

Paradoks gracza, czyli co motywuje graczy do korzystania z gier online

KATARZYNA SKOK

Uniwersytet w Białymstoku

Abstract

The player's paradox – what motivates players to play online games

The article presents the psychological evolution of online players' motivation: from conscious fun to the 'production' of game achievements, which is automated, dominated by a goal and lacks the player's involvement. Players' paradoxical behaviour and the game features leading to such behaviour are discussed. This paradox is analyzed in the light of taxonomic research and psychological motivation theories explaining player activity. The role of the overjustification effect (intrinsic vs. extrinsic motivation) and psychological entrapment is discussed in detail. Game features fostering paradoxical behaviour are also indicated: (1) treating playing instrumentally, (2) compulsion to engage in certain activities, (3) reinforcing egoistic and stereotypical behaviour. Additionally, reward distribution which supports intrinsic motivation is proposed.

KEYWORDS: online game, paradoxical behaviour, intrinsic motivation, overjustification effect, psychological entrapment

1. Wstęp

Paradoks można zdefiniować jako sprzeczne, ale wzajemnie powiązane elementy, które funkcjonują jednocześnie i utrzymują się w czasie. Każdy z nich wydaje się logiczny, jeśli traktowany jest niezależnie od drugiego, lecz w zestawieniu z drugim staje się niespójny, a nawet absurdalny (Smith, Lewis, 2000). Klasycznym przykładem paradoksu jest gra zwana aukcją jednego dolara (Brockner, Rubin, 1985). W licytacji tej gracz stawia otrzymaną kwotę (zwykle pięć centów) oraz własne fundusze, by stać się właścicielem jednego dolara. Różnica w stosunku do typowej aukcji polega na tym, że nie tylko zwycięzca, ale także przegrany płaci wylicytowaną kwotę. Pierwotna motywacja uczestników jest czysto finansowa – opłaca się zainwestować 5, a nawet 90 centów, by wygrać 1 dolara. Gdy jednak stawka zaczyna zbliżać się do 100 centów, motywacje graczy ulegają zmianie, a ich zachowania można określić jako paradoksalne.

Badania, które przywołują Joel Brockner i Jeffrey Rubin (1985), pokazują, że gracze często są gotowi zapłacić za 1 dolara kilka dolarów, a niekiedy nawet ponad 20, co z czysto finansowego punktu widzenia jest zachowaniem absurdalnym. Z drugiej jednak strony kontynuowanie gry jest bardzo racjonalne, gdyż każde podbicie stawki oznacza możliwość zdobycia wygranej i zmniejszenia i tak istniejących strat. Opisane w dalszej części artykułu paradoksalne zachowania graczy analizowane są według podobnego schematu: pierwotna motywacja wewnętrzna (zabawa – ang. *fun*; przyjemność przebywania w grze; zwycięstwo nad przeciwnikiem) ewoluje, by ostatecznie ustąpić miejsca motywacji zewnętrznej: potęga i siła są (logicznie) utożsamiane z pewnymi elementami gry (wyższymi poziomami, najlepszym ekwipunkiem), które stają się celem samym w sobie¹.

Można postawić pytanie: jakie są granice wytrzymałości gracza? Do jakich wyrzeczeń zdolny jest gracz, by osiągnąć upragnione nagrody? Czy kwota tysiąca dolarów za podwyższenie poziomu bohatera jest ceną akceptowalną? Czy gdyby (hipotetycznie) dzięki kilkudniowemu uderzeniu głową w mur – zamiast półrocznego zabijania potworów – można było zdobyć „miecz marzeń”, część graczy by się na to zdecydowała? Dla laika lub dla osoby dopiero rozpoczynającej grę powyższe decyzje byłyby absurdalne i nielogiczne, ale dla wciąż gnieźnego w pułapkę czy też uzależnionego gracza mogą być bardzo racjonalne. Zachowania opisane poniżej można określić mianem paradoksalnych, ponieważ z jednej strony są one logiczną odpowiedzią na zastane reguły gry, a z drugiej przeczą potocznym wyobrażeniom tego, jak powinien wyglądać proces grania.

¹ Zjawisko to można wyjaśnić mechanizmem nadmiernego uzasadnienia (Lepper, Greene, Nisbett, 1973), który jest omawiany w dalszej części artykułu.

Co motywuje miliony osób do spędzania czasu w wirtualnym świecie gier online? Zarówno pobieżna obserwacja, jak i badania naukowe wskazują, że głównym motywatorem jest przyjemność. Typowe granie nie służy niczemu poza nim samym, gracze motywowani są paratelicznie (Apter, Fontana, Murgatroyd, 1985), są również autodeterminowani (Deci, Ryan, 1985). Rywalizacja pomiędzy graczami online wiąże się z potrzebą pokonania przeciwnika. Potrzeba ta jest immanentnym celem gry, a nie zewnętrznym motywatorem jak w przypadku gier sportowych, w których motywacje mogą sprowadzać się do nagród zewnętrznych (np. pieniądze za zwycięstwo w turnieju ATP). W praktyce okazuje się jednak, że ludyczny aspekt grania staje się mniej istotny niż nagrody, które można uzyskać poprzez granie. Struktura gier powoduje, że gratyfikacje mające w założeniach wzmacniać wewnętrzną motywację graczy stają się nagrodami zewnętrznymi.

2. Przyjemność grania

Osoba rozpoczynająca granie jest motywowana wewnątrznie, poświęca swój czas na aktywność, która sprawia jej przyjemność. Zwykle w tym kontekście przywoływana jest klasyfikacja oparta na taksonomii Richarda Bartle'a (1996). Gracze mogą być motywowani relacjami społecznymi – potrzebą socjalizacji z innymi graczami (wtedy gra traktowana jest jako pretekst, jako miejsce lub narzędzie umożliwiające spotkanie i przebywanie z innymi ludźmi) lub potrzebą dominacji (pokonywania przeciwnika, bycia lepszym). Gracze niemotywowani społecznie czerpią przyjemność z interakcji z samym środowiskiem gry: pragną osiągnąć (lubią rozwijać swoje postacie, zdobywać nowe umiejętności, wzbogacać się o nowe wirtualne dobra) bądź też są eksploratorami (ich motywację opisuje raczej słowo „wiedzieć” niż „posiadać”). Klasyfikacja Bartle'a była uzupełniana i modyfikowana (np. Yee, 2007; Radoff, 2011), ale wiązało się to zawsze albo z wprowadzeniem dalszych czynników, albo z redukcją dotychczasowych. Nowsze propozycje nie zmieniły tego, że każda z opisanych przez autora motywacji ma pierwotnie charakter hedonistyczny.

W psychologii pozytywnej opisywany jest stan tzw. optymalnego doświadczenia lub przepływu (Csikszentmihalyi, 2005). Stan ten wiąże się z całkowitym zanurzeniem w danej czynności, prowadzącym do utraty samoświadomości i poczucia czasu. Czynnikiem umożliwiającym osiągnięcie tak silnego zaangażowania jest optymalny poziom trudności zadania (dający poczucie kontroli): zadanie powinno być postrzegane jako wyzwanie (zbyt trudne zadanie wywołuje lęk, zbyt proste – poczucie nudy). Prócz tego winno mieć jasno określony cel oraz dostarczać informacji zwrotnej o dokonanych postępach.

