

Grzegorz Stanecki

Komunikacyjne konteksty gier komputerowych

Nauczyciel i Szkoła 1-2 (18-19), 168-179

2003

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Komunikacyjne konteksty gier komputerowych

Gry komputerowe zyskują na popularności. Świadczy o tym ich różnorodność jak i wyniki rynkowe. Bogactwo gier przeznaczonych na komputery osobiste, konsole *Playstation*, *Nintendo*, *X-Box* czyni z nich jeden z podstawowych elementów kształtowania kultury audiowizualnej. 73 % Brytyjczyków w wieku od 7 do 29 lat oddaje się grom komputerowym, z czego 26% codziennie. W Stanach Zjednoczonych fanatyków gier jest 145 milionów, a cóż dopiero mówić o tak zapalonych graczach jak Japończycy czy Koreańczycy. W Polsce dwie przodujące firmy dystrybuujące gry sprzedały w 2001 roku ok. 2 milionów egzemplarzy.¹ W Polsce badania nad rozpowszechnieniem gier prowadzono w 1996 roku na próbie 2687 uczniów pierwszej klasy szkoły ponadpodstawowej. Z przeprowadzonej ankiety wynikało, że w gry komputerowe gra 46% badanych, z tym, że aż 78% wszystkich chłopców i 40% dziewcząt.²

Początków gier komputerowych możemy doszukiwać się już w końcu lat pięćdziesiątych. Amerykański fizyk Willy Higinbotham na pięciocalowym ekranie stworzył projekt elektronicznego tenisa. Za pomocą dwóch pudełek z przyciskiem i gałką można było odbijać na ekranie piłkę pod różnym kątem. W roku 1972, także pracownik uniwersytecki Nolan Bushnell, na podobnym pomysłe oparł grę przeznaczoną do salonów gier - przesławnego *Ponga*. Ten sam autor w 1977 roku stał się także twórcą prekursorskiej strzelanki *Asteroids*, polegającej na sterowaniu kręcącym się wokół własnej osi stateczkiem kosmicznym i strzelaniu do grup asteroidów, które go atakowały.

Dalszy rozwój gier wiązał się już nie tylko z wyobraźnią i umiejętnościami potencjalnych programistów, czy coraz szerszym gronem rozentuzjasmowanych odbiorców, ale jak łatwo się domyślić, przede wszystkim z coraz większymi możliwościami technicznymi. W roku 1970 zastosowano komputerowe dyski elastyczne (dyskiety). W 1971 roku firma *Intel* buduje pierwszy mikroprocesor, w roku 1975 powstaje dzieło życia Billa Gatesa i Paula Allena - firma *Microsoft*, która na długo

¹ Bendyk E. (2000) Gra w dwa światy, „Polityka”, nr 49, s.3-8.

² Boroń J., Zyss T. (1996) Świat gier komputerowych II, „Psychiatria Polska”, nr 2, s. 267-280.

będzie wyznaczać standardy rozwojowe w przemyśle komputerowym.³ W roku 1978 powstaje komputer *Commodore Pet*, a w latach osiemdziesiątych kolejno *ZX 80*, *Atari*, *IBM PC*, *ZX Spectrum*, *Amiga*. Jak podaje Maria Braun Gałkowska na podstawie nieistniejącej już gazety *Gambler*, na komputer *Atari 2600* powstało 2000 gier, a na ośmiobitowy *ZX Spectrum* już 10000 gier i różnych programów użytkowych.⁴ Lata osiemdziesiąte to powstanie 32-bitowego procesora, nowego czytnika CD, laptopa. Do coraz lepszych parametrów pojemnościowych kart pamięci i większej mocy obliczeniowej procesorów, kart graficznych wyposażonych w akceleratory dołącza w 1993 roku kolejne dobrodziejstwo - rewolucja jakości w sferze fonicznej. Dzięki nowoczesnym kartom dźwiękowym takim jak np. *Creative Labs* prymitywne dźwięki zostają zastąpione przestrzennymi, stereofonicznymi odgłosami wybuchów, warkotem silników, śpiewem ptaków. Skomplikowana ścieżka muzyczna komponowana dla stworzenia odpowiedniego klimatu gry i odtwarzane dialogi wypowiedziane z udziałem prawdziwych aktorów, stają się powoli codziennością domowych komputerów. Nie ulega wątpliwości, iż ciągły rozwój możliwości technicznych komputerów zgodnie z prawem Gordona Moore'a (dwukrotny wzrost sprawności działania i dwukrotna obniżka cen, co 18 miesięcy) spowodowany jest rozrostem rynku produkcji i sprzedaży gier.⁵

