



Wojciech Ciesielski, Andrzej Detko
Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie

ASPEKT SPOŁECZNY INTERNETOWYCH GIER STRATEGICZNYCH

Podjęte rozważania dotyczące internetowych gier typu RTS mają na celu przedstawienie aktualnego stanu rzeczy oraz omówienie i przeanalizowanie ich wpływu na modyfikację zachowań graczy. W oparciu o bogaty materiał obserwacyjny udało się dokonać klasyfikacji typów graczy oraz zagrożeń i działań pozytywnych wynikających z uczestnictwa w grach tego typu.

Rozważania wstępne

Strategiczne gry czasu rzeczywistego stanowią ważny element we współczesnym społeczeństwie. Można powiedzieć, że z grami tego typu spotykamy się albo z okazji uroczystości rodzinnych kupując je dzieciom, albo sami mamy z nimi doświadczenia.

Rozwój Internetu w znacznej mierze przyczynia się do upowszechniania się zarówno gier typu RTS jak też prowadzi do ewolucji gatunku przenosząc go na portale w sieci i przyczyniając się do skupiania coraz większej rzeszy grających.

Celem jest próba wykazanie wpływu tychże gier na modyfikację zachowań osób w nie grających. Przykładami gier poddanych analizie są najpopularniejsze internetowe strategie czasu rzeczywistego Travian i Plemiona.

Ponieważ nie istnieją żadne opracowania polskojęzyczne dotyczące zagadnień omawianych w pracy wykorzystano w niej wiedzę z dziedzin pokrewnych jak teoria gier, psychologia, ekonomia, pedagogika i socjologia oraz portali internetowych poświęconych tematyce gier. Wszystko to zostało wsparte wiedzą własną wynikającą z doświadczeń prowadzonych jako gracz w obu wymienionych grach.

Gra jako element życia społecznego i ekonomicznego

Już od najdawniejszych czasów człowiek tworzył różnego rodzaju gry, których celem było uprzyjemnienie spędzenia czasu. Przy konstrukcji gier zwykle opierano się na zależnościach społecznych i przyrodniczych[1]. Wśród cech przypisywanych grom wymienia się takie, jak: realizacja zadań trudnych do wykonania w rzeczywistości, korzystanie z informacji płynących z życia społecznego, porządkowanie treści we właściwe dla gier reguły oraz przyjemność z wykonywanych czynności. Jest to też sytuacja modelowa wymagająca od graczy przestrzegania ściśle określonych zasad postępowania. Gra bywa określana jako odmiana zabawy, polegająca na respektowaniu ustalonych reguł. Spełnia ona funkcje wychowawcze, uczy poszanowania przyjętych norm, wygrywania i przegrywania oraz umożliwia współdziałanie[2].

W ostatnich czasach dużą rolę odgrywa podobieństwo gier z symulacją, którą uważa się za wysoce uproszczoną reprodukcję części rzeczywistego lub wyimaginowanego świata. W połowie lat czterdziestych XX stulecia powstała dziedzina nauki zwana teorią gier i zajmująca się opisem różnych sytuacji, w których uczestniczą podmioty świadomie podejmujące pewne decyzje, prowadzące do rozstrzygnięć mogących zmienić ich położenie [3]. Za datę narodzin tej dziedziny uważa się powszechnie rok, w którym ukazało się dzieło Johna von Neumanna i Oscara Morgensterna *Theory of Games and Economic Behavior*, a odnoszące się bezpośrednio do zachowań ludzi w sytuacji konfliktu[3].

Szczególną formą gier coraz powszechniej wdzierających się we współczesną rzeczywistość są gry komputerowe. Ich systematykę i historię dokładnie opisano w następnej części.

Krótką historia gier komputerowych

W 1947 powstała pierwsza gra komputerowa. Zaprojektowana przez Thomasa T. Goldsmitha Jr. Oraz Estle Raya Manna bardzo prosta gra symulowała uderzenie pocisku raketowego w wyznaczony cel. Odpowiednie gałki pozwalały na zmianę kąta wystrzelenia pocisku i prędkości pocisku. W roku 1952 na Uniwersytecie Cambridge, A.S. Douglas stworzył graficzną wersję gry kółko i krzyżyk. Nosiła ona nazwę OXO a wykorzystano ją głównie dla zademonstrowania tezy o interakcji człowieka z komputerem. W 1958 roku powstała gra Tennis for Two. Wyświetlano ją na oscyloskopie w celu zabawiania zwiedzających Brookhaven National Laboratory w Nowym Jorku.