Teoria przepływu często bywa przywoływana w kontekście gier. Przykładowo Dongseong Choi i Jinwoo Kim (2004) zwracają uwagę na pozytywny związek pomiędzy poziomem doświadczania przepływu a chęcią kontynuowania gry. Ich badanie wskazuje, że w środowisku gry podwyższony poziom przepływu osiągany jest, gdy gracze mogą wchodzić w skuteczne interakcje z systemem (jasno określone cele w grze, dostępne środki do osiągnięcia tych celów, informacja zwrotna) oraz gdy istnieją satysfakcjonujące interakcje z innymi graczami (możliwe dzięki podobieństwu świata gry do świata rzeczywistego, a także dzięki narzędziom pozwalającym na lepszą komunikację, takich jak możliwość grupowania się czy zakładania stowarzyszeń). Ciekawa interpretację doświadczenia optymalnego przedstawiają z kolei Jane Webster i Hayes Ho (1997). Zdaniem autorów stan przepływu jest identyczny ze stanem zabawowości.

Warto w tym miejscu wspomnieć także o innych badaniach (Skok, 2011), według których przepływ nie jest stanem jednorodnym, obejmuje dwa odrębne typy motywacji, można go rozpatrywać w kategoriach potrzeb związanych z zadowoleniem (przepływ hedonistyczny: „Kiedy gram, czuję się bardzo dobrze”) lub niezadowoleniem (przepływ eudajmonistyczny: „Czulbym się źle, gdybym nie grał”). Pierwszy z tych stanów skoncentrowany jest na zabawie (ang. *fun*), a drugi na zaabsorbowaniu. Pierwszy wiąże się z bezpośrednią realizacją celu, drugi jest formą kompensacji deficytów życiowych lub rodzajem ucieczki od problemów. W kategoriach ukierunkowań regulacyjnych Edwarda T. Higginsa (1997) przepływ hedonistyczny wiąże się z regulacją promocyjną (koncentracja na pozytywnie sformułowanych celach i ideałach, dążenie do maksymalizowania pozytywnych skutków działań), przepływ eudajmonistyczny zaś z regulacją prewencyjną (koncentracja na negatywnie sformułowanych celach i powinnościach, dążenie do minimalizowania negatywnych skutków działań). Co ciekawe, przepływ eudajmonistyczny jest wysoko skorelowany z uzależnieniem od internetu.

3. Paradoksalne zachowania graczy

Mimo że w opinii wielu osób (także graczy) gra jest formą zabawy lub rozrywki, w grach online można zaobserwować zachowania, które z zabawą czy rozrywką mają niewiele wspólnego. Poniżej prezentowane są trzy kategorie paradoksalnych zachowań graczy: (1) koszmar pracy na drugim etacie, (2) rezygnacja z przyjemności pokonania przeciwnika, (3) czasowa rezygnacja z obecności w grze. Pierwsza kategoria obejmuje zachowania wiążące się z przymusem długotrwałego (do kilku miesięcy), czasochłonnego (kilkanaście lub kilkadziesiąt

godzin w tygodniu) podejmowania działań, które są męczące i nie dają bezpośredniej satysfakcji. Gracz może spodziewać się ostatecznej nagrody za swój wysiłek, ale często nie rekompensuje ona wcześniejszych trudów. Druga kategoria odnosi się do rezygnacji z jednej z podstawowych wartości gry – możliwości pokonania wirtualnego lub ludzkiego przeciwnika. Zwykle dochodzi tutaj do trwającego wiele godzin ciągu zachowań autodestrukcyjnych (gracz ułatwia przeciwnikowi pokonanie go). Trzecia kategoria natomiast obejmuje działania, które mają na celu unikanie obecności w grze. W tym wypadku alternatywą grania jest „niegranie”, oddawanie kontroli nad swoim awatarem legalnym lub nielegalnym zautomatyzowanym programom sterującym. Gracz może zając się wtedy czymkolwiek innym.

Opisane poniżej zachowania nie stanowią normy, ale są reprezentatywne dla graczy, dla których istotą grania jest wyłącznie jak najbardziej efektywna realizacja celów ustanowionych w grze przez jej twórców (w przeciwieństwie do graczy, dla których ważne są także inne aspekty, np. relacje społeczne, eksploracja). Przykłady – ukazujące omawiane zjawisko z perspektywy osób niezaangażowanych w tego typu aktywność – mają za zadanie pokazać, do jakich paradoksów może prowadzić nieodpowiednia dystrybucja nagród w grze. Szczegółowa analiza tego problemu przeprowadzona jest w sekcji piątej.

3.1. Koszmar pracy na drugim etapie

Farming² w grupach rajdowych (*World of Warcraft*)

Moonleaf rozpoczęła granie w grę *World of Warcraft* w dniu jej premiery w Europie. Wraz ze swoim chłopakiem przyłączyła się do jednej z najpotężniejszych gildii PvE³. Pełniła rolę uzdrowiciela – podczas rajdów⁴ zajmowała się leczeniem obrażeń zadawanych jej współtowarzyszom przez potwory. Gdyby nie uzdrawiała wystarczająco szybko lub gdyby zabrakło jej many umożliwiającej leczenie, mogłoby to skutkować klęską i utratą wielu godzin wysiłku pozostałych osób. Każdy rajd wymagał od Moonleaf specjalnych przygotowań – musiała zbierać wirtualne zioła w celu przygotowania specjalnych mikstur dających większe możliwości leczenia podczas długotrwałych walk.

² Aktywność polegająca długotrwałym wielokrotnym, męczącym wykonywaniu tej samej czynności w celu osiągnięcia określonych korzyści.

³ Ang. *Player versus Environment* (gracz przeciwko otoczeniu), termin używany w wieloosobowych grach online oznaczający tryb rozgrywki, w której postać kontrolowana przez gracza walczy z postaciami sterowanymi w grze przez komputer. Przeciwnieństwo PvP (ang. *Player versus Player*), gdzie gracze rywalizują bezpośrednio ze sobą.

⁴ Rodzaj misji w grach typu MMORPG, w której wielu graczy (w *World of Warcraft* do czterdziestu osób) sprzymierza się w celu pokonania bardzo silnych postaci sterowanych przez komputer (*bosses*).

Przygotowanie jednej porcji trwało około pięciu minut, a w trakcie jednego rajdu zużywała ich dziesiątki. Gdy ktoś nie miał czasu, mógł kupić takie porcje od innych graczy, ale zdobycie wirtualnej waluty również było czasochłonne. Niektórzy koledzy Moonleaf kupowali tę walutę za prawdziwe pieniądze (euro), ale sama kobieta nigdy nie zdecydowała się na taki krok. Jej marzeniem było zdobycie ekwipunku, który uczyniłby ją silnym graczem w potyczkach PvP. Niestety gildia widziała w niej wyłącznie uzdrowiciela, z łupów po zabitych potworach Moonleaf otrzymywała wyłącznie ubrania pozwalające jej na jeszcze skuteczniejsze leczenie. Bronie i ubrania umożliwiające zadawanie większych obrażeń otrzymywali wyłącznie walczący w rajdach z przeciwnikami. Moonleaf jednak wiedziała, że kiedy jej koledzy już zdobędą pełne wyposażenie, wtedy przyjdzie kolej i na nią.