Powyższe elementy historycznego rozwoju gier komputerowych niewiele mówią o ich strukturze. Zdecydowanie bardziej frapujące jest zagadnienie komunikacyjności gier. Co takiego sprawia, że ludzie oddają się komputerowej czy konsolowej rozrywce i na czym polega jej narkotyczny urok i magia? Innymi słowy wewnętrzna struktura gry i jej tajemniczy komunikacyjny fenomen przybliżą odpowiedź na pytanie „jak gra z nami gra”?

Naśladowanie rzeczywistości

Kiedy zastanowimy się nad sensem pojęcia gry od razu rzuca się w oczy bogactwo definicji. Gra to zabawa towarzyska, postępowanie zmierzające do osiągnięcia nad kimś przewagi, udawanie, to przedmiot służący do grania, wydobywanie dźwięku z instrumentu, odtwarzanie postaci, zmienność szczegółów harmonii czy wreszcie głos głuszca, cietrzewia.⁶ Jednak bardziej interesujący wydaje się aspekt stwarzania pozorów dla jak najpełniejszego zbliżenia się do prawdy czy ukrywania

³ Goban-Klas T. (2001), *Zarys historii i rozwoju mediów*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej, s.154.

⁴ Braun-Gałkowska M., Ulfik I. (2000), *Zabawa w zabijanie*, Warszawa: Krupski i S-ka, s. 13.

⁵ Zając A. (2000), *Czy pedagogika i edukacja powinny uwzględnić prawo Moore'a rozwoju mediów?* [w] W. Strykowski (red.), *Media a edukacja*, Poznań: eMPi2, s. 331-339.

⁶ Sobol E. (2000), *Słownik języka polskiego*, 001) PWN, s. 239.

kłamstwa. Johan Huizinga w *Homo ludens* określa grę jako *walkę o coś lub przedstawienie czegoś*. Konrad Klejsa dzieli tym samym gry na agonalne (polegające na współzawodniczeniu, konkurencji) i mimetyczne (polegające na udawaniu kogoś, jakiejś symulacji). Obie kategorie bazują na jakiejś dobrowolnej umowności, stworzeniu poczucia inności, odrębności.⁷

Ficja gry planszowej, czy na instrumencie polega na sytuacji, w której na moment zawieszamy naszą ontyczną właściwość, zakładając przeniesienie się w układ odniesienia pojedynku, walki (szachy, „chińczyk”), czy wysublimowanego przeżycia estetycznego. Treścią takiej gry pozostaje jednak przykładowe przesunięcie pionka, aż do momentu zbitcia króla, czy dotarcia do końca gry; a w przypadku instrumentu dokładne odtworzenie wszystkich taktów, co do każdej zapisanej na pięciolinii nuty. A co jest treścią gry komputerowej? Immaterialne miasto, nieistniejący samolot czy żołnierz? Treścią gry komputerowej paradoksalnie wydaje się więc sama gra (sic!). „Gra w grę” o stworzenie iluzji, uprawdopodobnienie kłamstwa. Jeżeli gra w znaczeniu ogólnym jest pewnego rodzaju fałszem polegającym na umowności reguł, przyzwoleniu na pewną konwencję; to w przypadku gier komputerowych utrzymywanie takiego pozorów dotyczy w głównej mierze nie tyle systemu gry, ale interakcji, jaka zachodzi między graczem a samą grą. Innymi słowy grając w grę elektroniczną udajemy kogoś innego, rywalizujemy z kimś poprzez naśladowanie kogoś, czy symulowanie czegoś.

