

# Wirtualna rozrywka kradnie nam czas

 [rp.pl/Plus-Minus/307069941-Wirtualna-rozrywka-kradnie-nam-czas.html](http://rp.pl/Plus-Minus/307069941-Wirtualna-rozrywka-kradnie-nam-czas.html)

[Artur Bartkiewicz](#)

publikacja: 06.07.2017

aktualizacja: 08.07.2017, 22:08



PLUSMINUS

[shutterstock](#)

2 zdjęcia

Wirtualna rozrywka zaczyna rządzić naszym życiem. W internecie możemy być tym, kim chcemy, nadrabiając niespełnione ambicje z rzeczywistości, dając upust nieakceptowanym społecznie żądom i wstydliwym nałogom czy wreszcie stając się anonimowymi członkami wspólnoty graczy. Wszystko to kosztem bezcennego dobra – naszego czasu.

Trzydziestopięcioletni Brian Vigneault, na co dzień szczęśliwy mąż i ojciec trójki dzieci, w świecie wirtualnym zmieniał się w „Poshybirda” – gwiazdę popularnej gry online „World of Tanks”. „Poshybird” często brał udział w tzw. maratonach, czyli graniu bez przerwy przez określoną liczbę godzin, by – niczym lekkoatleta pokonujący prawdziwy maraton – dowieść swojej nadludzkiej wytrzymałości i skupić wokół siebie jeszcze więcej fanów oglądających zmagania graczy.

W lutym „Poshybird” postanowił zorganizować maraton, dzięki któremu zebrałby pieniądze na cele charytatywne. Po 22 godzinach ciągłej gry źle się poczuł i wyszedł na chwilę na papierosa. Do gry już nie wrócił – w czasie przerwy stracił przytomność i wkrótce później zmarł. Sekcja zwłok wykazała, że przyczyną śmierci było przedawkowanie fentanylu – silnego środka przeciwbólowego i uspokajającego. Nie można wykluczyć, że

zażywanie leku było powiązane z wielogodzinnymi niszczeniem wirtualnych czołgów. Każdy, kto siedział przed komputerem dłużej niż kilka godzin, wie, że po takim czasie fizycznie można czuć się jak po prawdziwym maratonie.

A przecież „Poshybird” sięgnął tylko po promil promila rozrywki, jaką oferują nam dziś nowe technologie. Rozmiary wirtualnego świata, który – niczym wszechświat – nieustannie się rozszerza, przekraczają granice wyobraźni. Internet, będący dziś ogromną, multimedialną platformą skupiającą w sobie niemal wszystko, co świat ma do zaoferowania, liczy – według niektórych szacunków – ok. 4,6 miliarda stron, a treści na nich umieszczone mają rozmiar 1 jottabajta. Amerykański lingwista Mark Liberman oszacował, że gdyby każde słowo wypowiedziane przez każdego człowieka od początku cywilizacji zapisać w formie cyfrowego dźwięku, otrzymalibyśmy 42 zettabajty danych. Tymczasem jottabajt to 1000 zettabajtów. Wydrukowanie tego, co napisano w internecie, wzbogaciłoby nasze biblioteki o 13,6 mld tysiącstronicowych książek.

Wyliczenia te nie obejmują nagrań wideo. Tylko na YouTubie przybywa co minutę ok. 100 godzin nowych filmów, co oznacza, że potrzebowalibyśmy niemal dziesięciu lat siedzenia przed komputerem 24 godziny na dobę, by obejrzeć wszystko, co jednego dnia pojawiło się na tym portalu.

Wszystkie te liczby bardzo szybko się zresztą dezaktualizują, bo internet powiększa się niczym tocząca się po zboczu góry kula śniegowa. Tylko użytkownicy Twittera tworzą 200 miliardów nowych tweetów w ciągu roku. Dużo? Wcale nie. Na Facebooku w ciągu zaledwie minuty pojawia się 1,3 mln nowych treści multimedialnych, pod którymi pojawi się ponad pół miliona nowych komentarzy.