Uczestnictwo w rajdach powoli zaczęło być męczącym koszmarem – zadania były raczej nudne, ale gdy grupa nie radziła sobie z trudniejszymi przeciwnikami i wszyscy ginęli, zwykle to na Moonleaf oraz innych uzdrowicielach skupiały się żale i pretensje pozostałych osób. Zastanawiała się, czy jej wysiłek był wart oczekiwanej nagrody. Nie zrezygnowała jednak, ponieważ żal jej było wszystkiego, co zainwestowała, a wymarzony ekwipunek wydawał się coraz bliższy. Niestety, po dwóch latach producent gry wprowadził niekorzystne dla Moonleaf rozszerzenie – tuż po tym, jak wreszcie otrzymała swoją nagrodę. Dodatek ten pozwalał na dalszy rozwój postaci i relatywnie łatwe zdobywanie nowego wyposażenia, o wiele atrakcyjniejszego od tego, które kobieta zdobyła podczas wypraw rajdowych. Od tej pory przestała grać swoją postacią.

Dla uściślenia warto dodać, że problemy Moonleaf nie były spowodowane relacjami, jakie panowały w grupie rajdowej, ale wynikały z wpadnięcia w pułapkę psychologiczną. Równie dobrze przymus takich zachowań mogłaby prowokować jednoosobowa gra offline⁵.

3.2. Rezygnacja z przyjemności pokonania przeciwnika

Szybka przegrana w *Eye of the Storm* (*World of Warcraft*)

„Nie walczcie. Jeśli będziemy tu tylko stać, szybciej przegramy i dostaniemy trzy marki” – kilka lat temu takie wypowiedzi można było często spotkać na polu bitwy *Eye of the Storm*. Istotą gry było tam zdobycie czterech baz i przeniesienie flagi ze środka mapy do jednej z nich. Po obu stronach walczyło przeciwko

⁵ Wszystkie przykłady paradoksalnych zachowań pochodzą z obserwacji zachowań graczy w grach online (K. Skok, obserwacja uczestnicząca). Zostały opracowane na potrzeby tego artykułu. Obserwacja obejmowała następujące gry: *World of Warcraft* (2005–2013), *KOTS2000* (2002–2004), *Perfect World* (2008–2012), *Ether Saga Online* (2009).

sobie po piętnastu graczy. Struktura zapisów⁶ do tego rodzaju potyczki oraz różnice pomiędzy frakcjami powodowały, że w zdecydowanej większości przypadków zwyciężała jedna i ta sama strona, druga zaś zwykle przegrywała. Doprowadziło to do sytuacji, w której potencjalnie przegrywający ukrywali się, nie chcąc podejmować walki – czekali na szybszą przegraną i otrzymanie nagrody w postaci trzech marek, zapewniającej im w dalekiej przyszłości zakup wymarzonego ekwipunku. Przeszkadzanie przeciwstawnej drużynie postrzegano jako marnotrawstwo czasu: bitwy, które w oczach niektórych graczy i tak były ostatecznie przegrane, miały przez to trwać dłużej. Najefektywniejszym sposobem awansu w grze wydawało się bierne „niezaczepianie” przeciwnika, szybkie przegrywanie w wielu kolejnych potyczkach. W tym czasie można było zrobić kawę, obejrzeć film lub nawet odrabiać lekcje. Pola bitew, które w zamierzeniach twórców miały służyć rywalizacji i rozrywce, dla pewnych graczy stały się polem do odrabiania pańszczyzny. Dla tych osób sam proces grania nie był istotny, pokonanie przeciwstawnej drużyny oznaczało wyłącznie *marki*, a sojusznik próbujący podjąć walkę był postrzegany jako niespełna rozumu. Sytuację najlepiej odzwierciedla hipotetyczny przykład ze świata sportu – wyobraźmy sobie, że pięciu zawodników jednej drużyny w meczu siatkówki nie wychodzi na boisko, a druga drużyna stara się jak najszybciej wygrać, serwując raz po raz asy serwisowe w niebronione pole. Obie drużyny zyskują: jedna zwycięża i otrzymuje dużą nagrodę, druga przegrywa i otrzymuje nagrodę pocieszenia.

Samobójstwo (KOTS2000)

W większości gier samobójstwo nie jest powodem szczęścia. Ale nie w *KOTS2000* (odmiana *Quake2*), gdzie na skutek pewnego przeoczenia programisty masowe samobójstwa mogły stać się źródłem znaczących wirtualnych profitów. System *KOTS2000* pozwalał graczom rozwijać się na dwa sposoby – poprzez zdobywanie punktów doświadczenia i kolejnych poziomów (każdy poziom umożliwiał przydzielenie punktu specjalizacji i broni) oraz przez zdobywanie tzw. kredytów, za które również można było kupować punkty specjalizacji i broni. Prosta matematyka pokazała wielu graczom, że bardziej cenne są kredyty, ponieważ będąc na relatywnie niskim poziomie, można było mieć wysoko rozwiniętą specjalizację. Kredyty znajdowały się w plecakach pozostawionych przez poległych graczy i zabite potwory. Sztuczka polegała na ginięciu, odradzeniu się i podnoszeniu własnego plecaka. I tak w kółko przez kilka godzin. Ważne było znalezienie odpowiedniego miejsca, tak by droga od miejsca odrodzenia do miejsca ginięcia (i zabrania plecaka) była jak najkrótsza. Przykładowo, jeden z graczy rodził się

⁶ Gracze obu frakcji (stron) nie mogli od razu brać udziału w potyczkach – musieli się zapisywać i oczekiwać na swoją kolej. Mechanizm zestawiający zapisanych graczy powodował ukazane tu skutki.

w korytarzu pewnej lokacji, przebiegał cztery kroki, łapał swój plecak, postępował krok do przodu i ginął od jednego ciosu niewidzialnego potwora. Gracz ten robił to tysiące razy jednego dnia. Warto dodać, że gra w zamierzeniu kierowana była do użytkowników określanych w terminologii Bartle'a jako zabójcy.

3.3. Czasowa rezygnacja z obecności w grze

Zhen Party (Perfect World)

Zhen Party stanowił jeden z najpopularniejszych sposobów rozwijania postaci w grze *Perfect World*. W Zhen Party brało zwykle udział sześć osób – dwie grające klasą uzdrowiciela, dwie sterujące awatarami zadającymi obrażenia oraz dwie wabiące potwory. Sens Zhen Party polegał na zabijaniu monstrów w grupie po kilkanaście naraz (byłoby to niemożliwe bez wzajemnej współpracy kilku graczy). W praktyce tylko postacie wabiące potwory mogły wykazywać odrobinę inwencji. Pozostałe osoby – raz nacisnąwszy przycisk odpowiadający za określone zaklęcie – mogły pójść odrabiać lekcje. Niejednokrotnie na *world chat* (płatny kanał słyszany w całym *Perfect World*) można było przeczytać: *Cl85 lf Zhen. I can zhen 4 hours* (w zrozumiałym tłumaczeniu: „Uzdrowiciel szuka grupy zhen”. I potem autopromocja: „Mogę robić zhen godzinami”). Warto wspomnieć, że każda minuta udziału w Zhen Party ze względu na specyfikę gry pochłaniała realne fundusze graczy. Znane są przypadki osób, które wydały kwoty tysiąca lub więcej dolarów za udział w Zhen Parties⁷.