Część gier należąca do gatunku symulacji z zasady ma na celu maksymalnie wierne odtworzenie wszelkich warunków towarzyszących środowisku gry. Intensywność palącego się ogniska, złożoność ruchu dłoni, głębia wody, korelacja mimiki twarzy i ruchu warg z wypowiedzianymi słowami, lekkość ptasiego pióra i światło odbite w pajęczej sieci to codzienne przykładowe problemy symulacji grafików komputerowych. W opcjach wyścigów samochodowych gry *Need for Speed* można wybrać różną pogodę, odpowiednie modele samochodów, opon, przełożenia. Każdy z pojazdów wykazuje różnice w prowadzeniu na różnych nawierzchniach i rozmaite odgłosy pracy silnika, czy dźwięk opon na zakrętach. Karoserie samochodów odbijają światło. Można zobaczyć a to przelatujący balon, a to głośny samolot. Ślady kolizji nie tylko widoczne są na nadwoziu wirtualnego samochodu, ale po paru okrążeniach dodatkowo utrudniają prawidłowe prowadzenie pojazdu. W symulacji skoków narciarskich skocznie odwzorowane są na bazie prawdziwych konstrukcji, a głosów komentatorskich użyli, telewizyjni sprawozdawcy sportowi. Jednak najbardziej wierne graficzne odwzorowanie lotu piłki, skoczka, samolotu czy pocisku nie wyczerpuje jeszcze arsenału iluzji producentów gier.

Nawet najlepsze fajerwerki graficzne kiedyś się nudzą. Stają się nieatrakcyjne i przewidywalne. Walkę z linearnością gier najłatwiej zauważyć w gatunku zwanym

⁷ Klejsa K. (2001), Czy naprawdę trzeba grać żeby wygrać?, [w] E. Nurczyńska-Fidelska (red.) W świecie mediów, Kraków: Rabid, s.113.

cRPG czyli *computer role - playing game*, co łatwo przetłumaczyć jako grę, w której gracz wciela się w postać podlegającą rozwojowi. Swoboda postępowania i pozostawienie graczowi olbrzymiej dozy wyboru pogłębia wrażenie rzeczywistości takich tytułów jak *Daggerfall*, *Diablo*, *Fallout* czy *Baldur's Gate*. W grach tego typu, na początku wybiera się bohatera, spośród przedstawionych postaci, albo odpowiadając na pytania komputera, który w zależności od udzielonych odpowiedzi przyporządkowuje nam postać. Wybrany bohater przez całą grę rozwija swoje cechy takie jak np. mądrość, spryt, siłę, zdolności magiczne. Sam gracz decyduje, które cechy rozwijać, a które pozostawić w stagnacji. W grach *RPG* mapy, poziomy, czy poszczególne lokacje generowane są losowo, co często praktycznie uniemożliwia powtórne trafienie do tego samego miejsca. W grze *Daggerfall* powierzchnia wykreowanego świata sięga 120 tysięcy kilometrów kwadratowych.⁸ Dzięki przezroczystości pomieszczeń możliwy jest widok i eksploracja graficznie dopracowanych wnętrzb budynków. Uderza duża dostępność przedmiotów dzielących się na wyjątkowe, unikalne, rzadkie jak i mnogość wszelkiego rodzaju potworów i bestii (bestiariusz). Oprócz głównego wątku fabuły występuje wiele wątków pobocznych, które nie są konieczne do ukończenia gry.

W grze występuje wiele postaci *NPC - non player character*, czyli nie sterowanych przez gracza, a kierowanych przez komputer. To one stwarzają iluzję obcowania w żywym środowisku społecznym. Zadają dodatkowe *subquesty (dodatkowe misje)* i prowadzą z główną postacią rozmowy. Linie dialogowe, jakie można wybrać wpływają na tok rozgrywki.. Na przykład bohater gry *Fallout* o niskim poziomie cechy: inteligencja ma zdawkowe linie dialogowe, ale dzięki umiejętnemu „prowadzeniu” konwersacji może zakończyć grę bez żadnego strzału. W grach typu *RPG* często pojawia się też uwarunkowany czas - w postaci pór roku i dnia. W *Blade of Destiny* „spóźnienie się na umówione spotkanie” z komputerowym *NPC* może spowodować zdecydowane zmiany akcji.

