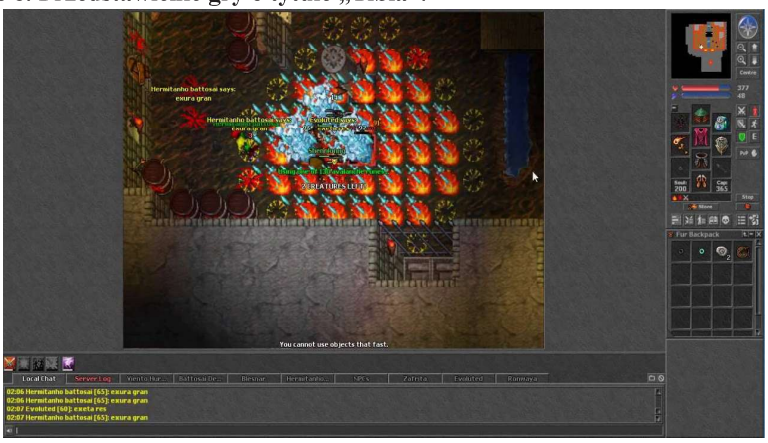
Poza wymienionymi pozytywnymi aspektami gier, niosą one także pewne zagrożenia dla użytkowników, szczególnie zbyt młodych. Mogą uzależniać, wywoływać agresję, ataki niekontrolowanej złości lub nawet zabójstwa. Najbardziej znanym przypadkiem agresji wywołaną przez grę był atak dziecka na matkę przy pomocy krzesła, na którym siedziało.[13] Przykładem gry silnie oddziałującej na człowieka jest „Tibia"[14]. Ta niepozorna rozgrywka w trybie 2D w latach 2000-2005 przeżywała swoją świetność. Wyprodukowana przez trzech niemieckich studentów, po poprawkach trafiła na masowy rynek i odniosła sukces. Była to jedna z pierwszych gier, która oferowała tryb multiplayer, o ile gracz posiadał dostęp do Internetu. Świetny gameplay, klimat, możliwość rozwoju postaci i system poziomów sprawiły, że gra trafiła do dużej rzeszy społeczności. Kontrowersyjna była możliwość uśmiercenia postaci innego gracza. W jej przypadku traciło się część doświadczenia, umiejętności i ekwipunku. Śmierć postaci u jej właściciela wywoływała negatywne emocje. Część użytkowników nie posuwała się do likwidacji postaci innych graczy, jednak zdarzali się tacy, którzy urządzali na nie swoiste polowania.

[12] Źródło: https://venturebeat.com/wp-content/uploads/2016/01/2016-01-22_00047.jpg (dostęp: 14.05.2017).

[13] Źródło: http://www.saferinternet.pl/pl/2438-Gazeta-Wyborcza-Tibia-wciaga-jak-narkotyk (dostęp 14.05.2017).

[14] Adres do gry:http://www.tibia.com/news/?subtopic=latestnews (dostęp: 14.05.2017).

Zdjęcie 6. Przedstawienie gry o tytule „Tibia”.[15]



Najpoważniejszym zagrożeniem związanym z grami jest brak zdolności odróżnienia świata wirtualnego od rzeczywistego. Zdarzają się tacy użytkownicy gier, którzy marnują swój czas tylko i wyłącznie przed komputerem. Było kilka przypadków śmierci graczy. Niektórzy, pochłonięci rozgrywką, doprowadzali do wyczerpania organizmu.[16] Inni posuwali się do zabicia drugiej osoby, przekonani, że osoba posiada „kilka żyć” i odnowi się tak jak postacie w świecie wirtualnym[17].

[15] Źródło: https://i.ytimg.com/vi/co6U8r3BgGQ/maxresdefault.jpg (dostęp: 14.05.2017).

[16] Źródło: http://www.tvp.info/18488230/mezczyzna-zmarl-po-trzech-dniach-ciaglego-grania-na-komputerze (dostęp: 14.05.2017).

[17] Źródło: http://www.tvn24.pl/wiadomosci-ze-swiata,2/osmiolatek-zabil-swoja-babcie-policja-to-przez--gre-komputerowa,349605.html (dostęp: 14.05.2017).