

ŚWIAT GRACZY

Jak to pokazują liczne statystyki, coraz większy procent członków kultury globalnej – w jakimś sensie będącej przedłużeniem kultury Zachodu oskarżanej o makdonaldyzację – sporą część swego czasu poświęca na różnego rodzaju gry. Do zrozumienia kultury współczesnej i kierunku jej rozwoju niezbędne jest wszechstronne badanie tych gier.

Ponieważ moim zdaniem nie da się badać kultury (resp. subkultury), samemu będąc poza nią, badania uczestniczące są koniecznością. Postanowiłem zwrócić uwagę na zabawy mniej znane, zwłaszcza polskim ludologom – na gry karciane i najnowsze potomstwo MUD-ów¹: strategiczno-fabularne internetowe gry tekstowe, w które gra się przez przeglądarkę internetową.

Karcianki

Gry karciane, zwane w idiolektie graczy *karciankami*, dzielimy na dwa zasadnicze typy: gry kolekcjonerskie i pozostałe. Najbardziej interesujące są gry kolekcjonerskie, ponieważ z jednej strony w naturalny sposób wymuszają one tworzenie się społeczności grających i wymieniających się kartami, z drugiej – stworzenie takiej gry wymaga dużego wysiłku logistyczno-finansowego. Inwestycja taka może w wypadku powodzenia dać spore dochody. Wysoka dochodowość z kolei gwarantuje dużą konkurencję i stałe doskonalenie produktu. Karcianka kolekcjonerska nie może istnieć bez nakładów na reklamę, bez turniejów i bez społeczności skupionych wokół niej graczy.

¹ *Multi User Dungeon* – program komputerowy umożliwiający wspólną grę za pomocą łączy (w sieci lokalnej lub przez internet); klasyczne zastosowanie tej nazwy dotyczy programów do rozgrywek w trybie tekstowym (lokacje, bohaterowie graczy i inne istoty, wyniki działań, przedmioty, warunki atmosferyczne itd. są opisywane przez interaktywny program wspomagany przez administratorów) z możliwością porozumiewania się z innymi graczami.

Karcianki niekolekcyjne są znacznie skromniejsze i łatwiejsze do badania. Są w gruncie rzeczy wzbogaconą o aspekty fabularne zabawą kolorowymi kartonikami – żywo przypominającą znane od setek lat inne gry karciane. Stawiają swym uczestnikom wymagania od poziomu *Gry w wojnę* (silniejsza karta bije słabszą) aż do brydża towarzyskiego włącznie. Najciekawsze polskie niekolekcyjne gry karciane ostatnich lat to *Zombiaki* Wydawnictwa Portal (symulacja walki ludzi z hordą zombich o fabule jak z kiepskiego horroru klasy C – ale sama rozgrywka jest interesująca) oraz *Troja* Krakowskiej Grupy Kreatywnej (symulacja walk bohaterów achajskich).

Pewną osobliwością rynku polskiego są trzy niekolekcyjne gry karciane o silnym obliczu polityczno-groteskowym. Najstarsza z nich to *Sim Wiocha* (klimaty postpegeerowsko-blokersowe), którą drukowano w miesięczniku „Portal” (4/2000). Dwa lata temu na konwencie *ConQuest 2004* ukazała się ciekawa efemeryda – karcianka z najbardziej znanymi postaciami z fandomu polskiego² pt. *Fandoom*. Ciekawą propozycją groteski politycznej jest wydana rok temu przez KGK *Zostań Prezydentem* reklamowana jako *satyryczno-polityczna gra towarzyska*.