## 24 godziny zabawy

Choć u podstawy stworzenia internetu leżały potrzeby amerykańskiej armii oraz naukowców, sieć bardzo szybko stała się narzędziem rozrywki. Można tu znaleźć wszystko lub prawie wszystko: gry, media społecznościowe, platformy z serialami i filmami na żądanie (VOD), internetowe kasyna, platformy bukmacherskie, serwisy z pornografią. Rozrywką stały się nawet informacje – zjawisko tzw. infotainmentu (połączenie informacji z rozrywką) rozwinęło się w pełni właśnie w sieci, gdzie nawet bardzo poważne portale zasypują czytelników pożądanymi przez nich ciekawostkami o sędziwym mieszkańcu Argentyny, który twierdzi, że jest Adolfem Hitlerem, lub o obowiązku zakładania pieluch osłom w Kenii.

– Tym, co dziś może uzależniać nas od internetu, a raczej od tego, co możemy w nim robić, jest jego mobilność – mówi socjolog i prezes fundacji Dbam o Mój Z@sięg dr Maciej Dębski. – Możemy go wziąć do kieszeni i zabrać ze sobą wszędzie – dodaje. Dzięki pojawieniu się smartfonów i przyspieszeniu transmisji danych każdy z nas dostał do ręki przenośne centrum rozrywki. – To sprawia, że w każdym momencie możemy się bawić, poznawać ludzi, wchodzić w interakcje z innymi, uczyć się – mówi dr Dębski.

Obowiązujący w XX wieku podział dnia na osiem godzin pracy, osiem godzin innych czynności (gdzie mieściła się też rozrywka) i osiem snu już nie działa. Zaczyna nam brakować czasu. Internet kradnie nam już sen i przenika do pracy. Dziś w każdym momencie możemy być jednocześnie w wirtualnym kasynie, kinie, salonie gier lub na spotkaniu z przyjaciółmi. To pierwsze jest zresztą zmorą pracodawców – z analizy firmy Work Service z 2016 roku wynikało, że aż 58 proc. pracowników przyznaje się do spędzania około godziny dziennie na bezproduktywnym surfowaniu po sieci – bynajmniej nie w celu podnoszenia kwalifikacji zawodowych. Straty z tego tytułu szacuje się na ok. 360 mln zł.

Nic dziwnego więc, że wielu pracodawców decyduje się na blokowanie Facebooka, Twittera czy serwisów aukcyjnych na służbowych komputerach. To jednak walka z wiatrakami. W końcu każdy może mieć dziś w kieszeni smartfona. Umarł homo faber (człowiek wytwórca), niech żyje homo ludens (człowiek bawiący się)!

Przejdźcie ze świata 1.0 do świata 2.0 (tak coraz częściej określa się współczesność, w której doszło do nierozzerwalnego splecenia się tego, co realne, z tym, co wirtualne) dobrze obrazuje ewolucja gier komputerowych.

Od czasów „Sapera”, „Tetrisa” i „Pac-Mana” gry zmieniły się tak bardzo, że dziś są zupełnie innym rodzajem rozrywki – bardziej pochłaniającym i angażującym. Historie takie jak tragiczna śmierć „Poshybirda” wcale nie są tak rzadkie, jak mogłoby się wydawać. Zgony z wycieńczenia spowodowanego niekończącymi się maratonami elektronicznej rozrywki szczególnie często zdarzają się w Azji. W 2015 roku w kafejce internetowej w Tajpej znaleziono zwłoki 38-latką, który grał przez pięć dni bez przerwy. A zaledwie kilka tygodni później 32-latką, u którego stwierdzono zatrzymanie akcji serca po trzydniowym maratonie z grami online. Z kolei 20-letni Brytyjczyk Chris Staniforth zmarł w wyniku zatoru żylnego, który miał być efektem spędzania kilkunastu godzin dziennie przed konsolą. Pięć lat temu 18-letni Tajwańczyk zmarł po 40-godzinach gry w „Diablo III”.

## Magia online

Wszystkie te tragedie są pokłosiem zmiany charakteru gier. Pierwotnie były one zabawą dość introwertyczną – samotny gracz przed ekranem komputera mierzył się z maszyną, po pewnym czasie wykazując swoją wyższość. Rozrywka okazywała się dość monotonna – wirtualny przeciwnik zachowywał się schematycznie, co czyniło go przewidywalnym i łatwym do pokonania.

