

Dziś coraz więcej osób w celu oderwania się od trudów życia codziennego sięga po rozmaite gry komputerowe. Dużą popularnością cieszą się gry MMO (*massive multiplayer online*), które pozwalają graczom popuścić wodze fantazji i stać się kimkolwiek tylko chcą – górnikiem, wojownikiem, rzemieślnikiem, lekarzem, czy poetą. Co więcej, gracze mają możliwość poznawania innych w świecie gry, co pozwala im nawiązywać rozmaite relacje społeczne. Owe relacje w dużym stopniu przypominają swoje odpowiedniki w świecie rzeczywistym – wielu z graczy w wirtualnym świecie nawiązuje przyjaźnie, zawiera umowy dotyczące na przykład handlu wirtualnymi przedmiotami, czy walczy ze sobą. W trakcie gry napotykają oni rozmaite wyzwania, z którymi nie zawsze są w stanie poradzić sobie w pojedynkę i dlatego łączą się w grupy, aby móc się z nimi uporać. W efekcie powstają zorganizowane struktury składające się z graczy działających w pewnym wspólnym celu. Aby mogły działać efektywnie, niezbędne jest wypracowanie reguł, które im to umożliwią. Powstaje więc pytanie – czy reguły te mogą rozwinąć się tak dalece, aby przypominać pewien porządek normatywny, w którym poszczególne reguły będą spójnie i hierarchicznie uszeregowane?

Aby odpowiedzieć na to pytanie należy rozważyć następujące kwestie: Przede wszystkim trzeba powiedzieć, czy dla graczy zrzeszonych we wspomnianych organizacjach gra MMO nadal stanowi sferę zabawy? Wydaje się, że nie zawsze, by podać za przykład zjawisko handlu wirtualnymi przedmiotami, z którego niektórzy czerpią źródło utrzymania. Jeśli ta intuicja zostanie potwierdzona, trzeba wydzielić normy tworzone przez graczy i wszystkie sposoby, na jakie się one manifestują. Gdy już określimy, które zbiory reguł podlegają badaniu, porównamy je z istniejącym modelem porządku normatywnego, jakim jest prawo, aby określić, czy posiadają one cechy wystarczające, aby nazwać je systemem. Jeśli okaże się, że nie, przywołane zostaną badania prowadzone nad tzw. *soft law*, które charakteryzuje się tym, że co prawda tworzy pewien normatywny porządek, jednakże pozbawiony jest on sankcji, przez co zbiorom reguł stworzonych przez graczy łatwiej będzie spełnić warunki tego typu systemu, co oczywiście nie przesądza, że tak się stanie.

Jeśli niniejsze badania potwierdzą, że ludzie są w stanie utworzyć uporządkowany zbiór reguł, które przypominają instytucje znane nam z rzeczywistości, otworzy to szereg dalszych możliwości badawczych: będziemy mogli na przykład wprowadzać do takich porządków normy, co do których mamy wątpliwość, czy sprawdzą się w rzeczywistości. Pozwoli nam to uniknąć negatywnych skutków wprowadzenia złego prawa. Może to nam też pozwolić na jaśniejsze określenie warunków niezbędnych do powstania prawa (przez to, że jest możliwe powstanie porządku normatywnego w świecie rządzącym się innymi prawami, niż nasz).

Opisany kierunek badań pozwoli na lepsze poznanie działalności człowieka w wirtualnej rzeczywistości, będącej zupełnie nowym i nieznanym wcześniej środowiskiem. To, w połączeniu z jej rosnącą popularnością powoduje, że pewnego dnia może ona stać się czymś więcej, niż tylko grą. Z tego względu warto poznawać jej specyficzne zwyczaje, reguły i prawa w niej powstające tak, aby mieć większy wpływ na zmiany, które mogą nastąpić wraz z jej upowszechnieniem.