Boty w World of Warcraft

Boty to programy sterujące awatarami graczy, a umożliwiające szeroko rozumiane rozwijanie się postaci bez kontroli człowieka. Pierwotnie boty miały służyć poprawie efektywności gracza (na przykład gwarantowały znaczną poprawę celności w grach typu FPS), obecnie wykorzystywane są również w grach typu RPG, gdzie zastępują człowieka w potyczkach PvP lub w rozwijaniu profesji i wzbogacaniu się (zbieranie surowców).

W grze *World of Warcraft* pierwsze boty nie były zbyt skomplikowane – potrafiły jedynie podskakiwać, rzucać zaklęcia lub robić krok do przodu co kilka sekund. Postać nieaktywna zostalaby po pewnym czasie usunięta z gry, więc na czas długotrwałej rozgrywki PvP gracze uruchamiali boty, a sami na przykład szli spać. Zdarzały się poranki i noce, podczas których po otwarciu

⁷ Kwota oparta jest na deklaracjach graczy w środowisku gry (kanał *world chat*) oraz na forach (np. <<http://pwi-forum.perfectworld.com/showthread.php?t=972382>>). Wynika także z kalkulacji kosztów udziału w Zhen Party (cena przedmiotów regenerujących manę w przeliczeniu na jednostkę czasu).

Alterac Valley na możliwych osiemdziesięciu rzeczywistych graczy (dwie drużyny po 40 osób) faktycznie w grze uczestniczyło mniej niż dziesięciu. Pozostałe 70 postaci przebywało w okolicy wejścia, symulując aktywność – np. podskakując co kilka sekund.

Najnowsze boty potrafią udawać prawdziwego gracza. Poruszają się, rzucają adekwatne zaklęcia, omijają przeszkody. W tłumie graczy byłyby nierozpoznawalne. Programy nie są jednak doskonałe: zdarza się, że trzydzieści botów w jednej drużynie przemieszcza się w zwartej grupie tam i z powrotem bez jakiegokolwiek sensu. Prawdziwi ludzie cieszą się w tym czasie odpoczynkiem. Kupując bota, kupują jednocześnie poczucie, że nie muszą robić tego, czego robić nie chcą.

Possessor (Ether Saga Online)

Possessor wydaje się być jednym z najśmielszych wynalazków w grach online. To, co jest zakazane i zwykle stanowi grzech główny w innych grach MMORPG oraz skutkuje utratą konta (a zarazem realnych pieniędzy wydanych na zakup gry i opłaty abonamentowe oraz zainwestowanego czasu), w grze *Ether Saga Online* zostało zalegitymizowane jako zwykły element rozgrywki. Zjawisko Possessora jest tak niezwykle, że można by je potraktować jako przykład autoironii chińskich twórców gry (choć bardziej prawdopodobne, że jest to odpowiedź na zapotrzebowanie graczy – odpowiedź, która zapewnia kolejne realne zyski).

Wyjaśnienie tego zjawiska i jego wyjątkowości wymaga przedstawienia pewnego oczywistego założenia, które było uznawane (i ciągle jest) za pewnik świata gier MMORPG gwarantujący ich sukces w świecie realnym. Założeniem tym jest to, że klient gier MMORPG – gracz – płaci za to, co lubi robić i w czym lubi partycypować. Tak jak w świecie realnym widz płaci za bilet do kina, aby obejrzeć film, a klient kolejki górskiej uiszcza należność za bilet w oczekiwaniu ekscytujących atrakcji. Tak jak uczestnicy balu sylwestrowego płacą za wstęp, bo chcą być obecni. Do takiego balu czyni się przygotowania i bierze się w nim udział. Gdyby ktoś kupił bilet i wysłał swój strój zamiast stawić się osobiście, byłoby to poczytane za dziwactwo i marnotrawstwo pieniędzy. Ktoś, kto nie chce się bawić na balu, nie kupuje biletu. Kto z kolei płaci, ten oczekuje dobrej zabawy. Analogicznie jest z grami. Jeśli gracz rozpoczyna granie, to po to, by się w ten sposób rozerwać. Nie zakłada już na początku, że gra będzie stratą czasu. Tego typu refleksja pojawia się dopiero wtedy, gdy gracz wpadnie w pułapkę pogoni za nagrodami.

Possessor w świecie gier MMORPG jest wyżej wspomnianym frakiem wysłanym na opłacony bal z powodu zamierzonej nieobecności właściciela. Jest botem. Gra MMORPG zakłada obecność osoby grającej przy komputerze – ale nie w grze *Ether Saga Online*. Po wykupieniu czasu działania programu Possessora gra toczy się sama. Gracz może odejść od komputera, wystarczy tylko, aby maszyna była

włączona. Można powiedzieć, że Possessor jest narzędziem dla tych, dla których świat gry nie jest całym światem; którzy chcą pójść do szkoły (pracy), spotkać się ze znajomymi lub po prostu się wyspać. Paradoksalnie, będąc kolejnym elementem uzależnienia od gry, w pewnym sensie Possessor może też uzależnionych ratować. Ale gdy dodamy do tego lęki, obawy i czasami nawet obsesje graczy, którzy – nie mając dostępu do gry – zastanawiają się, czy ich Possessor funkcjonuje poprawnie, to świat gier online i motywacje do grania nabierają kolejnego wymiaru.

4. Mechanizmy psychologiczne sprzyjające paradoksalnym zachowaniom

Dlaczego ludzie grają w gry online? Pytanie to można rozbić na dwa odrębne zagadnienia. Po pierwsze, należy zapytać o przyczyny rozpoczęcia rozgrywki. Po drugie, trzeba zastanowić się nad powodami kontynuowania gry. Przykłady opisane w powyższej sekcji pokazują, że odpowiedzi na oba pytania mogą być odmienne. Inaczej motywowane jest dziecko, które **chce** iść pobawić się z kolegami po odrobieniu lekcji, inaczej dziecko, które czuje, że to robić **powinno**, choć ma ochotę na oglądanie telewizji. Wydaje się, że kluczowym czynnikiem pozwalającym zrozumieć paradoksalne zachowania graczy jest zastąpienie motywacji wewnętrznej motywacją zewnętrzną (co można wyjaśnić mechanizmem nadmiernego uzasadnienia) oraz pułapką psychologiczną.

4.1. Motywacja wewnętrzna a motywacja zewnętrzna

Różnicę pomiędzy motywacją wewnętrzną i zewnętrzną dobrze wyjaśnia teoria autodeterminacji Richarda Ryana i Edwarda Deciego (1985). Motywacja wewnętrzna pojawia się, kiedy motywowana jednostka ma poczucie autonomii (brak poczucia bycia kontrolowanym) i kompetencji oraz gdy istnieje odniesienie społeczne danej czynności. Czynniki te powodują jednocześnie, że jednostka postrzega daną czynność jako bardziej satysfakcjonującą. Autorzy koncepcji wskazują, że doświadczenie działania motywowanego wewnątrznie jest bliskie doświadczeniu stanu przepływu. Z motywacją taką mamy do czynienia wtedy, gdy jednostka nie wykonuje działań w sposób instrumentalny, ale jej działania mają charakter autoteliczny (sformułowanie Csikszentmihalyiego), są podejmowane dla nich samych; celem jest tutaj przyjemność i radość związana z działaniem. Przyjemność ta w grach może wiązać się – by użyć taksonomii Bartle'a – z pokonywaniem przeciwnika, eksplorowaniem świata, rozwijaniem postaci lub po prostu spędzaniem czasu w towarzystwie innych graczy. Jeśli tego rodzaju aktywności nie są autoteliczne, automatycznie stają

się mniej przyjemne, przekształcają się w obowiązek. Lepsze wyposażenie nie jest wtedy postrzegane jako potwierdzenie kompetencji i informacja zwrotna o postępach, ale zaczyna stanowić samoistny cel gry.