Najsłynniejszą kolekcyjną grą karcianą świata jest *Magic: the Gathering* wydawnictwa Wizards of the Coast Inc. O jej popularności bezpośrednio świadczy jej sprzedaż w każdym sklepie z grami i w sieci Empik oraz dziesiątki turniejów w Polsce i setki na całym świecie, a pośrednio – imponująca liczba (kilkadziesiąt tomów!) seria powieści i zbiorów opowiadań z fabułą umieszczoną w uniwersum *M:tG*. Niestety dość szybko przekonałem się, że ogarnięcie analizą tak wielkiej gry wymagałoby zaangażowania dziesiątków naukowców. Ponieważ raczkująca w Polsce nauka o grach w najbliższych latach nie wykształci stosownych ośrodków badawczych, mimo nabycia kilkuset kart oraz podręcznika strategii porzuciłem *M:tG* na korzyść karcianki *Veto!*, której narodzinom mogłem się przyglądać oraz wziąć udział w rozwoju gry. Ważne były też sienkiewiczowskie i dzikopolo-we³ korzenie tego produktu Krakowskiej Grupy Kreatywnej⁴. Niemniej jednak nie straciłem zupełnie kontaktu z *M:tG*, ponieważ wielu graczy w *Veto!* grało kiedyś w ten produkt „Czarodziei”, a w dyskusjach na forum polskiej gry odwołania do najszlachetniejszej i największej karcianki świata były bardzo częste.

W wyborze kierowałem się także innymi motywami: znałem wielu czynnych graczy w *Veto!*, którzy wywodzili się ze środowiska dzikopoloowego, oraz mogłem tą grą zainteresować członków własnej rodziny, co pozwoliło mi na

² Fandomem nazywamy w różnym stopniu sformalizowaną społeczność fanów literatury science fiction i fantasy oraz gier fabularnych. Kiedyś określano, że fandom składa się z klubów, ale w dobie monopolizacji kontaktów przez sieć internetową regionalne kluby fanów tracą na znaczeniu. Do fandomu należą osoby jeżdżące na konwenty. Organizatorzy takich konwentów są kluczowymi osobistościami fandomu.

³ Odniesienie do polskiego systemu narracyjnych gier fabularnych *Dzikie pola* zainspirowanego trylogią Sienkiewiczowską [przyp. red.].

⁴ Obecnie dostępna druga edycja *Veto!* jest firmowana przez wydawnictwo *Imperium* [przyp. red.].

bliższą obserwacją zróżnicowanych wiekowo graczy. W rezultacie w *Veto!* grają od dwóch lat moi synowie: Radosław (niecałe 17 lat), Michał (15) i Jarek (13) oraz ich kuzyni: Maciej (21) i Bartosz (18). O zaangażowaniu niech świadczy to, że w poprzednim roku byłem mistrzem Polski, a w tym pierwszego miejsca ustąpiłem Michałowi, zdobywając drugie. Niebagatelna jest też kwota inwestycji.

Zasady gry w karcianki kolekcjonerskie, a szczególnie w *Veto!*, są na tyle skomplikowane, że nawet pobieżne w nie wprowadzenie rozsądziłoby ramy tej pracy. Natomiast warto wskazać na ogólną zasadę rządzącą każdą karcianką. Gra składa się z dwóch faz: pierwsza to wymyślanie talii dającej możliwość zwycięstwa oraz zbieranie kart potrzebnych do jej konstrukcji (kupno lub wymiana), druga to testowanie takiej talii w grze towarzyskiej lub turniejowej.

Na powstanie i ewolucję gry mają wpływ, prócz twórców, sami gracze, a ich wpływ na grę jest wprost proporcjonalny do ich zaangażowania (w tym finansowego), sukcesów i wkładu pracy. Można to porównać do zaangażowania pracowników w rozwój ich firmy sprzedającej owoce pracy intelektualnej.

Podstawowa różnica między pracownikami firmy dbającymi o jej rozwój a zaangażowanymi graczami jest taka, że pracownicy otrzymują gratyfikacje finansowe, podczas gdy gracze mogą liczyć tylko na bonusy w grze⁵. W karciance jest to wpływ na jej zasady i powstawanie nowych kart oraz nieco bardziej materialne korzyści: karty po niższych cenach lub zgoła za darmo (od producentów gry)⁶. Do specjalnych bonusów *Veto!* należą karty z wizerunkiem danego gracza lub zaproponowanym przez niego tekstem. Na takie premie mogą liczyć należą najaktywniejsi z graczy, betatesterzy podstawki i dodatków oraz admini i moderatorzy forum dyskusyjnego, bez którego gra nie mogłaby istnieć. Najważniejsze cele forum wspomagającego kolekcjonerską grę karcianą to:

