

MMORPG – prevratný žáner alebo nebezpečná nákaza?

Internet je tu už dlhšie roky, ale len za posledných pár rokov si môžeme vychutnať ozaj lacné a rýchle pripojenia, časy modemov sú chvalabohu za nami. Toto prostredie umožnilo vznik nového žánru počítačových hier – MMORPG.

MMORPG je skratka od **Massive Multiplayer Online Role Playing Game**. Tento pojem sa skladá z dvoch častí. **RPG** je vskutku veľmi starý žáner – človek si vytvorí postavu(y), ktorým rozdá nejaké začiatkové vlastnosti, ktoré potom ďalej rozvíja, tak ako si želá. Dôležité je že má ozaj veľký výber, lebo nad každým počiatčným výberom visí veľmi košatý strom rozhodnutí ako rozvíjať postavu(y) ďalej. **MMO**, teda masívny onlinový multiplayer je tá nová prevratná zložka tohto žánru. Hráči boli už znudený keď museli stále hrať proti počítačovému protivníkovi, ktorému doteraz chýba zdravý rozum (umelá inteligenca je na úrovni hmyzu). Pri MMORPG obvykle spolupracujete so skupinkou ľudí pri dosiahnutí **spoločného cieľa**, čo môže byť napríklad aj porazenie inej skupinky ľudí. Práve toto je tá nová prevratná vec – **online spolupráca a komunikácia** (MMORPG hry mávajú niekedy až veľmi sofistikovane vyriešenú komunikáciu) a veľmi schopný **protivník**, lebo je to živý človek/ľudia a nie počítač.

Priebeh hry je **odlišný** od klasických hier. Človek si vytvorí konto, kde si obvykle môže vytvoriť viacero postáv, vyberie si niektorú a hrá za ňu. Vydáva sa doslova do **iného sveta** za rôznymi dobrodružstvami spolu s priateľmi – získavať vzácne predmety, porážať silných nepriateľov a celkovo si vylepšovať postavu. V tomto virtuálnom svete sa dajú robiť aj ozaj bizárne veci nesúvisiace priamo s hrou – chytať ryby, loviť zver, dokonca uzatvoriť virtuálne manželstvo! Keď sa hráč rozhodne skončiť odlohuje sa a dobrodružstvo pokračuje na ďalší deň. Postava za, ktorú hral sa stále vylepšuje, silnie a zvláda čoraz nebezpečnejšie dobrodružstvá. Takto sa to točí až kým postava nedosiahne hornú hranicu možností zlepšovania sa, ktorá sa časom obvykle posúva smerom hore, podľa potreby. Niečo tu chýba – je to koniec hry, klasická hláška, na ktorú sme zvyknutý od pradávna – GAME OVER.

Ďalšia prevratná vec, ktorú priniesli MMORPG hry je **spôsob platby** za hru samotnú. Doteraz sa hry kupovali tak ako obyčajné potraviny, teda človek si kúpi a má. V tomto prípade človek zaplatí iniciálny poplatok, ale zaplatí aj ďalší poplatok za každú ďalšiu postavu a ešte aj za čas, ktorý strávil hraním. Preto je tento žáner taký populárny pre výrobcov/dodávateľov – na žiadnom inom žánri sa nedá tak dobre zarobiť, lebo táto hra nikdy nekončí. Výrobcovia tvrdia, že hráči platia len za náklady súvisiace s údržbou virtuálneho sveta a jeho postupné rozširovanie, ale toto je len zásterka. To že z MMORPG majú nenormálne zisky sa dá vidieť napríklad na firme Blizzard entertainment, ktorá pracovala na dvoch projektoch súčasne – prvý bola StarCraft: Ghost – čo je FPS (žáner - First Person Shooter) na konzolu X-Box. Druhý bol World of Warcraft (ďalej už iba WoW) – MMORPG, po čase StarCraft: Ghost úplne zrušili a odložili na neurčito a plne sa sústredili na WoW, dokonca časom začali pracovať na WoW – Trading Card Game. Teda skutočne zacítili možnosť neuveriteľne zarobiť a tak aj urobili.