Gracze, którzy przestają odczuwać przyjemność z rozwijania postaci czy pokonywania przeciwnika (wykorzystują boty lub nie dążą do zwycięstwa), są w rzeczywistości motywowani nie tyle do grania, ile do zdobywania nagród. Jednak sam proces zdobywania nagrody ich nie interesuje. Zastąpienie motywacji wewnętrznej zewnętrzną elegancko wyjaśnia mechanizm nadmiernego uzasadnienia. W badaniu Marka Leppera, Davida Greene'a i Richarda Nisbetta (1973) analizowano zachowanie dzieci zainteresowanych rysowaniem. Podzielone zostały one na trzy grupy. Pierwszą poinformowano, że otrzyma nagrodę za rysowanie (i dzieci rzeczywiście ją uzyskały), w drugiej nagroda dostarczana była po wykonanej czynności bez wcześniejszej zapowiedzi, w trzeciej rysowanie nie wiązało się z żadnymi nagrodami. Kiedy w dalszej części badania dzieci miały możliwość ponownego rysowania, te, które wcześniej otrzymały spodziewaną nagrodę, wykazywały najmniejsze zainteresowanie czynnością.

Pewnym uzupełnieniem tych wyników są obserwacje wskazujące, że nie zawsze nagrody zewnętrzne obniżają motywację wewnętrzną (Rosenfield, Folger, Adelman, 1980). Dzieje się tak tylko wtedy, gdy nagrody te nie odzwierciedlają faktycznego poziomu wykonania. Motywacja wewnętrzna nie zostaje obniżona w przypadku dostarczenia informacji zwrotnej o poziomie kompetencji (brak nagród zewnętrznych) ani wtedy, gdy wysokość nagród zewnętrznych jest adekwatna do kompetencji. Wyniki te wyraźnie korespondują z założeniami teorii autodeterminacji i przepływu. Istotą optymalnego doświadczenia w tych teoriach jest poczucie kompetencji i adekwatna informacja zwrotna. Gracze online, którzy otrzymują nagrody za przegrywanie, nie mają poczucia kompetencji. Wymarzony ekwipunek nie jest też adekwatną nagrodą odzwierciedlającą ich umiejętności czy zaangażowanie, ale gratyfikacją, która powinna być dostarczona za samo uczestnictwo. Taka struktura gry powoduje, że granie jako takie przestaje być ciekawe. Interesujące staje się jedynie spełnienie minimalnych warunków otrzymania nagrody: zainstalowanie bota, który będzie wykonywał wymagane czynności, lub – jeśli w ten sposób nagrodę można otrzymać szybciej – bierne oczekiwanie na porażkę.

4.2. Pułapka psychologiczna

Drugim mechanizmem psychologicznym wyjaśniającym paradoksalne zachowania graczy jest pułapka psychologiczna (Brockner, Rubin, 1985) definiowana jako stan psychologiczny, w którym jednostka dokonuje inwestycji w nadziei

osiągnięcia określonego celu. Pułapkę psychologiczną można scharakteryzować w następujący sposób:

- ◀ inwestycje osoby podejmującej decyzję, czyli kosztą osiągnięcia celu, postrzegane są jako nieodwracalne wydatki;
- ◀ osoba podejmująca decyzję musi zdawać sobie sprawę z tego, że może wybierać pomiędzy pozostaniem w pułapce lub wyjściem z niej;
- ◀ nigdy nie jest pewne, że cel zostanie osiągnięty;
- ◀ inwestycje muszą mieć charakter ciągły, jednostki w pułapce otrzymują informacje zwrotne na temat tego, że zasoby już zainwestowane są niewystarczające dla osiągnięcia celu.

Typowe sytuacje, w których jednostka znajduje się w pułapce, to długie czekanie na nienadjeżdżający autobus (inwestycja czasowa), ciągle remontowanie starego samochodu (inwestycja finansowa), pozostawanie w niesatysfakcjonującym związku (inwestycja emocjonalna) lub kontynuowanie kosztownej wojny („honor narodowy”). W grach cel może być określony jako w różny sposób rozumiane posiadanie mocy: maksymalnego poziomu, wysoko rozwiniętych umiejętności czy profesji postaci bądź doskonałego ekwipunku. Gry typu MMORPG wykorzystują mechanizm pułapki psychologicznej na dwa sposoby – zmuszają graczy do inwestycji finansowych i czasowych. Przykładem może być bezpłatna gra *Perfect World*, w której albo osiąga się moc (szybsze rozwijanie postaci, lepszy ekwipunek) na drodze żmudnego dorabiania się, albo można ją kupić za prawdziwe pieniądze. Inaczej jest w przypadku gry *World of Warcraft*, w której inwestycja czasowa oznaczająca zwykle wielomiesięczną „pracę” daje graczom nadzieję osiągnięcia wymarzonego celu. Jednakże ze względu na to, że w grze tej często następuje przewartościowanie osiągnięć, gracze są motywowani do nieustannego podążania za kolejnymi nowymi celami. Jeśli ktoś zainwestował trzy miesiące codziennego grania w możliwość zdobycia nowej broni, prawdopodobnie poświęci kolejne trzy, by tę broń wreszcie otrzymać. Rezygnacja w połowie drogi mogłaby być przez graczy postrzegana jako swego rodzaju porażka. Ci, którzy stracili zamiłowanie do gry, wciąż grają po to, by osiągnąć zamierzony cel. Jeśli ten stopniowo się oddala, sięgają po rozwiązania pozwalające im zminimalizować koszty związane z czasem – angażują boty, kupują osiągnięcia za prawdziwe pieniądze, odchodzą od klawiatury, gdy ich postać bierze udział w walkach, lub korzystają z *glitchów*⁸ (samobójstwo w *KOTS2000*). Tego typu paradoksalne zachowania wyjaśnia teoria autodeterminacji: osoba traktująca czynność wyłącznie

⁸ Glitch (pol. *usterka*) – w terminologii gier termin używany na określenie drobnego błędu w programie, który może prowadzić do pewnych nieprawidłowości w grze. Zwykle nieszkodliwy, ale w niektórych sytuacjach jest wykorzystywany dla zysku gracza.

instrumentalnie traci poczucie autonomii. Nie tyle chce podejmować działania, ile je podejmować musi. A obniżenie poczucia autonomii automatycznie prowadzi do obniżenia motywacji wewnętrznej.

5. Cechy gier sprzyjające paradoksalnym zachowaniom

Cechy gier sprzyjające paradoksalnym zachowaniom można podzielić na trzy kategorie omówione poniżej.

5.1. Instrumentalne traktowanie grania

W założeniach nagrody mają zwiększać motywację do grania. Dzieje się tak jednak wyłącznie w przypadku niskiego poziomu motywacji na początku wykonywania czynności. Zwykle nie mamy do czynienia z taką sytuacją. Rozpoczynając grę, gracze są nią zainteresowani i właśnie z tego powodu grają. Zgodnie z teorią autodeterminacji (Deci, Ryan, 1985) zewnętrzna nagroda (niebędąca wyłącznie informacją zwrotną) będzie tutaj tylko obniżać motywację graczy. Lepsze wyposażenie, szybsze osiąganie kolejnych poziomów mogą stać się celem samym w sobie, jeśli nie będą odzwierciedlały kompetencji gracza. Jeżeli do zdobycia nagrody wystarczająca jest wyłącznie inwestycja czasowa (obecność gracza w grze osobiście lub przy pomocy bota), to zaangażowanie wymagające wysiłku intelektualnego lub sprawnościowego staje się zbędne. Jeśli zdobywane nagrody – lepszy ekwipunek czy kolejny poziom – stanowią kamienie milowe determinujące jakość gry, stają się nadrzędnymi celami.

