

Typy graczy i motywacje

Patricia Wallace w swej książce „Psychologia Internetu” wyróżniła cztery główne motywy, którymi kierują się gracze – zwolennicy różnorodnych gier sieciowych. Dla większości graczy jeden z nich jest decydujący. Oznacza to, że mimo iż dana osoba może przejawiać cechy kilku typów jednocześnie, zazwyczaj jeden z motywów dominuje i w największym stopniu wpływa na sposób uczestniczenia w rozgrywce. Klasyfikacja ta pozwala lepiej zrozumieć zachowania użytkowników w środowisku wirtualnym oraz mechanizmy rządzące społecznościami graczy.

Warto zauważyć, że motywacje uczestników gier sieciowych nie ograniczają się jedynie do samej rozrywki. Gry internetowe stanowią bowiem przestrzeń, w której użytkownicy mogą realizować różne potrzeby psychologiczne, takie jak potrzeba osiągnięć, ciekawości poznawczej, przynależności społecznej czy rywalizacji. Z tego względu analiza typów graczy jest ważna zarówno z punktu widzenia psychologii Internetu, jak i projektowania gier komputerowych. Twórcy gier starają się bowiem tworzyć środowiska, które będą atrakcyjne dla różnych grup użytkowników.

Pierwszą kategorią są wyczynowcy. Dla tego typu graczy najważniejszy jest cel, jak na przykład zebranie największej ilości skarbów, rozwój umiejętności własnej postaci, zabicie jak największej liczby wrogów. Typowy wyczynowiec przystępuje do gry z intencją rozwiązania jakiejś zagadki lub zwyciężenia szczególnie trudnej do pokonania bestii. Tego rodzaju gracze często koncentrują się na zdobywaniu kolejnych poziomów doświadczenia, osiąganiu wysokich wyników oraz zdobywaniu rzadkich przedmiotów w grze.

Dla wyczynowców ważne jest również porównywanie swoich osiągnięć z wynikami innych graczy. W wielu grach sieciowych istnieją specjalne rankingi lub tablice wyników, które pozwalają sprawdzić, kto osiągnął najlepsze rezultaty. Takie

rozwiązania stanowią dodatkową motywację do dalszej rywalizacji oraz doskonalenia własnych umiejętności. W konsekwencji wyczynowcy często spędzają wiele godzin na treningu i analizowaniu strategii, które pozwolą im osiągnąć przewagę nad innymi uczestnikami gry.

Z kolei odkrywcy są mniej zainteresowani zdobywaniem kolejnych poziomów gry, natomiast bardziej bawi ich poznawanie typologii gry, zgłębianie jej tajemnic lub gromadzenie specjalistycznej wiedzy na temat jej funkcjonowania. Tego rodzaju gracze często eksplorują wirtualne światy w poszukiwaniu ukrytych miejsc, sekretów lub nietypowych rozwiązań zastosowanych przez twórców gry. Dla odkrywców najważniejsza jest ciekawość poznawcza oraz możliwość odkrywania nowych elementów środowiska gry.[\[1\]](#)

Odkrywcy często dzielą się zdobytą wiedzą z innymi użytkownikami, publikując poradniki, opisy map czy instrukcje dotyczące poszczególnych mechanizmów gry. W ten sposób przyczyniają się do powstawania społeczności skupionych wokół danej gry, które wymieniają się informacjami i doświadczeniami. Ich działalność ma istotne znaczenie dla innych graczy, ponieważ pozwala lepiej zrozumieć zasady funkcjonowania gry oraz szybciej osiągać określone cele.

Trzecią grupę stanowią poszukiwacze towarzystwa, którzy grają w gry sieciowe głównie w celu nawiązania znajomości. Zależy im na interakcjach społecznych, które początkowo mogą być nakierowane na samą grę, lecz w miarę jak gracze lepiej się poznają, mogą one też dotyczyć niezwiązanych z grą spraw osobistych. Dla takich osób gra jest przede wszystkim narzędziem umożliwiającym komunikację z innymi ludźmi.