Podczas gdy głównym źródłem zarobków we wczesnym przemyśle gier wideo było tworzenie automatów do gier i konsol, szybki rozwój komputerów domowych w latach 70-tych i 80-tych pozwolił ich właścicielom na tworzenie

prostych gier. Większość z tych gier była rozpowszechniana dzięki różnym mediom, na przykład poprzez drukowanie kodu źródłowego w książkach, magazynach (Creative Computing) i biuletynach. Pierwsi projektanci gier, jak Crowther, Daglow i Yob mogli znaleźć kod swoich gier opublikowany w książkach i magazynach z usuniętymi ich odpowiednimi tytułami nie zdając sobie nawet sprawy o konieczności ich ochrony prawem autorskim.

Wraz ze wzrostem mocy komputerów osobistych lata 90-te stały się początkiem prawdziwej grafiki trójwymiarowej oraz możliwości "multimedialnych" dzięki kartom dźwiękowym i czytnikom CD-ROM. Na początku lat 90. dystrybucja shareware była popularną metodą publikacji gier przez wydawców, również dla nowych firm na rynku. Shareware dawało klientom możliwość sprawdzenia części gry, zwykle ograniczonej do pierwszego rozdziału lub „epizodu”, przed jej kupieniem.

Współczesny stały rozwój możliwości komputerów osobistych jako platformy do gier determinuje działania ich twórców stale podejmujących nowe wyzwania. Gry stały się elementem głównym dla nowej platformy – konsoli do gier i istotnym elementem wyposażenia aparatów telefonii cyfrowej. Znacznie też wzrosła ich objętość i dziś do rozpowszechniania używa się już nośników DVD[4].

Najbardziej rozpowszechnionym typem gier są gry strategiczne gry czasu rzeczywistego (ang. real-time strategy, RTS). Jest to gatunek gier komputerowych, będący modyfikacją gier strategicznych. Gracze mogą podejmować działania kiedy chcą, zaś skutki tych działań są widziane natychmiast. RTS, czyli strategia czasu rzeczywistego, to określenie wymyślone przez Bretta Sperry'ego, twórcę Dune II, na początku lat 90-tych.

Strategiami czasu rzeczywistego nazywa się dziś przede wszystkim gry, wywodzące się z Dune II, Command&Conquer i Warcrafta, oparte na tzw. mikro-, i makro zarządzaniu, w których gracz najczęściej musi zarówno rozbudowywać bazę, dbać o ekonomię, produkować jednostki i wreszcie kierować nimi na polu bitwy[5]. W tego rodzaju strategiach istotna pozostaje zręczność gracza i wyćwiczona umiejętność panowania nad wieloma elementami rozgrywki. Tymczasem pozostałe gry wojenne, rozgrywane w czasie rzeczywistym, ale odwzorowujące realne warunki pola bitwy i będące bardziej symulacją działań wojennych, zalicza się dziś zazwyczaj do gatunku real-time tactics (RTT), czyli taktycznych strategii czasu rzeczywistego[6].

Za grę będącą prekursorem strategii czasu rzeczywistego powszechnie uważa się legendarną Dune II[7].

Wraz z rozwojem sieci Internet pojawiły się nowe możliwości rozwoju gier typu RTS. Możliwości, jakie w dziedzinie gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym niesie umiejscowienie ich w sieci przełożyło się na powstanie populacji nowego typu – społeczności skupionych wokół strategii internetowych. Wśród tych społeczności prym wiodą zwłaszcza dwie, skupione wokół gier typu przeglądarkowego: Travian i Plemiona.

Rozwój internetowych strategii typu RTS

W latach dziewięćdziesiątych pojawia się masowy dostęp do Internetu. Liczba użytkowników gwałtownie rośnie, zwiększa się też liczba i różnorodność informacji. Wraz z dynamicznym rozwojem Internetu pojawiają się i rozwijają internetowe gry strategiczne, dla których wykorzystanie hipertekstowych łącz oraz aplikacji powiązanych z technologią WWW stanowi niezwykle istotny czynnik uatrakcyjnienia i ewolucji poprawiających tzw. „grywalność”[8].