Internet sprawił, że gry stały się wydarzeniem społecznym. Mimo że gracz nadal siedzi sam przed ekranem monitora, to nie jest już sam. W wirtualnej rzeczywistości spotyka się z ludźmi o podobnych zainteresowaniach z całego świata, z którymi może rywalizować, współpracować i nawiązywać relacje – w tym nawet emocjonalne. Pewien użytkownik serwisu Reddit skarżył się internautom, że jego 47-letnia żona nawiązała intymną relację z mężczyzną, z którym wspólnie grała w „World of Warcraft” (gra z gatunku MMORPG, w której tworzy się i rozwija własne postacie). Para nigdy nie spotkała się w rzeczywistości, ale w fikcyjnym świecie „World of Warcraft” zachowanie bohaterów, w których obydwójce się wcielali, miało silny podtekst erotyczny.

Ale co najważniejsze, udział w rywalizacji online wielu graczy sprawił, że rozgrywka może być długa i nieprzewidywalna. Każdy inaczej reaguje na zdarzenia, podejmuje różne decyzje, a w efekcie gra nigdy nie jest taka sama. Innymi słowy – trudniej się nią znudzić.

Za najpopularniejsze gry online świata uchodzą obecnie „League of Legends”, „World of Warcraft” i jego kontynuacja „Hearthstone” oraz „Dota 2”. W tę pierwszą codziennie gra 27 mln osób. Wszystkie te gry łączy to, że pozwalają graczowi całkowicie pogrążyć się w wirtualnym świecie – albo stając się jego demiurmem, tworzącym od podstaw fragment świata gry, albo stając się subbohaterem, którym w życiu nigdy nie moglibyśmy się stać.

Przykładem może być „Minecraft”, płatna gra online, która sprzedała się w liczbie ponad 120 milionów egzemplarzy. Gracz buduje w nim alternatywny świat – wznosząc budowle i kształtując go zgodnie ze swoją wolą, mając nad nim kontrolę. W ten sposób w pełni realizuje się eskapistyczna rola rozrywki – po starciu z rzeczywistością za oknem, na którą nie mamy wpływu, możemy w sposób pełny przenieść się do świata, w którym jesteśmy niemal wszechmocni. Nic dziwnego, że czasem aż żal ten lepszy świat opuszczać.

Dzięki „World of Warcraft” możemy stać się niezwyciężeni. Szef się na tobie wyżywa? Zostań potężnym wirtualnym wojownikiem i stań na czele drużyny bohaterów. Masz kompleksy dotyczące wyglądu? Wciel się w piękną czarodziejkę, na widok której mężczyznom z całego świata będą mięknać kolana. Zamień swój świat na lepszy model.

A przecież jest jeszcze cała gama prostszych gier w formie darmowych aplikacji na smartfony, dzięki którym możemy zostać rolnikiem na wirtualnej farmie, burmistrzem nowo budowanego miasta, założycielem królestwa lub zwycięskim wodzem potężnej armii. Dla wielu to dużo bardziej atrakcyjne niż realny świat za oknem.

Tym bardziej że oba światy coraz silniej się przenikają. W Korei Południowej czy Japonii najlepsi gracze są wręcz celebrytami. W Europie profesjonalne drużyny piłkarskie zaczęły zatrudniać wirtualnych graczy, by ci reprezentowali je w zmaganiach w sieci. W 2016 roku niemiecki VfL Wolfsburg podpisał profesjonalny kontrakt z 22-letnim Brytyjczykiem, którego zadaniem ma być wygrywanie wirtualnych meczów ku chwale swojego klubu.

## Wirtualny świat się śmieje

Tysiące zettabajtów danych oferowanych nam przez nowe technologie nie ogranicza się jednak przecież tylko do gier. Prawdziwym oceanem rozrywki są internetowe memy – czyli popularne obrazki będące czymś w rodzaju sarkastycznego komentarza do otaczającej nas rzeczywistości.