Upodobnienia te służą jednemu - zwiększeniu poziomu rzeczywistości gry. Nie zmienia to jednak faktu, że gracz w rozgrywce pojedynczej (*single player*) może czuć się osamotniony, gdy ani poprawność graficzna, duże środowisko gry, poprawna lokacja i dobry interfejs nie satysfakcjonują go. Wydawcy gier często pozwalają, więc aby do gracza dołączyli się komputerowi kompani, albo umożliwiają grę kilkoma bohaterami naraz (drużyna). Stwarza to oczywiście problem w sterowaniu, ale dzięki zastosowaniu klawiaturowych skrótów podporządkowanym konkretnym postaciom, czy szyków bojowych walka czy zwykła eksploracja terenu nie wydaje się tak trudna. Dla wybrednych gry często proponują tryb wieloosobowy (*multiplayer*) poprzez połączenie sieciowe czy internetowe. W grach turowych - *TBS* (turn based strategy) możliwe jest także zastąpienie komputera żywym człowie-

⁸ Gawrysiak P., Mańkowski P., Uchański A. (1998), *Biblia komputerowego gracza*, Warszawa: Iskry, s. 8.

kiem, co ustawia grę w relacji szachowej „mój ruch - twój ruch”. Oczywiście zastąpienie maszyny bezpośrednią rozgrywką z człowiekiem zdecydowanie zmienia kontekst rywalizacyjny gry, tym bardziej, jeżeli przeciwnik jest nieznan. Pierwszą grą obsługiwaną przez internetowe serwery była kultowa gra *RPG - Diablo*.

Hipermedralność

Oprócz powyższych cech gier, które pozwalają zbliżyć się wirtualnej rozrywce do rzeczywistości a tym samym jeszcze bardziej zainteresować gracza, warto zwrócić uwagę na pojęcie tzw. hipermedralności.

Stanisław Juszczyk wyjaśniając pojęcie hipermediów, kieruje naszą uwagę na wielowymiarowość prezentacji, wskazując, iż hipermedia odnoszą się do programów umożliwiających odbiorcy poruszenie się w każdym kierunku, w sposób trójwymiarowy, nieliniowy (nawiązuje do określenia Teda Nelsona - „hipertekstu”, czyli możliwości odejścia od głównego źródła tekstowej informacji, poprzez odnośniki do treści pochodnych, pogłębionych, pokrewnych); podczas gdy „zwykle” multimedia mają ograniczoną interaktywność, umożliwiając swemu użytkownikowi działanie oparte na linearnych, dwuwymiarowych wskaźnikach (wprzód i w tył).⁹ Sztuka interaktywnych multimediów nie zawiera w sobie porządku linearnego, a wręcz przeciwnie ze względu na swoją hipertekstualność, brak linearności i pełną swobodę nawigacji osiąga swój bezwarunkowy wymiar wielopoziomowy.¹⁰ Czy owa swoboda jest odzwierciedlona w grach komputerowych?

W ramach gry komputerowej schematyczny podział komunikacyjny na nadawcę i odbiorcę ulega rozpadowi. To gracz decyduje, jaki wariant swojej historii wybierze, a więc podyktuje swoje warunki gry, ale z drugiej strony jest to możliwe tylko w ramach struktury gry, która zgodnie z ogólną światową tendencją staje się coraz szersza, dając graczowi szansę dużej niepodległości wobec fabularnego schematu. Gracz jest tym samym i nadawcą i odbiorcą opowiadanej historii. Przyjmuje rolę bardziej samodzielnej, ale jego działanie uwarunkowane jest nie tyle imperatywem fabuły twórcy gry, ograniczonego w jakiejś mierze wymogami technicznymi, ale osiągnięciem własnego modelu „czytania gry”. Innymi słowy istnieje mnóstwo indywidualnych wariantów przejścia gry, sprawiających graczom prawdziwą satysfakcję, choć paradoksalnie zmierzających do tego samego zakończenia. Istotą tym samym dobrej gry jest także ukrycie intencji programisty, aby gracz miał przeświadczenie, iż jego subiektywne „czytanie” gry stanowi element niezbędny do