Gry *on-line* to gry, które wymagają dostępu do Internetu. Dzielią się na gry działające w przeglądarkach (najczęściej są wykonane we Flashu, Javie oraz z wykorzystaniem php). Zaletą tego typu rozrywki jest możliwość ciągłego kontaktu z innymi graczami. W związku z powyższym nastąpiła era MMOG (Multi massive online games). Były to rozbudowane gry, w których gracze wzajemnie na siebie wpływali. Powstało wiele gatunków gier, np.: **MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game)** – internetowe, wieloosobowe gry polegające na odgrywaniu ról; **MMORTS (Massively multiplayer online real-time strategy)** – internetowe strategie czasu rzeczywistego; **MMOFPS (Massively multiplayer online first-person shooter)** – internetowe strzelaniny, w których gracz występuje jako pierwsza osoba[9].

Współczesne strategiczne gry internetowe stanowią złożone platformy służące wielu celom związanym z graniem i komunikacją między graczami.

Współczesne strategie internetowe na przykładzie gier Travian i Plemiona

Travian – niemiecka, strategiczna gra on-line (typu MMOSG - Massive Multiplayer Online Strategic Game), polegająca na zakładaniu i rozbudowywaniu osad oraz handlowaniu i walczeniu z innymi graczami. W sumie jest 12 polskich serwerów: 10 normalnych, 1 3xSpeed (gra toczy się 3 razy szybciej) i 1 CLASSIC (różniący się nieznacznie regułami i sposobem gry)[10].

Travian jest darmową grą w przeglądarce internetowej. Podstawowe zasady gry są proste. Rozwijanie wioski, szkolenie wojska oraz niszczenie lub przejmowanie wiosek przeciwników. Wydaje się trywialne i nudne ale nie jest. Wszystko dlatego, że gra należy do grupy tak zwanych gier MMO (Massive Multiplayer Online). Najciekawszym elementem gry jest więc jest człowiek, inny gracz próbujący swoich sił na tym samym świecie, a dokładnie to dziesiątki tysięcy innych graczy! Za prostymi od strony technicznej regułami gry kryją się skomplikowane posunięcia taktyczne, dyplomacja a przede wszystkim umiejętność działania w zespole. Pojedynczy gracz w tej grze nic nie osiągnie.

W grze Travian istnieje w niej pięć nacji, w tym dostępne dla graczy: Rzymianie, Galowie, Germanie oraz niedostępne: Natarowie i Natura. Każda z nich ma swoje mocne i słabe strony, a także unikalne jednostki. Nacje te różnią się od się m. in. kosztami utrzymania jednostek wojskowych oraz walecznością i szybkością poruszania się. Jednostki wojskowe można podzielić na defensywne i ofensywne. Specjalne znaczenie w grze mają zwiadowcy, mający za zadanie dostarczać informacji o stanie wioski przeciwnika. Mamy też w grze jednostki służące do niszczenia budynków i tak, taranem możemy zniszczyć mur przeciwnika zanim jeszcze dojdzie do właściwej bitwy, natomiast katapultami możemy ostrzelać dowolny budynek. Kluczową rolę odgrywa w grze konsul, herszt lub wódz (w zależności od nacji). Jest specjalna jednostka służąca do przejmowania wiosek innych graczy[11].

W grze istnieją 4 rodzaje surowców: drewno, glina, żelazo i zboże. Produkowane są w lasach, kopalniach gliny, kopalniach żelaza i na polach. Rozbudowując te obiekty, zwiększa się wydobywanie odpowiedniego surowca, ale również zwiększa się populacja osady. Każda jednostka potrzebuje żywności, która automatycznie jest odliczana od produkcji zboża. Gdy zapotrzebowania na zboże jest wyższe niż produkcja, umiera taka ilość jednostek, aby zrównać poziom produkcji zboża i zapotrzebowania.

Gra na odpowiednim serwerze kończy się, gdy któryś z graczy wybuduje tzw. Cud Świata na setnym poziomie. Aby zbudować Cud Świata, należy mieć wcześniej podbitą wioskę Natarów oraz dwa plany konstrukcyjne (Artefakty). Wioski Natarów wprowadzone zostają przez system dopiero później (po około 10 miesiącach gry)[12].