- skupianie i organizowanie społeczności graczy,
- wyjaśnianie zasad gry, co nie może ograniczać się do drukowanych instrukcji z powodu zbyt wielkiej komplikacji zabawy oraz powstawania nowych kart i całych dodatków,
- organizacja turniejów, bez których nie może obejść się żadna karcianka; takie spotkania wzmacniają rywalizację i umożliwiają testowanie nowych pomysłów na budowę talii,
- umożliwianie składania ofert sprzedaży, kupna i wymiany kart,
- pomoc nowym graczom w konstrukcji dobrej talii,
- organizacja konkursów związanych z grą (i innych form promocji),
- wymiana uwag między betatesterami.

⁵ Pomijam tu kwestię półzawodowych graczy klasy światowej – tacy profesjonalści są możliwi tylko w *M:tG*.

⁶ Gracze o wysokiej pozycji w rankingu i w społeczności karcianki mają też większe możliwości wymiany i zakupu kart od innych graczy na korzystnych warunkach, ponieważ są obdarzani większym zaufaniem.

BBMMOG

Wraz z rozwojem internetu oraz unowocześnieniem przeglądarek sieciowych jednym z najbardziej dynamicznie rozwijających się typów gier są Browser Based Massive Multiplayer Online Games (BBMMOG). W sierpniu br.⁷ wystartowała polskojęzyczna gra tego typu, *BloodWars – Wojny Krwi*, łącząca fabularną konwencję postapokaliptyczną z wampiryczną. W typologii gier komputerowych byłaby to hybryda strategii i cRPG. Siła postaci zależy od znajdujących na wyprawach przedmiotów, zdobywanych punktów za ataki na innych graczy i wykonywania questów⁸. Na wyższych poziomach kluczowa staje się siła klanu, do którego należy gracz, ponieważ tylko w mocnym klanie można realizować bardziej zaawansowane questy oraz zdobywać/bronić swoich posesji, których parametry mają istotny wpływ na powodzenie działań. *Wojny Krwi* mają już 17 tysięcy użytkowników, a liczba ta stale wzrasta.

Podobnie jak w przypadku omawianej karcianki bardzo ważnym aspektem gry jest społeczność graczy skupiona wokół forum. W przypadku *Wojen Krwi* bez forum gra byłaby zwyczajnie niemożliwa. Na forum m.in. są określone jej zasady. Forum zapewnia nie tylko komunikację z twórcami gry i z innymi graczami (co jest szczególnie ważne w przypadku klanów), ale też wymianę, sprzedaż i zakup przedmiotów znajdujących w trakcie gry (tzw. itemów⁹; walutą są punkty rozwoju).

Ponieważ w *Wojnach Krwi* forum jest dużo ważniejsze, niż w przypadku karcianek, zjawiska charakterystyczne dla tego typu składników gry są znacznie wyraźniejsze. Jak w życiu społeczeństwa niewirtualnego, i w tym przypadku ważna jest opinia publiczna (czyli ogółu graczy), którą można kształtować – i kształtuje się – przy pomocy grup nacisku. Najważniejszymi osobami na forum są administratorzy (tożsami z twórcami i właścicielami gry lub będący delegatami tej grupy) i powiązani z nimi moderatorzy, których jedynym wynagrodzeniem jest – podobnie jak w karciankach – większy wpływ na grę i zyski z powiązań z autorami. Powiązania te mogą być wykorzystywane o wiele częściej, niż w karciankach, ponieważ konflikty między grupami graczy zrzeszonymi w klanach są ostrzejsze i rzadziej mogą odbywać się bez decyzji administratorów gry i forum.

Dobry kontakt (czy jak to nazywają przeciwnicy: *dobry układ*) z właścicielami gry umożliwia też bezpieczne stąpanie po niezbyt dobrze wyznaczonej granicy między legalnym a nielegalnym postępowaniem w grze. Przykładowo tak zawsze podkreślany przepis o multikontach (kontach jednego gracza, który wykorzystuje je, aby ułatwić sobie grę) w istocie jest bardzo często obchodzony – zwłaszcza gdy każde z kont jest osobno opłacane.