⁹ Juszczyk S. (2000), Człowiek w świecie elektronicznych mediów - szanse i zagrożenia, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, s. 34.

¹⁰ Kluszczyński Ryszard W. (2001), Światy multimediów, [w] E. Nurczyńska-Fidelska (red.) W świecie mediów, Kraków: Rabid, s. 91.

osiągnięcia z góry wiadomego rezultatu. Idealnie byłoby gdyby gracz miał wrażenie na każdym etapie gry, że to na skutek jego autonomicznych wyborów, określonych subiektywnie kontekstów gra się w pełni rozwija. Im bardziej zakamuflowane intencje autora, prawidłowo „wyczytane” przez gracza tym zakończenie gry przynosi więcej satysfakcji. Stąd tak częste zapisywanie stanu gry (save) przez graczy i próbowanie kolejnych wariantów, które mogą okazać się własnym, autonomicznym sposobem na dotarcie do celu. Konsekwentnie też opcja odczytania poprzednio zapisanego stanu gry (load), stanowi gwarancję protagoniściycznych tendencji gracza. Jak pisze Konrad Klejsa:

„Przyjemność obcowania z fabularną grą komputerową polega zatem nie tyle na swobodzie selekcji, co na świadomości istnienia „wyboru właściwego”.¹¹

Oczywiście wiara w pełni swobodną ingerencję w przestrzeń gry jest krucha. Dużo tytułów zawiera błędy, logiczne niekonsekwencje, a warstwa dialogowa niezależnie od wyborów wypowiedzi i tak prowadzi do jedynie słusznego rozstrzygnięcia, bez jakiegokolwiek złudzenia wolności. Stąd K. Klejsa nazywa hipermedialność (hipertekstualność) gier mianem - *quasi-hipertekstualności*. Z drugiej strony duża ilość możliwych rozwiązań „wyliczonych” przez programistę zwalnia tempo gry i anarchizuje ją. W konsekwencji zmęczony poszukiwaniem odpowiednich znaczeń gracz sięga po solucję (solution), czyli pełne rozwiązanie gry lub kody (cheats, tricks) umożliwiające wcześniejsze poznanie wszelkich zagadek, odkrycie tajemnic, przygotowanie się, co jest niczym innym jak ewidentnym złamaniem zasad gry (odkrycie mapy, nieśmiertelność, dodatkowa gotówka, broń).

Wspomniane przeszkody uniemożliwiają pełną hipertekstualność, chociaż trzeba przyznać, że tendencja do przerzucania większej odpowiedzialności za kreowanie rzeczywistości medialnej na stronę dawnego odbiorcy jest coraz częstszym symptomem rozwoju kultury audiowizualnej. Radio nadając słuchowiska radiowe zdane było na fonosferę. Plastyczność języka, opis, a z czasem kontekst pozaantenny musiał wystarczyć słuchaczowi. Kino oddziaływało na widza obrazem, który „wychodząc” z ekranu porывał uczucia unieruchomionego w fotelu widza, który na „ścianie-ekranie” zobaczył Platónskie cienie świata swoich najskrytszych marzeń i idei. Telewizja także zarażała obrazem, który łatwiej jak słowo działał na emocje, kontakt z telewizorem ograniczając do odpowiedzi na listy telewizorów, audiotele, sondy ulicznej, czy telefonicznego wyboru filmowego hitu tygodnia. Kreacja widza polegała jedynie (i niestety dalej polega) na efekcie przeskakowania po kanałach dzięki elektronicznemu pilotowi (*zapping*). Wideo dzięki możliwości nagrywania, funkcji stop-klatki i przewijania poprawia wizerunek pasywnego odbior-