Aby sme vedeli hry nejako porovnávať, zavedieme si **hlbku hry**. Je to nejaký počet úrovní majstrovstva v danej hre. Napríklad šach má veľmi veľkú hĺbku, lebo od úplného nováčika až po veľmajstrov je veľmi široké spektrum úrovní majstrovstva. Aj počítačovým hráčom môžeme merať hĺbku. Napríklad ťahové stratégie a logické hry mávajú veľkú hĺbku. Každopádne väčšina klasických žánrov majú spoločnú tendenciu zvyšovať úroveň majstrovstva hráča v danej hre, postupom času ako ju hrá. Konkrétne v žánri RPG úroveň majstrovstva hráča a schopnosti postavy sú veľmi **priamoúmerné**, konvergujú jedna ku druhej. Ak sa postava naučí nové schopnosti, treba ich vedieť správne použiť, teda hráč sa ich musí naučiť používať. Naproti tomu v MMORPG je hĺbka hry veľmi playtká, ovládanie je ozaj veľmi jednoduché a nie je tam moc čo priviesť do majstrovstva. Podstatné je to, koľko času venoval hráč postave v tom svete, ako veľmi je vylepšená.

Tu vzniká divergencia úrovne majstrovstva hráča a schopností postavy, dokonca až **nepriama úmernosť**. Je to spôsobené tým, že hraním MMORPG hry sa nezlepšuje samotný hráč ale iba jeho postava vo virtuálnom svete, neprináša to nič pre hráča v reálnom svete, pričom v ostatných žánroch sa zlepšuje aj samotný hráč. Keďže hráč vďaka tejto hre prichádza o čas, dalo by sa povedať, že schopnosti postavy sa zlepšujú na úkor hráča. Toto je ďalší zásadný rozdiel MMORPG od ostatných žánrov.

Počul som a aj čítal veľmi veľa odborných článkov od psychológov ohľadom škodlivého vplyvu počítačových hier na deti a mládež. Zo všetkých článkov sršalo, že ozaj nevedia, o čom hovoria. Vynášajú rozsudky o tom, čo sami nikdy neskúsili a tak to aj vyzerá. V praxi sa ukázalo, že v porovnaní s filmami sú na tom hry oveľa lepšie, lebo pri hre si každý uvedomuje, že je to iba hra. Zatiaľ čo film môže pôsobiť veľmi reálne. Navyše väčšina hier má ozaj veľkú hĺbku a hráča naučí kope vecí (sú samozrejme aj výnimky ako napríklad hra Sims – strašná blbosť). To že sa týmito vecami psychológovia vôbec nezaoberajú len dokazuje ich absolútnu **nekompetentnosť** vynášať súdy o danej problematike. A dôsledok najväčšiu hrozbu pre deti a mládež, ktorá číha na internete si nevšimli – MMORPG.

Čím je MMORPG taký zákerný? Prvý problém je že **nikdy nekončí**. Krása hier je, že skončia a človek môže zase skúsiť niečo iné a naučiť sa niečo nové. Jediný spôsob ako skončiť MMORPG je len si povedať, že „už to hrať nebudem“. A to môže byť v určitom veku veľmi ťažké. Ľudia radi súperia o prvenstvo, kto je najlepší, a v MMORPG vyhráva ten, kto to hrá nie najlepšie ale najdlhšie. Čo zas len podporuje hráčov aby to hrali nie rekreačne (1h denne) ale exesívne (vyčerpávajúco) – aj 6 hodín a viac denne. MMORPG sa ozaj rekreačne nedá hrať, lebo potom zaostáva za ostatnými. Neprijemna vec, ktorá vyplýva z predchádzajúcich dvoch sú peniaze, ktoré za to človek musí platiť (aj keď existujú aj bezplatné servery, kde táto povinnosť odpadá). Každopádne MMORPG hra diktuje hráčom: „**hraj čoraz viac**“ a „**nikdy neskončí**“ a toto je ozaj vážna hrozba, ktorá môže viesť ku závislosti, vedúca k nepríjemným dôsledkom ako sú napr. strata **priamej komunikácie** v reálnom svete, ktorá je pre deti kľúčová. Stratu priamej komunikácie môže mať na svedomí aj mobil v rukách malých detí, ale to je už iná problematika.

Ako vyriešiť tento nepríjemný problém? Najviac by asi pomohlo keby MMORPG hry boli prístupné až od 15 rokov. To sa ale nepáči výrobcovi, lebo tí prídu o **zisk** a im je jedno aké to bude mať dôsledky na deťoch. Rozhodnutie či spraviť takúto reštrikciu alebo nie, našťastie nie je v ich rukách, ale v rukách konkrétneho štátu, kde sa hra predáva. Ostáva nám len dúfať, že v blízkej budúcnosti sa tak stane. Ďalšia možnosť je prísnejšia kontrola rodičmi, ktorá je ale bohužiaľ obmedzená ako časovo, tak aj vedomostne (rodičia obvykle nemajú znalosti na to aby vedeli rozhodnúť či je niečo vhodné alebo nie ohľadne tejto problematiky).