⁷ Czyli w sierpniu 2006 r. [przyp. red.].

⁸ Inaczej: misji, pojedynczych zadań, zleceń, przygód [przyp. red.].

⁹ Z ang. *item* – rzecz [przyp. red.].

Gry sieciowe mają bez porównania większy potencjał od karcianek, a to głównie dzięki możliwości uczestnictwa w nich przez 24 godziny na dobę. Bo choć w *Veto!* da się grać w kilka osób przez kilkanaście godzin bez przerwy, to jednak jest z tym trochę jak z sesją RPG: nie wszyscy mogą tak często i długo, a brak choćby jednego stałego gracza istotnie zmienia wszystko, często uniemożliwiając grę¹⁰.

W *Wojnach Krwi* gracze, którzy chcą wejść do ścisłej czołówki (notowany jest najlepszy tysiąc), muszą poświęcać na grę bardzo wiele czasu. Można grać za pośrednictwem komputera lub przez telefon komórkowy z dostępem do internetu. Od początku badań (8 sierpnia br.) do ich zakończenia (29 października) grałem 7 dni w tygodniu, zarówno w dzień, jak i w nocy. Od 3 września nieco godzin musiałem poświęcić na pracę zawodową poza mieszkaniem (praca w domu na komputerze umożliwia jednoczesne granie w *WK*, ale przy wysokim stopniu zaangażowania większość uwagi, myśli i czasu poświęca się grze). Dopiero w trzeciej dekadzie października nieco ograniczyłem granie, przy okazji z większą uwagą badając sytuacje nietypowe oraz płaszczyznę relacji finansowo-towarzyskich między graczami a właścicielami gry. W sierpniu bywały dni, w które grałem i 22 godziny. Zdarzało się to i w październiku, gdy koordynowałem akcje całego paktu (4 klany tego samego znaku – tzw. TAG-u – oraz klany sojusznicze) i podlegało mi około 120 osób. Często w grze, na forum, w GG i na czacie spędzałem kilkadziesiąt godzin pod rząd. Tak wysoka aktywność spowodowała bardzo wysoką lokatę mojej postaci (doszedłem do 38 pozycji na 17 tysięcy graczy zarejestrowanych na serwerze), a ta lokata z kolei wymuszała zaangażowanie. Z drugiej strony wysoka pozycja była i konsekwencją, i przyczyną przynależności do jednego z najsilniejszych klanów.

Założeniem badawczym było pełne pochłonięcie przez grę, ponieważ tylko w ten sposób można dotrzeć do takich jej aspektów, które dla niezaangażowanego gracza są niedostępne. M.in. mogłem śledzić, którzy gracze i jak długo przebywają w *WK*. Mimo przeznaczania na grę znakomitej większości doby, często spotykałem osoby, które grały jeszcze dłużej. Od trzeciego tygodnia gry zacząłem mieć kłopoty ze snem – stał się nieuzasadnionym marnowaniem czasu. Bezsensowności towarzyszył stan pewnej euforii i koncentracji myśli oraz emocji na elementach gry. Z drugiej strony – mogłem jeszcze głębiej wejść w grę, a zwłaszcza w środowisko graczy: dostawałem oferty uczestnictwa w czatach skonfederowanych klanów. A nie mogłem z wszystkich tych ofert skorzystać, ponieważ już dotarłem do granic moich możliwości – np. brakowało mi czasu, aby śledzić wszystkie istotne dyskusje na forum, co zresztą byłoby w innej sytuacji (tj. w grze typowej, nie dla badań) sporym błędem: koalicja wrogów naszego klanu, choć nie potrafiła nas pokonać w grze, skutecznie oddziaływała na opinię środowiska oraz na właścicieli gry i w końcu odniosła zwycięstwo, używając środków spoza samej

¹⁰ Szerzej opisywałem to zjawisko w książce *Gry fabularne...*, Kraków 2004.

gry – narzędzi administratorów. Później wymogła nawet zmianę reguł gry na niekorzyść naszych klanów, co zapewniło jej pozycję dominującą w grze.