Niezwykła popularność tej gry z pewnością wynika z faktu, że była to jedna z pierwszych gier tego typu na polskim rynku. Warto podkreślić, że takie gry wyróżniają się prostymi zasadami i potrafią zabrać graczowi bardzo dużo czasu. Skomplikowane relacje między graczami potrafią wciągnąć na wiele godzin, niektórzy wręcz potrafią prowadzić w grze swoje drugie życie online. Wraz z rosnącą liczbą posiadanych wiosek zarządzanie nimi staje się coraz trudniejsze i wymaga coraz to większej liczby godzin spędzonych przy komputerze. W grze może nam pomóc konto premium, za które jednak trzeba zapłacić. Jest to problem tylko tych naprawdę zaangażowanych i doświadczonych graczy, którzy dochodzą do tego etapu.

Najistotniejszym jednak elementem jest umożliwiona dzięki rozwojowi Internetu wszechstronna komunikacja pomiędzy graczami i koalicjami graczy.

Wpływ strategicznych gier internetowych typu TRAVIAN i PLEMIONA na zachowanie i postawy graczy

Nieodłącznym elementem każdej gry jest dążenie do celu. Cel ten stanowi najczęściej pokonanie przeciwnika lub osiągnięcie mistrzowskiego poziomu. Dla graczy biorących udział w rozgrywkach typu Travian i Plemiona cele są nieco odmienne. Otóż pierwotnie dąży się tu do rozbudowy własnych wsi w celu zdominowania najbliższego terytorium. Temu celowi służy stale rozbudowywana i modyfikowana społeczność zwana Plemieniem (gra Plemiona) lub sojuszem (gra Travian). Poza rozbudową wiosek gracz dba o rozwój sojuszu i przynależność do większej grupy. Właściwy wybór w tym zakresie ma znaczący wpływ na dalszy rozwój w grze.

Odmienność internetowych gier strategicznych w odróżnieniu od zwykłych RTS polega świadomości gry z innymi ludźmi a nie komputerem. Taka sytuacja okazuje się czasami ważniejsza, niż cel jaki wstawia przed graczami sama gra. Wtedy także pojawiają się pozytywne oraz negatywne elementy wpływu takich gier na zachowania grających ludzi.

Zanim jednak omówione zostaną najistotniejsze z tych elementów, warto wspomnieć, że aby dokonać właściwej analizy postaw graczy biorących udział w grach typu Travian i Plemiona trzeba samemu się nim stać. Materiał przedstawiony poniżej jest oparty wyłącznie o własne doświadczenia.

Najczęściej grę rozpoczyna się jako zwykły gracz chcący się sprawdzić na polu strategii i porównać swoje umiejętności z umiejętnościami innych graczy. Pomysł opisania wpływu gry na zachowania graczy zrodził się w związku z pojawieniem się wielu różnorodnych własnych doświadczeń związanych z grą. Obserwacje podzieliłem na różne obszary dotyczące gry i graczy oraz ich wzajemnych relacji.

Pierwszym z obszarów jest próba obiektywnej oceny walorów i możliwości obu gier. Gracz ma możliwość wyboru drogi jaką będzie podążał, czyli własnej strategii. W tym miejscu otwierają się możliwości kształcenia w sobie takich cech jak cierpliwość oraz umiejętność planowania i przewidywania. Niestety wielu graczy nie jest w stanie przebrnąć pierwszego okresu obecności w grze, który mimo pozornej łatwości zaczyna wymuszać konkretne działania związane z czytaniem i przetwarzaniem informacji, stosowaniem się do reguł i zasad podejmowania ryzyka, kalkulacją i obliczaniem efektów własnych działań.

Drugą grupą możliwości jaką daje gra jest perspektywa uczestnictwa lub budowy własnej grupy zadaniowej (plemienia i sojuszu). W tym miejscu można śmiało mówić o umiejętności komunikacji interpersonalnej, postaw związanych ze współpracą i kooperacją oraz współodpowiedzialności. Na tym etapie okazuje się czy gracz jest w stanie przetrwać w grze dłużej niż kilkanaście tygodni,

gdyż nie należąc do plemienia czy sojuszu stanowi idealny cel dla bardziej rozwiniętych uczestników gry.