Lepszym rozwiązaniem byłoby takie ustrukturyzowanie gry, w którym nagrody nie stanowiłyby jakości samej w sobie. Po pierwsze, powinny być formą informacji zwrotnej („poradziłem sobie dobrze z tym zadaniem”). Różny poziom wykonania zadania oznaczałby różnego rodzaju nagrody, to samo zadanie mogłoby przynosić nagrody o zróżnicowanej atrakcyjności. Gracz powinien zdawać sobie sprawę, że to, w jaki sposób wykonuje zadanie – a nie tylko samo jego wykonywanie – determinuje jakość nagrody. Po drugie, nagrody nie powinny gwarantować zdecydowanej przewagi nad graczami, którzy takich nagród nie otrzymali. Zdobycie dużej nagrody nie powinno powodować możliwości pobłażania sobie – obniżenia poziomu wykonania kolejnych zadań („z taką bronią zabiję prawie każdego”). Jednym z prostszych sposobów nagradzania uwzględniającego oba wspomniane wyżej zalecenia byłoby wprowadzenie różnego rodzaju rankingów, ale tylko takich, które odzwierciedlałyby umiejętności, a nie inwestycje czasowe.

5.2. Przymus wykonywania określonych czynności

Gear not skill („wyposażenie nie umiejętności”) – takie sformułowanie można niejednokrotnie spotkać na kanałach komunikacyjnych *World of Warcraft*. Bolączką wielu uczestników tej gry (w szczególności grających sporadycznie) są trudności z pokonaniem przeciwnika. Zdobyte dzięki walkom PvP wyposażenie często jest gwarancją zwycięstwa nad oponentem, który takiego wyposażenia jeszcze nie ma. Inwestycja czasowa zwykle wystarcza, by pokonać przeciwnika o dużo większych umiejętnościach. Dla wielu graczy oznacza to przymus wykonywania określonych czynności. Uczestnictwo w bitwach PvP przestaje być w takiej sytuacji bezinteresowne, staje się wręcz konieczne. Zgodnie z teorią autodeterminacji przymus prowadzi do obniżenia poziomu autonomii i motywacji wewnętrznej. Czym innym jest bezinteresowna rywalizacja, czym innym „praca”. Gracz nie powinien czuć się zmuszony do wykonywania określonych zadań (w tym *farmingu* lepszego wyposażenia), by móc pokonać przeciwnika.

Ciekawe rozwiązanie zostało w tym kontekście wprowadzone w grze *KOTS2000* – wyższy poziom i lepsze wyposażenie gracza nie gwarantowały zwycięstwa. Gracz niższego poziomu otrzymywał relatywnie więcej punktów za pokonanie silniejszego przeciwnika, a ponieważ walka miała formę „każdy przeciwko każdemu”, nawet najlepiej wyposażony weteran mógł zginąć od strzału gracza najniższego poziomu. W grze tej zostały wprowadzone tzw. wojny. Podczas wojny uczestnik, który pokonał innych graczy dwadzieścia pięć razy, rozpoczynał walkę przeciwko wszystkim, podczas gdy inni walczyli wyłącznie przeciw niemu. Unikanie ataków, uciekanie i jednoczesne zabijanie często wymagało dużych umiejętności, ale tylko w ten sposób gracz wysokiego poziomu mógł zdobywać punkty. Graczowi niższego poziomu, którego postać często ginęła, do osiągnięcia dobrego wyniku wystarczało kilka celnych strzałów oddanych w odpowiednich momentach.

5.3. Wzmacnianie egoistycznych i stereotypowych zachowań

W bataliach *World of Warcraft* często można mieć do czynienia z zachowaniami stereotypowymi. Gdy w rozgrywce grupowej zwycięstwo polega na zdobyciu bazy (m.in. Eye of the Storm), gracze zwykle w ogóle nie są zainteresowani ich przejęciem. Przykładowo dziesięć osób okupuje jedną bazę, zabijając w kółko od dwóch do pięciu graczy drużyny przeciwnej, podczas gdy pozostałe bazy mogą być niestrzeżone.

Zachowanie takie przypomina problem w teorii gier zwany dylematem więźnia (Axelrod, 1980; Harris, Madden, 2002). Jedna z jego wersji mówi o dwóch

podejrzanych, którym policja daje tę samą propozycję: (1) jeśli będziesz zeznawał, a drugi podejrzany będzie milczał, ty wyjdiesz na wolność, a on spędzi w więzieniu dziesięć lat, (2) jeśli będziesz milczał, a drugi podejrzany będzie zeznawał, ty spędzisz w więzieniu dziesięć lat, a on wyjdzie na wolność, (3) jeśli obaj będziecie milczeć, obaj spędzicie w więzieniu sześć miesięcy, (4) jeśli obaj będziecie zeznawać, obaj pójdziecie do więzienia na sześć lat. Zeznawanie jest w tej grze strategią dominującą. Podejznanego nie interesują losy drugiej osoby, interesuje go wyłącznie zminimalizowanie kosztów własnych. W tej sytuacji każdemu najbardziej opłaca się składanie zeznań.

Podobnie jest w grach, w których współpracują ze sobą przypadkowi, nieznający się ludzie. Jeśli awatar gracza w pojedynkę spróbuje zająć bazę (lub pozostanie, by jej bronić), jest bardzo prawdopodobne, że zginie. Z punktu widzenia jednostkowych zysków bardziej opłaca się przebywać w większej grupie (mniejsze prawdopodobieństwo śmierci, większa możliwość zdobycia punktów za zabicie przeciwnika). Ostatecznie jednak tymczasowy zysk może okazać się niższy od całościowego. Gdyby gracze rozdzielili się i koncentrowali na bazach, ostateczne zwycięstwo (i końcowe zyski) byłoby większe dla wszystkich. Podobnie jak w dylemacie więźnia – gdyby obaj więźniowie milczeli, suma ich zysków byłaby największa. W bataliach *World of Warcraft* gracze zwykle podążają utartymi ścieżkami. Przykładowo w Alterac Valley duża grupa graczy przemierza się w określonym kierunku, ignorując strategicznie ważne punkty. Być może myślą „ktoś inny obroni, ktoś inny zajmie”. Destrukcyjny *zerg*⁹ wydaje się z wielu powodów atrakcyjniejszy niż myślenie strategiczne, mimo iż pole bitwy wymaga gry z określoną strategią.

Nagradzanie graczy za samą obecność w grze i dzielenie odpowiedzialności (jak również nagród) w rozgrywce grupowej jednakowo pomiędzy wszystkich prowadzi do braku zainteresowania dynamiką rozgrywki. Pomocne mogłoby tu być dodatkowe nagradzanie poszczególnych graczy za ich wkład w zwycięstwo. Wymagałoby to oczywiście bardziej skomplikowanych algorytmów rozdziału punktów, ale wzmocniałoby zachowania kompetentne, co ostatecznie prowadziło do podniesienia motywacji wewnętrznej. Uczęłyby graczy, że sama obecność nie gwarantuje sukcesu; że istotna jest jakość wykonania. A to z kolei zwiększyłyby satysfakcję samych graczy.