Moje obserwacje umożliwiają postawienie tezy, że *Świat gry nie jest odgradzony od świata poza grą. Nie można też twierdzić, że któryś jest bardziej realny: dla graczy nie ma różnych rzeczywistości, wszystkie są podobnie ważne. Twierdzenia o różnicach są wynikiem przyzwyczajień i nie znajdują potwierdzenia dowodowego. Umiejętności społeczne i inne gracza są równie ważne we wszystkich jego czynnościach – tak w grze, jak i poza nią.*

Przez cały czas mej gry w WK pewne jej elementy były dla mnie istotniejsze od składników mego życia poza grą (niektórych prac i niektórych znajomych). Z niektórymi graczami porozumiewałem się nawet w trakcie pełnienia obowiązków poza grą. Z drugiej strony w trakcie gry nawiązywałem kontakty różniące się od tych z codzienności tylko typem mediatyzowania. Bywało, że tematy rozmów na kanałach growych nie były związane z grą. Zdarzało się, że czynności pozornie codzienne w rzeczywistości były zupełnie podporządkowane uczestnictwu w grze.

90 procent poznanych przeze mnie bliżej graczy (kontakt w kanale prywatnym: PW w grze, na forum, przez komunikator i czat) było ludźmi dorosłymi, nierzadko powyżej 30. roku życia (średnia oscylowała wokół 24 lat). Przykładowo założyciel mego klanu miał 32 lata, wiceszefowa najbliższego sojusznika 29, jedna z czołowych, wpływowych postaci klanu 36, bankier 25, nominalny szef (czyli właściciel postaci na najwyższym poziomie) miał dwoje małych dzieci, więc zapewne też ok. trzydziestki. Z drugiej strony znałem kilku licealistów i jedną gimnazjalistkę, ale nie sprawowali oni nigdy odpowiedzialnych funkcji w klanie, co też świadczy o tym, że umiejętności społeczne i doświadczenie życiowe mają kluczowy wpływ na pozycję gracza w społeczności gry – analogicznie do społeczności nie-gry.

Moi wszyscy mimowolni respondenci – gracze, z którymi rozmawiałem lub których publiczne wypowiedzi czytałem na forum – entuzjastycznie wypowiadali się o grze jako znakomitej, wciągającej zabawie. Jedyne zastrzeżenie, powtarzające się na tyle często, iż nie należy go lekceważyć, zwłaszcza że było często skorelowane z porzuceniami postaci i innymi formami zakończenia gry, dotyczył **braku czasu**. Ale tylko niektórzy potrafili ograniczyć swoje granie oraz zaangażowanie emocjonalne do rozsądnego poziomu. Inni wręcz przeciwnie. Tacy „ambitni” (przyjęte określenie na ten typ graczy) nie mogli przeboleć przewag graczy na wyższych poziomach. Wcale często zdarzały się przypadki konstrukcji nowej postaci, która mogłaby wejść na wyższy poziom, nie powtarzając błędów wynikających z niedoświadczenia gracza, a nawet korzystając z wytworzonych przez niego więzi (to zjawisko już po zakończeniu przeze mnie gry nawet się nasiliło: wiele nowych wypowiedzi na forum krytykuje takie praktyki, ponieważ nowe postacie starych graczy są przyjmowane do najsilniejszych klanów oraz przekazuje się im większość dorobku poprzednich bohaterów, w tym kluczowe dla rozgrywki

przedmioty). Taki proceder, wysoce skuteczny w grze, wymaga jednak ogromnego zaangażowania czasowego: rezygnacja ze starej postaci i konstrukcja nowej, silniejszej, to mimo wszelkich korzyści koszt 3-4 tygodni intensywnej gry: ok. 400 godzin.