Następną grupą możliwości, które opisywane gry otwierają przed graczami jest budowa społeczności, którą śmiało można porównać ze społecznościami skupionymi wokół portali typu Nasza Klasa, Facebook itp. Czynnikiem spajającym jest w tym przypadku uczestnictwo w grze i chęć do przejawiania minimalnej aktywności na forach dyskusyjnych. Dzięki rozwojowi tego obszaru można śmiało mówić o społecznościach Plemion i Traviana żyjących własnym życiem i posiadającym zróżnicowaną strukturę zawodową, wiekową i religijną. Pojawiają się też często przypadki traktowania środowiska gry jako istotnej części własnego życia, gdzie kontakty z innymi graczami zaczynają być ważniejsze niż sama gra i są przenoszone z serwera na serwer. Gracze na nowych serwerach znają się z poprzednich i od razu na początku gry zawiązują sojusze. Z perspektywy czasu widać, że gra na kolejnych serwerach jest coraz bardziej zaawansowana i wymaga coraz większego wkładu graczy w celu utrzymania się w sojuszu i w grze.

Możliwości, jakie stwarzają internetowe strategie typu Plemiona i Travian ewoluują razem z rozwojem umiejętności i typem samego gracza. Obserwując grę i biorąc pod uwagę prezentowane zachowania można wyodrębnić kilka różnych grup graczy:

Przypadkowy – czyli każdy początkujący. Cechuje go wstępne zainteresowanie, ale często szybko się nudzi i zapomina o grze. Jego wioski szybko stają się łupem przeciwników. Nie zadaje sobie trudu poznania zasad gry i nawiązania pierwszych kontaktów. Gra nie stanowi dla niego istotnej wartości i nie budzi żadnych emocji.

Poszukiwacz – ten typ gracza to osoba, która przekroczyła próg poznania i stała się graczem znającym zasady i starającym się zacząć rywalizację z innymi. W obrębie tej grupy można wymienić kilka podtypów jak agresor (zapomina o obronie i skupia się na atakowaniu innych), obrońca (rozbudowuje defensywę i chce być gotów na ataki innych), „punkciarz” (rozbudowuje infrastrukturę wioski i podnosi pozycję w rankingach zapominając o wojsku. Skuteczny do pierwszego najazdu). Na tym etapie gracz jeszcze nie może mówić o trwałej więzi z innymi graczami, ale pojawiają się pierwsze symptomy współpracy. Niezależnie od wymienionych podtypów graczy – poszukiwaczy istnieje grupa samotników, którzy rozwijają się przy sprzyjających warunkach bez konieczności kontaktowania się z innymi i należenia do grupy.

Doświadczony I – poznał smak zwycięstwa bo udało mu się pokonać innego gracza. Wydaje mu się, że nic go nie zatrzyma. Udziela się na forum i daje rady innym. Jest optymistą. Kiedy przegrywa po raz pierwszy może się zniechęcić, ale może go to też wzmocnić. Emocjonalnie to pierwszy etap selekcji, na którym gracze potrafią zachowywać się zgoła różnie. Frustraci tracący swoje wioski po-

trafią grozić i obrażać innych. Silniejsi osobowościowo potrafią zorganizować sobie pomoc i często zawrzeć głębsze znajomości z innymi graczami.

Doświadczony II – potrafi samodzielnie i przy udziale grupy zaplanować i przeprowadzić akcje o skomplikowanym charakterze. Nie boi się strat i potrafi szybko reagować. Posiada kapitał kilkunastu – kilkudziesięciu wiosek i grupę zaufanych osób, na których pomoc zawsze może liczyć. Należy też często do grupy (sojuszu, plemienia), które skupia podobnie myślące i mające wspólny cel a czasem nawet zainteresowania osoby. Wyróżnia go też umiejętność funkcjonowania w społeczności plemiennej na wyższym szczeblu (rekrutacja, obsługa forum, pomoc etc). Może być dobry lub zły, ale z pewnością niebezpieczny w grze przeciw innym graczom.