⁹ Termin określający rodzaj strategii w grze polegającej na atakowaniu przeciwnej strony większą grupą osób. Oznacza nieustanną walkę, w której nie uwzględnia się nadrzędnych celów w grze i w której chodzi wyłącznie o zabicie przeciwnika. Z perspektywy jednostki *zerg* polega na odrodzeniu się, biegu w stronę wroga, zaatakowaniu go, śmierci, ponownym odrodzeniu się itd. Termin ten jest często stosowany w znaczeniu pejoratywnym, jako synonim bezmyślnej krwawej jatki.

6. Podsumowanie

Opisane wyżej paradoksalne zachowania graczy są konsekwencją nieodpowiedniej dystrybucji nagród w grze. Brak powiązania nagród z poziomem wykonania i oparcie ich wyłącznie na uczestnictwie w zadaniu prowadzą do instrumentalizacji samego grania. A jeśli zdobywanie nagród jest konieczne do dokonywania dalszych postępów (gwarantuje przewagę nad graczami, którzy ich nie zdobyli), to gracze mogą czuć się zmuszeni do podejmowania określonych działań, co z kolei obniża ich poczucie autonomii i motywację wewnętrzną. Proces ten można wyjaśnić za pomocą mechanizmów nadmiernego uzasadnienia i pułapki psychologicznej. W kategoriach ukierunkowań regulacyjnych Higginsa gracze motywowani wyłącznie nagrodami byłiby regulowani prewencyjnie, w przeciwieństwie do tych, którzy czerpią przyjemność z samego grania (dominowałaby u nich motywacja promocyjna).

Powyższe wnioski wypływają z badań nad motywacją wewnętrzną i autodeterminacją, która znajduje zastosowanie głównie w edukacji i środowisku pracy. Mimo że istnieją empiryczne badania nad rolą motywacji wewnętrznej w grach (Wan, Chiou, 2007), brak jest szczegółowych analiz na temat związku między nagrodami a konkretnymi zachowaniami w grze. Interesujące mogłoby być również zbadanie relacji pomiędzy typami zachowań (częstość zachowań paradoksalnych) a sposobami doświadczania przepływu (hedonistycznego i eudajmonistycznego).

Można opisywane zjawisko analizować także w kontekście uzależnienia. Osoba, która po raz pierwszy sięga po narkotyki, nie rozumie, do czego może doprowadzić ich zażywanie. Motywowana jest chęcią doświadczenia odmiennych stanów świadomości, spodziewaną przyjemnością, zaspokojeniem ciekawości itp. Sama wiedza o tym, że dla niektórych skończyło się to źle (utrata majątku, pracy i przyjaciół, dewastacja systemu wartości – kradzież i prostytutka, choroba, a nawet śmierć), nie musi odstraszać, ponieważ potencjalny narkoman często nie odnosi tych doświadczeń do siebie; nie zdaje sobie sprawy z tego, czego doświadcza osoba uzależniona. A kiedy już wpadnie w nałóg, stara się znaleźć racjonalne sposoby funkcjonowania w zaistniałej sytuacji.

Oczywiście nie ma pełnej analogii pomiędzy uzależnieniem od narkotyków a paradoksalnymi zachowaniami w grze. Podobny jest jednak schemat motywowania¹⁰. Producent na stronie internetowej World of Warcraft reklamuje swój

¹⁰ Uzależnienie od gier traktowane jest jako jedna z form uzależnienia behawioralnego. Mimo że nie figuruje w spisie zaburzeń klasyfikacji DSM, rozważane jest jego uwzględnienie w kolejnych wydaniach. Uzależnienie od gier wykazuje duże podobieństwo do zaburzeń kontroli impulsu oraz uzależnień od substancji. Zdaniem Marka Griffithsa (2010): (1) wszystkie rodzaje uzależnień cechuje pochłonięcie (ang. *salience*, zdominowanie przez grę życia jednostki), zmiana nastroju, tolerancja, objawy odstawienia,

produkt jako „grę online, w której gracze z całego świata przyjmują rolę heroicznym postaci fantasy i eksplorują wirtualny świat pełen tajemnic, magii i niekończącej się przygody”¹¹. Gracz, który rozpoczyna grę lub kupuje jej kolejne rozszerzenie, wyobraża sobie właśnie przygodę, nowe zaklęcia i umiejętności, nowe potężne potwory i łupy zdobywane po ich pokonaniu. Narkoman myśli o osiągnięciu innego stanu świadomości, a nie o konsekwencjach zażywania narkotyków. Analogicznie gracz myśli o immersji w grze, a nie o niekończącym się *farmingu*. Narkoman wciągnięty w pułapkę nałogu akceptuje balast głodu narkotykowego i sposobów jego zaspokojenia, podobnie doświadczony gracz przyjmuje za normę konieczność robienia tego, na co nie ma ochoty.

Również w tym kontekście zajmujące mogłoby się okazać badanie relacji pomiędzy typami zachowań (częstość zachowań paradoksalnych) a sposobami doświadczania przepływu hedonistycznego i eudajmonistycznego (Skok, 2011). Przepływ eudajmonistyczny jest skorelowany pozytywnie z uzależnieniem, można więc postawić hipotezę, że niektórzy uzależnieni gracze będą doświadczając przepływu (Csikszentmihalyi, 2005) podczas wykonywania żmudnych i niesatysfakcjonujących czynności. W ich wypadku wiązałoby się to nie z rozrywką i zabawą (ang. *fun*), ale z uspokajającym, pozwalającym zapomnieć o prawdziwych problemach, dającym poczucie sensu (Frankl, 2012) i wypełniającym pustkę w życiu zaabsorbowaniem grą, którego celem jest kompensacja deficytów życiowych (Skok, 2011).

Na koniec warto wspomnieć, że wnioski płynące z analizy zachowań graczy mogą być pomocne przy tworzeniu schematów przyszłych gier. Z punktu widzenia producenta gra jest produktem komercyjnym i powinna przynosić zyski. Największe zyski przyniesie zaś taka gra, która najdłużej zatrzyma przy sobie graczy. Przyjemność grania, zabawa i przepływ doświadczany przez graczy mają w tym kontekście niewielkie znaczenie. Priorytetem jest skłonienie

konflikt, nawroty i (2) można wyjaśnić uzależnienia otrzymywaniem ciągłych nagród i wzmocnień. Ponieważ u źródeł paradoksalnych zachowań w grze leży właśnie specyficzna dystrybucja nagród, dopuszczalne jest postawienie hipotezy, że osoby, u których obserwuje się paradoksalne zachowania, są uzależnione lub mają tendencję do uzależniania się. Warto w tym miejscu dodać, że eksperymentalne potwierdzono fizjologiczne podobieństwo wpływu gry do działania narkotyku typu ecstazy (Weinstein, 2010). Badanie to wskazało, że u podłoża uzależnienia od gier leżą głównie mechanizmy radzenia sobie ze stresem, reakcje emocjonalne, sensytyzacja i nagroda. Z daniem autorów granie może spowodować długotrwałe zmiany w procesach nagradzania, co przypomina skutki uzależnienia od substancji.