Za pomocą memów można komentować bieżące wydarzenia polityczne, ale też pokazywać zjawiska społeczne bądź radzić sobie z własnymi lękami. Memy to jednak nie tylko źródło biernej rozrywki – podobnie jak gry, pozwalają one na podniesienie swojego statusu. Trafienie na stronę główną serwisu zajmującego się eksponowaniem memów, takiego jak Demotywatory.pl, bądź rozpropagowanie naszego mema za pośrednictwem jednego z licznych profili z tego typu obrazkami na Facebooku to źródło internetowej chwały.

Podobną chwałę mogą przynieść również komentarze umieszczane pod memami czy nawet wpisami innych internautów – w polskiej rzeczywistości ich autorów nagradza choćby serwis Mistrzowie.org, który codziennie publikuje najbardziej zabawne, złośliwe i sarkastyczne wpisy internautów w sieci. A nawet jeśli nie jesteśmy ich twórcami – możemy bez końca zaśmiewać się do łez, podziwiając kreatywność innych osób. Serwisy takie jak wspomniane Demotywatory.pl, Kwejk.pl czy Joemonster.org pozwalają nam nurkować w bezkresnym morzu internetowej twórczości, w którym można utknąć na naprawdę bardzo długo. Wielogodzinne sesje nie są rzadkością. To kolejny przykład, jak infotainment potrafi uzależniać.

## Ciemna strona rozrywki

Świat 2.0 oferuje nam również, w zasadzie niczym nieograniczony, dostęp do znacznie mroczniejszych rozrywek – a więc przede wszystkim do pornografii i hazardu. Ta pierwsza jest w internecie wszechobecna – według niektórych szacunków materiały pornograficzne odpowiadają za jedną trzecią rocznego ruchu w sieci. W większości krajów dostęp do nich jest swobodny – np. w Polsce wystarczy zadeklarowanie, że skończyliśmy 18 lat, by bez problemu uzyskać dostęp do najbardziej wyuzdanych materiałów. Zwalnia to z poczucia wstydu i winy, które niegdyś trzeba było pokonać, prosząc kioskarkę o podanie nam „świerszczyka”. Dziś można pławić się w pornografii zupełnie anonimowo, w zaciszu czterech ścian, a nawet przed ekranem smartfona, w drodze do pracy.

Podobnie jest z hazardem online, który w internecie pojawił się już w 1994 roku. Od tego czasu branża ta nieustannie się rozwija, a w 2018 roku ma osiągnąć obroty rzędu 58 miliardów dolarów. W Wielkiej Brytanii hazard w sieci jest największym sektorem tej branży. Dziś uprawiać hazard można w każdym momencie – serwisy tego typu dbają bowiem o to, by ich strony miały również wersje mobilne. Co więcej – internet pozwolił na poszerzenie oferty, co najlepiej widać w przypadku bukmacherów, którzy obecnie przyjmują zakłady „na żywo” dotyczące absolutnie wszystkiego – np. tego, czy w ciągu najbliższych pięciu minut piłkarz grający w obstawianym meczu dostanie żółtą kartkę. Zmuszą to do aktywnego śledzenia wydarzeń, a więc skupienia całej swojej uwagi.

Internet zaprosił do gry wszystkich tych, dla których tradycyjne kasyna były miejscami, gdzie gra się o zbyt wysokie stawki, a wizyta u bukmachera wiązała się z obawą, że zobaczy ich tam ktoś znajomy. Teraz każdy może pozwalać sobie na grę praktycznie w każdym momencie i w każdej sytuacji.

## Zabawa aż do bólu

Myli się jednak ten, kto sądzi, że świat nieograniczonych możliwości zabawy to gwarancja szczęścia. Ów jottabajt danych, które nosimy w kieszeni, bardzo często staje się bowiem naszym przekleństwem. To zjawisko określane jako FOMO (skrót od ang. fear of missing out) – czyli strachu przed tym, że coś ważnego, co świat 2.0 ma nam do zaoferowania, nas ominie.