¹¹ Klejsa K. (2001), Czy naprawdę trzeba grać żeby wygrać?, [w] E. Nurczyńska-Fidelska (red.) *W świecie mediów*, Kraków: Rabid, s. 121.

cy, który może co nieco uszczknąć z plenipotencji demiurga-nadawcy. Dopiero media telematyczne, choć i tak nie w pełni, przynoszą możliwość zwiększenia roli odbiorców nad procesem komunikowania. Wideotext, poczta elektroniczna, telekonferencje analizowane przez holenderskich uczonych pod kątem upodmiotowienia odbiorców stają się podstawą do stworzenia modelu „konwersacji” jako wariantu procesu komunikacji, gdzie jednostki oddziałują na siebie z pominięciem nadawcy i same sobie wyznaczają kontekst, treść, czas, miejsce komunikowania.¹² Podobną „manierę” można zauważyć w modernistycznych instalacjach artystycznych, gdzie cały ciężar odbioru dzieła spoczywa na odbiorcy, który wchodząc w akcję z jego materia, „tworzy” każdorazowo odmienny kontekst estetyczno-symboliczny; czy w przypadkach kontynuowania początków internetowych utworów literackich przez przypadkowych, potencjalnych zainteresowanych. W grach komputerowych to przemieszczenie ról nadawcy i odbiorcy jest najbardziej ewidentne.

Opisując „wnętrze” gry i szczególny rodzaj więzi między graczem a samą grą trudno nie zwrócić uwagi na takie podstawowe pojęcia jak interaktywność, identyfikacja i rzeczywistość wirtualna. Poświęcenie im większej wagi przekracza ramy tej pracy toteż spróbuję naświetlić ich znaczenie *alla prima*, pogłębianie problemów zostawiając na inną okazję.

Interaktywność

Aktywność gracza w grach komputerowych ma swoje odzwierciedlenie natychmiast po zaistniałej akcji. Programiści kpią sobie z czasu. W grze historycznej *Europa Universalis* jedna minuta rzeczywistego trwania gry, może w zależności od wyboru gracza, odtwarzać jeden miesiąc bądź jeden rok funkcjonowania średniowiecznej Europy. Mecze futbolowe w grze *Fifa* mogą też trwać zdecydowanie krócej niż 90 minut. Ta niezwłoczność w połączeniu z zaistnieniem relacji obiekt-użytkownik, w której każdorazowe działanie gracza powoduje ujawnienie właściwości obiektu stanowi o interaktywności. Inaczej mówiąc interaktywność to możliwość aktywnego wpływu użytkownika na działanie programu. Gra jest interaktywną, więc tak długo, jak długo trwa interakcja między graczem a programem. Oczywiście nietrwałość takiej interakcji musi budzić podejrzenia o utożsamienie gry z samym procesem komunikacji. Brak działania ze strony interaktora (gracza) oznaczałby wtedy unicestwienie gry. Dlatego inercja gracza jest w różny sposób „eliminowana”. Brak odpowiedzi na pytanie postaci NPC może być ukarane jakąś dolegliwością, w najlepszym przypadku ponagleniem typu - *czy odjęło ci mowę?*

¹² Goban-Klas T. (1999), *Media i komunikowanie masowe*, Warszawa: PWN, s. 78.

Pozostawanie beczynnym (nieaktywnym) w grze *Lord of Destruction* może skończyć się gwałtownym unicestwieniem bohatera przez uderzenie błyskawicy wyładowania atmosferycznego, a w bardzo ciekawym i godnym polecenia *The Neverhood* bohater w bardzo intrygujący sposób zachęca gracza do jakiegokolwiek aktywności.