W wielu grach sieciowych istnieją specjalne mechanizmy wspierające współpracę pomiędzy graczami, takie jak drużyny, gildie czy klany. Poszukiwacze towarzystwa chętnie korzystają z takich form organizacji, ponieważ umożliwiają one budowanie trwałych relacji społecznych. Wspólne wykonywanie zadań, uczestniczenie w wydarzeniach organizowanych w grze czy

rozmowy na czatach sprzyjają tworzeniu poczucia wspólnoty.

Często zdarza się również, że relacje nawiązane w świecie wirtualnym przenoszą się do świata rzeczywistego. Gracze mogą spotykać się na zlotach fanów danej gry, utrzymywać kontakt za pośrednictwem komunikatorów internetowych lub mediów społecznościowych. W ten sposób gry sieciowe stają się przestrzenią, w której powstają nowe formy relacji społecznych.

Większość gier on-line przyciąga także małą grupę ludzi, których satysfakcjonuje napastowanie innych. Są to tzw. zabójcy w tym sensie, że nie podporządkowują się ustalonym regułom gry, zabijają dla zabawy, sieją ferment w szeregach drużyny i ogólnie uprzykrzają życie innym graczom. Tego rodzaju użytkownicy często czerpią satysfakcję z dominowania nad innymi oraz wywoływania negatywnych emocji wśród współuczestników rozgrywki.

Zachowania takich graczy mogą prowadzić do powstawania konfliktów w społecznościach internetowych. W skrajnych przypadkach mogą one zniechęcać innych użytkowników do dalszego uczestnictwa w grze. Z tego względu wielu twórców gier wprowadza różne mechanizmy mające na celu ograniczenie negatywnych zachowań, takie jak systemy zgłaszania nadużyć, blokowanie kont czy wprowadzanie sankcji wobec graczy łamiących regulamin.

Napięcia między grupami i zmiany liczebności populacji różnych typów graczy mogą szybko zmienić charakter danej gry sieciowej lub nawet doprowadzić do jej unicestwienia. Wirtualne społeczności, podobnie jak społeczności funkcjonujące w świecie rzeczywistym, podlegają określonym mechanizmom równowagi. Jeśli jedna grupa użytkowników zaczyna dominować w sposób negatywny, może to zaburzyć funkcjonowanie całego systemu.

„Jak każde środowisko naturalne potrafi wykarmić tylko

określoną liczbę drapieżników, tak świat gier sieciowych potrafi przyjąć bez szkody dla siebie tylko małą liczbę „zabójców” [21]. Jeśli będzie ich zbyt dużo, inni gracze odejdą.” Oznacza to, że stabilność społeczności graczy zależy od zachowania pewnej równowagi pomiędzy różnymi typami użytkowników.

Oczywiście administratorzy, czyli „opiekunowie” danego świata gry mają pewną władzę i środki regulujące przebieg gry, jednak nie w każdym przypadku są w stanie interweniować. Zarządzanie społecznością liczącą tysiące lub nawet miliony graczy jest zadaniem bardzo trudnym. Administratorzy mogą wprowadzać regulaminy, moderować zachowania użytkowników czy zmieniać mechanikę gry, jednak nie zawsze są w stanie całkowicie wyeliminować negatywne zjawiska.

Z tego względu istotną rolę odgrywa również sama społeczność graczy. W wielu przypadkach to właśnie użytkownicy tworzą nieformalne normy zachowania oraz reagują na działania osób zakłócających rozgrywkę. Dzięki temu możliwe jest utrzymanie względnej równowagi w świecie gry oraz stworzenie środowiska, które będzie atrakcyjne dla różnych typów uczestników.

[1] Patricia Wallace, *Psychologia Internetu*, Dom wydawniczy REBIS, Poznań 2003, s. 129 – 130

[2] Tamże, s. 131

Jeśli szukają Państwo pomocy w napisaniu własnej pracy - potrzebują Państwo fachowych konsultacji to polecamy stronę [pisanie prac](#) - profesjonalna pomoc w pisaniu prac w granicach prawa.