Doświadczony III – w pełni kompletny i samowystarczalny gracz. Potrafi samodzielnie prowadzić złożone akcje posiadając nawet kilkaset wiosek. Cenny dla każdego sojuszu lub plemienia. Taki gracz może stawiać warunki i sam decydować o losach innych grup. Na każdym ze światów jest do kilkudziesięciu takich graczy i z reguły kierują się oni w działaniu tym na co mają ochotę. Wąska grupa potrafi się skupiać na osiągnięciu najwyższego celu. Można powiedzieć, że osiągnęli w grze wszystko, ale prawdopodobnie są uzależnieni od niej i poświęcają jej znacznie więcej czasu niż normalnym obowiązkom życiowym. Ich życie to gra[3].

Omawiając główne typy graczy można zwrócić uwagę na niezwykle istotne elementy, jakimi są wpływ graczy na grę i wpływ gry na graczy. Wzajemne relacje zachodzące w tym obszarze pozwalają wyszczególnić grupy negatywnych i pozytywnych czynników modyfikujących postawy osób grających w strategiczne gry internetowe typu Travian i Plemiona.

Niewątpliwie negatywnym czynnikiem jest uzależnienie od gry i jej środowiska. Z obserwacji graczy wynika, że pierwotnie z niewinnej zabawy rodzi się mocna więź ze światem gry i chęć pozostania w niej jak najdłużej. Początkowo gracze nie wiedząc co będzie dalej obiecują sobie różne rzeczy (pomoc, wsparcie, wierność, etc) a kiedy ktoś nie poświęca się dość wytrwale wzajemnym kontaktom staje się celem początkowo upomnień i nacisków aż do agresji włącznie. Gracze uzależnieni są na każdym poziomie „doświadczonego”. Najniebezpieczniejsi są Ci, którzy są najwyżej rozwinięci i mają w obrębie społeczności gry wpływ na tych mniej rozwiniętych powodując u nich występowanie nerwicy, depresji, agresji, autoagresji często przejawianej w grze jak i w normalnym życiu. Uzależnienie graczy najwyżej rozwiniętych ma formę mniej szkodliwą dla samych uzależnionych i często nie zauważają oni swojego uzależnienia chętnie się możliwością decydowania w grze o losach innych graczy i „odpornością na grę”. Zachowania agresywne wywołane grą występują w jej środowisku i skierowane są do innych graczy. Pierwotnie jest to złość i chęć odwetu według reguł gry i wtedy jeszcze nie istnieje niebezpieczeństwo.

Sytuacja jest znacznie gorsza, gdy już rozchwiany emocjonalnie gracz poniesie klęskę i przestaje panować nad sobą obrażając innych graczy.

Wiele osób ignoruje tego typu zachowania i nie zgłasza ich administracji gry nie chcąc okazywać słabości lub też przyznawać się, że zostali obrażeni. Sytuacja komplikuje się, gdy sfrustrowany gracz pojawia się jako odreagowujący skutki gry agresor w świecie realnym. To niebezpieczeństwo jest równie wielkie jak w przypadku długotrwałego obcowania z agresywnymi multimediami. Może dochodzić do pobić, wymuszeń, aktów wandalizmu. W skrajnych przypadkach do autoagresji i zachowań samobójczych aż po depresję. W tym miejscu ważne jest aby młodzież nie miała możliwości uzależnienia się od gry tak dalece by zapomnieć o otaczającym ją realnym świecie. Dorośli gracze muszą wykazać się instynktem i zadbać o siebie samodzielnie.

Innym istotnym czynnikiem negatywnym spowodowanym przez grę może być znieczulica związana z potrzebą dominacji. Słabszy gracz może prosić o litość ale okazanie jej może być poczytane jako słabość więc o litości nie może być mowy. Większość zachowań tego typu związana jest ze zbytnim przeniesieniem wartości gry na świat realny. Gra dopuszcza niemoralne zachowania (szpiegostwo, zdradę itp.) i jeśli legitymizuje je grupa graczy to stają się one przyczyną – zwłaszcza u nastolatków – poważnego rozchwiania osobowości. Mimo oczywistych zagrożeń przeciętny gracz może też odnieść w wyniku obcowania z grami typu *Travian* i *Plemiona* wiele korzyści.