Oczywiście można by podważać podobieństwo uzależnienia od gier i uzależnienia od substancji. Podstawy tego stanowiska można oprzeć na krytyce kategorii uzależnienia do internetu sformułowanej przez Grohola (1997) i Waltera (1999). Grohol (1997) wskazuje, że uzależnienie od internetu nie istnieje. Jeśli można mówić o uzależnieniu od internetu, to większość społecznych zachowań człowieka ma naturę uzależniająca. Podobnie problem ujmuje Walter (1999), który – stosując argumentację *reductio ad absurdum* – dowodzi, iż, jeśli istnieje uzależnienie od internetu, to istnieje również uzależnienie od komunikacji. W polskiej literaturze przedmiotu argumenty za odejściem od sformułowania „uzależnienie” na rzecz „nadmiernego używania internetu” można znaleźć u Kaliszewskiej (2007).

¹¹ <<http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/>>.

użytkownika do zakupu wirtualnych przedmiotów lub abonamentu. Zgodnie z tym rozumowaniem wiele gier opartych jest na mechanizmach wykorzystujących pułapkę psychologiczną: stara się tak zaangażować gracza, by nie chciał zrezygnować nawet wtedy, gdy utraci przyjemność z grania. Artykuł ten pokazuje, że pułapka psychologiczna nie jest jednak jedynym sposobem. Przyszłe gry mogłyby w większym stopniu nagradzać kompetencje, co spowodowałoby wzrost motywacji wewnętrznej u graczy oraz zwiększyłyby ich poziom satysfakcji z podejmowanych działań. Obecne gry zwiększają zaangażowanie dzięki sile dużych nagród otrzymywanych w zamian za zainwestowany czas lub pieniądze. Z psychologicznego punktu widzenia siła ta jest tak duża, że może całkowicie zredukować motywację wewnętrzną. Traci wtedy znaczenie narracyjność i immersyjność gry, chęć odkrywania i eksploracji. Misje nie są przeżywane, ale wykonywane automatycznie¹², pokonanie anonimowego przeciwnika sprowadza się wyłącznie do zdobycia punktów. Nie oznacza to jednak konieczności przeddefiniowania oczekiwań i potrzeb graczy, ponieważ moc i potęga (reprezentowane np. przez duże nagrody) są naturalnymi potrzebami człowieka. Motywacja do grania powinna opierać się na ciekawości, chęci sprawdzenia się, potrzebie porażenia sobie z wyzwaniem. Paradoksalne zachowania w grze są nie tyle skutkiem wychwytywania słabości w konstrukcji gry przez eksploratorów (Bartle, 1996), ile oczywistą konsekwencją obserwacji dynamiki gry.

LITERATURA

- Apter, M.J., Fontana, D., Murgatroyd, S.J. (1985). *Reversal theory: Applications and developments*. Cardiff: University College Cardiff Press i New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Axelrod, R. (1980). More Effective Choice in the Prisoner's Dilemma. *The Journal of Conflict Resolution*, 24, 379–403.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs*. Online: <<http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>>. Data dostępu: 30 grudnia 2012.
- Brockner, J., Rubin, J. Z. (1985). *Entrapment in escalating conflicts: A social psychological analysis*. New York: Springer-Verlag.
- Choi, D., Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customers loyalty to online contents. *CyberPsychology and Behavior*, 7, 11–24.
- Csikszentmihalyi, M. (2005). *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia* (tłum. M. Wajda-Kacmajor). Taszów: Biblioteka Moderatora.

¹² Na stronach poświęconych grom opisane są szczegóły misji: gdzie można określić zadanie otrzymać i co należy zrobić, by je wykonać. Gracz nie musi więc rozumieć, na czym misja polega, a tylko – przykładowo – jakie potwory zabijać i jaką wirtualną postać kliknąć.

- Deci, E.L., Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
- Frankl, V. (2012). *Człowiek w poszukiwaniu sensu* (tłum. A. Wolnicka). Warszawa: Wydawnictwo Czarna Owca.
- Griffiths, M. (2010). Online video gaming: what should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice*, 26, 35–40.
- Grohol J. M. (1997). What's normal? How much is too much when spending time online? Online: <<http://psychcentral.com/archives/n100397.htm>>. Data dostępu: 20 stycznia 2014.
- Harris, A.C., Madden, G.C. (2002). Delay Discounting and Performance on the Prisoner's Dilemma Game. *The Psychological Record*, 52, 429–440.
- Higgins, E.T. (1997). Beyond Pleasure and Pain. *American Psychologist*, 52, 1280–1300.
- Kaliszewska, K. (2007). *Nadmierne używanie Internetu*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Lepper, M.R., Greene, D., Nisbett, R.E. (1973). Undermining children's intrinsic interest with extrinsic rewards: A test of the "overjustification" hypothesis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 28(1), 129–137.
- Radoff, J. (2011). Game Player Motivations. Online: <<http://radoff.com/blog/2011/05/19/game-player-motivations/>>. Data dostępu: 30 grudnia 2012.
- Rosenfield, D., Folger, R., Adelman, H.F. (1980). When rewards reflect competence: A qualification of the overjustification effect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39(3), 368–376.
- Skok, K. (2011). *Rola przepływu w mechanizmie uzależnienia od gier online*. (Nieopublikowana praca doktorska). Uniwersytet Warszawski, Warszawa.
- Smith W.K., Lewis M.W. (2011). Toward a theory of paradox: a dynamic equilibrium model of organizing. *Academy of Management Review*, 36(2), 381–403.
- Walther, J. B. (1999). Communication addiction disorder: Concern over media, behavior and effects. Online: <http://psychcentral.com/archives/walther_cad.pdf>. Data dostępu: 20 stycznia 2014.
- Wan, C., Chiou, W. (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: a cognitive perspective. *Adolescence*, 42, 179–197.
- Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction – A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268–276.
- Webster, J., Ho, H. (1997). Audience engagement in multi-media presentations. *ACM SIGMIS Database*, 28, 63–77.
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772–775.

dr Katarzyna Skok, psycholog, filozof, adiunkt w Zakładzie Psychologii Ogólnej i Klinicznej, Uniwersytet w Białymstoku, kskok488@gmail.com

Paradoks gracza, czyli co motywuje graczy do korzystania z gier online

Abstrakt

Artykuł prezentuje psychologiczną ewolucję motywacji graczy online: od świadomej zabawy po zautomatyzowaną, zdominowaną przez cel, pozbawioną własnej aktywności „produkcję” osiągnięć. Omawiane są paradoksalne zachowania graczy oraz właściwości gier, które im sprzyjają. Paradoks analizowany jest w świetle badań taksonomicznych oraz psychologicznych teorii motywacji wyjaśniających aktywność graczy. Szczegółowo omówiona jest rola zastąpienia motywacji wewnętrznej motywacją zewnętrzną (mechanizm nadmiernego uzasadnienia) oraz pułapki psychologicznej. Wskazane są również cechy gier sprzyjające paradoksalnym zachowaniom: (1) instrumentalne traktowanie grania, (2) przymus wykonywania określonych czynności, (3) wzmacnianie egoistycznych i stereotypowych zachowań. Dodatkowo przedstawiona jest propozycja dystrybucji nagród podtrzymującej motywację wewnętrzną.

SŁOWA KLUCZOWE: gry online, zachowania paradoksalne, motywacja wewnętrzna, nadmierne uzasadnienie, pułapka psychologiczna