Tak wielkie zaangażowanie czasowe byłoby niemożliwe bez emocjonalnego. I motywacje charakterystyczne dla gier typu agon (jak chęć wygranej i samo współzawodnictwo) nie są najważniejsze. Znacznie istotniejsze są typowe, niegrowe motywy: przyjaźń, lojalność, poczucie wspólnoty, podziw dla zdolnych do poświęcenia – swoistego heroizmu w grze. Ważne są też, jak w ogóle w życiu, uczucia negatywne: wrogość, a nawet nienawiść, chęć zemsty. Poziom zaangażowania emocjonalnego uczestników gry jest ogromny, mimo częstych przypomnień, że to „tylko gra”. Oczywiście np. na forum najlepiej widoczne są zjawiska negatywne – awantury, skargi na wyzwiska lub oszustwa w transakcjach handlowych, nagonki na niektóre klany. Niemniej jednak w codziennym nie-życiu (termin na przebywanie w VR gry *Wojny Krwi* motywowany jej bliskością do *Wampira: Maskarady*) przeważają zachowania pozytywne. Graczy w klanie ocenia się na podstawie ich poświęcenia dla wspólnoty i pomocy innym, zwłaszcza słabszym członkom. Pomoc ta może mieć różną postać: od poświęcenia czasu w celu wytłumaczenia pewnych niuansów gry i wskazania skutecznej strategii, przez pożyczanie własnych *itemów* i ochronę, po wydatkowanie całkiem realnych pieniędzy, aby biedniejszy członek klanu mógł grać na znacznie lepszym koncie *Premium* (konto bezpłatne nie tylko daje mniejsze możliwości w grze, ale też utrudnia komunikację).

Wiele wypowiedzi i zachowań świadczy o tym, że zaangażowane uczestnictwo w grze daje to, czego świat współczesny często aż w takim stopniu dać nie potrafi: intensywne emocje, wzniosłość słów i postaw, heroizm czynów, bezinteresowność bez oskarżeń o nieudaczność, oparcie relacji międzyludzkich o same cechy osobowe, bez okoliczności dodatkowych, jak znajomości, rodzina, praca, stan majątkowy czy zdrowotny. Status społeczny gracza jest uwarunkowany jego umiejętnościami komunikacyjnymi, postawą i cechami osobowymi. Ponieważ gra jest statyczna, brak w niej jakichkolwiek elementów animowanych, w bardzo niskim stopniu oddziałuje na zmysły, co rekompensowane jest żywą wyobraźnią graczy. Na forum w specjalnym dziale umieszczono różne opowiadania graczy ze świata *WK*, które co prawda nie mają wielkich wartości literackich, ale są znakomitą dowodem plastyczności wyobraźni.

W najczęściej spotykanym ujęciu – zwłaszcza w tekstach rozpowszechnianych przez mass media – przeważa teza odwrotna do wyżej postawionej, wskazująca na eskapizm takich zabaw: *Gry sieciowe stają się we współczesnej cywilizacji Zachodu istotnym konkurentem tzw. realnego świata*.

Najczęściej przywoływanym argumentem są stosunkowo nieliczne (względem liczby graczy) przypadki dewiacji i „ucieczek” z realnego świata zakończonych śmiercią. Pośrednio dowodem jest też lawinowy wzrost liczby kont na serwerach

setek gier sieciowych. Oczywiście zagadnienie to dotyczy tylko części populacji, ale jest to grupa stale powiększająca się, a w niektórych społeczeństwach obejmuje spory odsetek ogółu obywateli. Z powodu niskiego poziomu informatyzacji naszego społeczeństwa w Polsce tacy gracze to jeszcze znikoma część ludności, ale np. w Korei Południowej właśnie głosy graczy przeważały wyniki wyborów prezydenckich.

Już przed drugą wojną światową J.R.R. Tolkien w eseju *O baśniach* podważał zasadność krytyki eskapizmu, a widział w nim tęsknotę za lepszą rzeczywistością i niezgodę na brud i zło tego świata. Niemniej jednak moim zdaniem niezasadność tezy o konkurowaniu gier sieciowych ze światem realnym wynika z przesłanek bardziej podstawowych: z fałszywości opozycji „świat wirtualny” i „świat realny” oraz z braku oznak rozkładu ekonomicznego zaawansowanych społeczeństw (wszak nadmierne przeniesienie ludzkiej aktywności w nierzeczywistość powinno skutkować załamaniem stosunków ekonomicznych).