Można się tu nauczyć podstaw współpracy w grupie, wspólnego osiągania zamierzonego celu, kooperacji i współodpowiedzialności za losy innych. Na portalach gier prężnie funkcjonują fora internetowe służące zarówno do komunikacji w grze jak też stanowiących bezpieczną platformę do rozmów na różne tematy. Gra w *Plemiona* czy *Traviana* może być atrakcyjną alternatywą dla ludzi mających zainteresowania zarówno humanistyczne, jak i ścisłe. Na serwerach grają ludzie w wieku od kilku do kilkudziesięciu lat. W związku z tym w oparciu o powstałe kontakty młodzież może np. nabierać pozytywnych wzorców zachowań, takich jak: chęć niesienia pomocy, współpraca oparta na zasadach wzajemności, przestrzeganie reguł, używanie właściwego słownictwa. Oprawa graficzna gier i umiejscowienie ich w określonych warunkach historycznych stanowi dla wielu wyzwanie, by obudzić sobie rycerskość i imponowanie pozytywną postawą.

Podsumowując można stwierdzić, że pomysł tworzenia internetowych gier strategicznych typu *Travian* i *Plemiona* jest pomysłem ciekawym i rozwojowym. Mimo istotnych zagrożeń płynących z grania, można też czerpać z niego korzyści. Z pewnością jednak nie należy stawiać jej ponad wszystko, tak jak w przypadku wielu innych dziedzin życia.

Rozważania końcowe

Najistotniejsze wnioski, jakie nasunęły się w wyniku przeprowadzonych obserwacji i analiz potwierdzają założone cele, jakimi było uchwycenie wpływu internetowych gier strategii czasu rzeczywistego na modyfikację zachowań graczy.

Można stwierdzić, że zarówno gracze przypadkowi, jak i doświadczeni narażeni są na typowe niebezpieczeństwa związane ze zmianą rzeczywistości realnej na wirtualną. Gry typu Travian i Plemiona mogą stanowić ciekawą propozycję spędzania wolnego czasu oraz nowego sposobu komunikowania się z ludźmi. Z drugiej jednak strony mogą prowadzić do dewiacji i deformacji zachowań związanych z uzależnieniem i frustracją.

Niezwykle ważnym aspektem przedstawionej pracy jest przekazanie odbiorcy trzech czytelnych komunikatów. Pierwszy z nich dotyczy konieczności zachowania kontroli nad zaangażowaniem w grę i skierowany jest zarówno do młodzieży, jak też do dorosłych graczy. Drugi dotyczy szans i zagrożeń spowodowanych nowym sposobem komunikacji między ludźmi będących uczestnikami internetowych gier strategicznych czasu rzeczywistego. Trzeci to problem braku literatury przedmiotu związanej z powstawaniem nowego sposobu zachowań, który spowodowany jest rozwojem gier „społecznościowych” w Internecie.

LITERTURA

- [1] Kruszewski K., Gry dydaktyczne – zarys tematu. Kwartalnik Pedagogiczny 2/1984
- [2] <http://www.definicja.com/Gra> (21.05.2009 r.)
- [3] Malawski M., Wieczorek A., Sosnowska H., Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych, PWN, Warszawa 2004,
- [4] http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_gier_komputerowych (22.05.2009 r.)
- [5] <http://what2play.tv/?mod=index&con=text&act=details&id=5270&txt=historia-rts-ow-czesc-1-narodziny-publicystyka> (22.05.2009 r.)
- [6] http://wapedia.mobi/pl/Lista_gatunkow_gier_komputerowych (22.05.2009 r.)
- [7] <http://what2play.tv/?mod=index&con=text&act=details&id=6783&txt=historia-rts-ow-czesc-2-pierwsza-fala-publicystyka> (22.05.2009 r.)
- [8] <http://www.oeiizk.edu.pl/informa/jazdzewska> (23.05.2009 r.)
- [9] http://wapedia.mobi/pl/Gra_online (23.05.2009 r.)
- [10] <http://www.travian.pl>
- [11] <http://pl.wikipedia.org/wiki/Travian>
- [12] <http://forum.travian.pl/showthread.php?t=26819>

Wojciech Ciesielski, Andrzej Detko

ASPECT SOCIAL STRATEGY ONLINE GAMES

Summary

Considerations for RTS gaming websites are designed to present the current state of knowledge. The aim of the publication is also to discuss and analyze their impact on player behavior. Based on extensive observational material was able to classify the types of players and the threats and positive actions resulting from participation in this type of games.