– Chodzi o to, że wszyscy coś wiedzą, a my zostaniemy pominięci – tłumaczy socjolog internetu dr Kamila Tuszyńska. Zwraca uwagę, że samo zjawisko nie jest stricte internetowe – taki lęk towarzyszył człowiekowi od zawsze, ale kiedyś można było go zneutralizować w ramach lokalnej społeczności: wystarczyło pójść na rynek, do



kościół lub po prostu porozmawiać ze znajomymi w czasie przerwy w pracy. Dziś jednak musimy odnajdować się w znacznie szerszej rzeczywistości: konteksty, które musimy znać, mają charakter globalny, a zjawisk, które musimy obserwować, jest bardzo dużo: nowe gry, seriale, memy czy kanały na YouTube, które wypada śledzić – to wszystko składa się na lawinę informacji. W efekcie „bycie na bieżąco” z rozrywką staje się pracą na cały etat.

– Kilka lat temu przeprowadzono badanie, z którego wynikało, iż 70 proc. ludzi ma umysły tak przeładowane informacjami, że ich fale mózgowe wyglądają jak te rejestrowane u francuskich pacjentów szpitali psychiatrycznych z lat 50. i 60. – mówi dr Tuszyńska. – Mózg człowieka w ciągu miesiąca przetwarza tyle informacji, ile mózg naszych dziadków przez całe życie – wtóruje jej dr Dębski. Innymi słowy, technologia wyprzedziła swoich twórców.

Efekt FOMO dobrze widać w mediach społecznościowych, gdzie wiele osób stara się zademonstrować, że wytrzymuje tempo narzucane im przez świat. Wpisy mające pokazać jak dobrze dana osoba się bawi, można znaleźć na wielu profilach. Notabene one również mogą być źródłem cierpienia – w przypadku gdy nie spotykają się z odpowiednio szybką reakcją innych.

– Napięcie związane z oczekiwaniem na reakcję innych użytkowników w portalach społecznościowych jest źródłem bardzo poważnego stresu – podkreśla dr Dębski. Zdaniem dr Tuszyńskiej nieprzypadkowo dziś tak często mówi się o zaburzeniach psychicznych takich jak załamania nerwowe czy depresje. Po prostu przegrywamy wyścig z technologią.

## **Ratunek w człowieku**

Czy to znaczy, że w świecie wszechobecnej rozrywki jesteśmy skazani na cierpienie? Niekoniecznie, ale wymaga to od każdego z nas pracy nad sobą. Dr Dębski zwraca uwagę, że niezbędna jest wykształcenie u siebie tzw. kompetencji cyfrowych – czyli innymi słowy nauczanie się mądrego korzystania z nowych technologii.

– Mojego pokolenia nikt nie uczył, jak korzystać z internetu – po prostu nagle się pojawił – podkreśla. W efekcie kolejne pokolenie, dzieci dzisiejszych 30–40-latków, bardzo często wchodzi w świat cyfrowy bez żadnego przewodnika. – Z moich badań wynika, że 60 proc. dzieci w wieku 12–18 lat przyznaje, iż w ich domach nie istnieją żadne zasady korzystania z internetu i telefonu komórkowego – podkreśla socjolog.

Według dr. Dębskiego najważniejsze jest to, abyśmy – poza światem wirtualnym – mieli wokół siebie osoby, dla których jesteśmy ważni i z którymi utrzymujemy relacje w świecie rzeczywistym. Wtedy łatwiej jest wyłączyć komputer albo schować do kieszeni smartfona – i powrócić do świata 1.0.

Z kolei zdaniem dr Tuszyńskiej już dziś ludzie są bardziej świadomi zagrożeń związanych ze światem wirtualnej rozrywki. Przywołuje tutaj przykład zamożnych Rosjan, wśród których zapanowała moda na wakacje offline – w miejscach bez dostępu do sieci.

– Ludzkość nie dąży do samozagłady. Wahadło musi w końcu wychylić się w drugą stronę i wtedy powiemy „dość” – przekonuje dr Tuszyńska. —Artur Bartkiewicz

## **PLUS MINUS**

Prenumerata sobotniego wydania „Rzeczpospolitej”:

[prenumerata.rp.pl/plusminus](http://prenumerata.rp.pl/plusminus)

tel. 800 12 01 95