Informatyzacja społeczeństwa oznacza m.in., że za pośrednictwem sieci można załatwić większość spraw: od zakupów po formalności w urzędach. Jeśli do tego dochodzi wzrost pracy zdalnej, która jest świadczona bez wychodzenia z domu, oraz powszechność rozrywki on-line (w tym telewizji, filmów i muzyki), zanika w jakimś stopniu różnica między tzw. realnością a rzeczywistością wirtualną. Jedna przechodzi w drugą bez wyraźnej granicy. Zanika też więc różnica między wykreowanymi światami gier a światem doświadczanym za pomocą identycznego interfejsu. Różnica ta jest niewielka zwłaszcza między grami polegającymi głównie na interakcji z innymi ludźmi a życiem społecznym prowadzonym za pośrednictwem sieci czy nowoczesnego telefonu komórkowego. O wyborze każdorazowo decydują predyspozycje danej osoby oraz intensywność i jakość kontaktów. Gdy lepsze pod każdym względem więzi można kreować w grze, to ona staje się życiem.

W społeczeństwach o niższym zaawansowaniu technicznym – jak polskie – trudno na razie wskazać, jak to grove życie (czy *nie-życie*) można godzić z pracą zawodową i życiem rodzinnym, ale zapewne w społeczeństwach o przewadze pracy zdalnej i z informatyzowanej oraz mniejszych rodzinach, których wszyscy członkowie należą do kultury informatyczno-multimedialnej, jest to łatwiejsze. Na pewno uczestnictwo w grach online jest istotnym parametrem strukturalnym i wyznacznikiem zmian społecznych w najbardziej rozwiniętych krajach.

Podsumowanie

Podsumowując powyższe, z konieczności bardzo skrótowe i pobieżne rozważania, należy podkreślić, że gry różnego typu stają się ważną częścią współczesnej kultury. Trudno jest odróżnić czas gry od czasu tzw. realnego życia. Nie tylko nie daje się sztywno wyznaczyć granic między jednym a drugim, ale z biegiem czasu wzrasta zjawisko *nakładania się* gry na tzw. rzeczywistość. Sądząc po

rozwoju technik AR¹¹, ten trend może w najbliższych latach stać się dominujący. Wielu członków zaawansowanych technologicznie społeczeństw będzie żyło w *rozszerzonej rzeczywistości* – symbiozie otaczającego świata materialnego i wirtualnego pochodzącego z wszechobecnych maszyn informatycznych. Część elementów wirtualnych w takim AR będzie służyła wzrostowi efektywności w pracy zawodowej, część ułatwi życie prywatne, a wiele będzie służyło różnym typom rozrywki, w tym grom. W AR rozróżnienie między poszczególnymi sferami aktywności ludzkiej stanie się praktycznie niemożliwe.

W społeczeństwie informatycznym stare zabawy kartami, zakładające spotkanie *face-to-face*, zyskują potężnego sprzymierzeńca w postaci mediów umożliwiających tworzenie społeczności zainteresowanych takimi grami. Z kolei zabawy oparte na wspólnie tworzoną tekście znajdują swoje nowe oblicze w internecie umożliwiającym tworzenie wysoce skomplikowanych społeczności, których hierarchia jest budowana na bazie umiejętności społecznych i cech osobowości uczestników. Liczne masowe gry on-line proponują interesujące zabawy o bardzo różnym charakterze, w tym też imitujące otaczający świat „drugie życie”.

Wymienione zabawy i liczne z nieopisanych tutaj mają wiele cech wspólnych ze zjawiskami obserwowanymi dotychczas poza grami i uprawniają do wniosku o konstytutywnym dla współczesnej cywilizacji poszerzeniu jej „rzeczywistości” o regiony do niedawna opisywane najczęściej deprecjonującymi określeniami, jak „wirtualny”, „sztuczny” i „fantastyczny”.

¹¹ *Augmented reality* – „rozszerzona rzeczywistość”: rzeczywistość wzbogacana o elementy wirtualne (np. wyświetlane obrazy obiektów, informacje).