Identyfikacja

Niejednokrotnie gracz (w rozumieniu osobowym, realnego człowieka) tak bardzo utożsamia się już ze swym elektronicznym bohaterem, że nie waha się użyć pierwszej osoby liczby pojedynczej. Na pewno wspomniane wyżej cechy uwiarygodniające grę utrudniają odróżnienie realności od fikcji, co przejawia się także w formalnym (aspekty psychologiczne, niezwykle istotne i złożone tutaj pomijam) utrudnieniu rozróżnienia „ja” jako gracza, od „ja” jako bohatera gry. W przypadku gier komputerowych gracz, rezygnując ze swej transcendentnej ludzkiej natury staje się bohaterem gry, nie jako osoba, ale jako uczestnik gry, jako pewnego rodzaju *awatar*. Oczywiście gracz importuje na swoje ucieleśnienie cechy subiektywnie istotne, zawieszając na czas gry swoją prawdziwą osobowość, moralność, podmiotowość. W grze można być orkiem, człowiekiem, elfem, nieumarłym (*Warcraft 3*) wybrać sobie nowe imię, wprowadzić własne tło muzyczne w postaci ulubionego mp3, czy własną fotografię jako wizerunek *awatara*. Część gier w swoich właściwościach zawiera także możliwość samodzielnej edycji świata gry. Na bazie określonych składowych można budować własne kampanie, misje, światy. „Boskość” tworzenia znajduje też inne zastosowanie. Mianowicie autodefinicja obejmuje nie tylko cechy charakterologiczne, ale jak przykładowo w *Black and White* także pewną konstrukcję moralną. Twórca gry Peter Molyneux cały czas stawia graczy przed dychotomią. Gra *Black and White* początkowo miała być sprzedawana w dwóch pudełkach białym - droższym (!) i czarnym - tańszym. Białe miało być przeznaczone dla odbiorców gry pragnących kształtować swego bohatera - chowańca łagodnie i moralnie, czarne - przeciwnie. Wskutek pierwotnego wyboru w sklepie i w związku z etycznym rozwojem bohatera zmienił się jego wygląd na sympatyczny bądź obskurny, podobnie zmieniła się kraina środowiska gry - *Eden* i elektroniczne towarzystwo - diabełka lub aniołka. Wydawcy gry nie zdecydowali się jednak na takie rozwiązanie edycyjne i grę sprzedawano w jednym opakowaniu z możliwością zmiany koloru okładki. Wychodząc naprzeciw identyfikacji gracza z bohaterem manipuluje się także wizualizacją naszego *awatara* na ekranie monitora. Pierwsze gry tzw. *platformówki* to zręcznościowo-logiczne gry, w których akcję i bohatera skaczącego po platformach można obserwować z boku. Akcja gry toczyła się na nieruchomej planszy, równoznacznej

z ekranem monitora. Z czasem świat gry się rozciągnął - po dojściu bohatera do krawędzi ekranu ukazywała się kolejna plansza, potem ekran „prowadził” „elektronicznego ludzika” niczym obraz z kamery na wózku. Rozwój komputerów pozwolił na zmianę pola widzenia - pojedynczą planszę zastąpił labirynt sal, komnat, *leveli*. Tak powstały gry zwane *labiryntówkami*. Wraz z kolejną rewolucją technologiczną pozwalającą na zwiększeni mocy obliczeniowej komputerów sposób widzenia akcji znów się zmienił - oczy bohatera „stały się” kamerą. Systemy *FPS* (first person shooter), *TPP* (third person perspective), i *FPP* (first person perspective) pozwalają bardziej subiektywnie patrzeć na pole gry niż z boku, góry czy nawet w rzucie izometrycznym 45 stopni. Gracz eksplorując środowisko gry z perspektywy swojego bohatera zdecydowanie bardziej angażuje się w grę. Empatia niepostrzeżenie przeobraża się w autosugestię. Perspektywa bohatera momentalnie staje się perspektywą gracza. Dodatkowo element 3D pozwala na właściwie nieograniczone poznanie świata - podnoszenie i opuszczanie głowy, obracanie się, skakanie, czołganie itd. Jak pisze Konrad Klejsa:

*„Bez względu jednak na wykorzystaną w grze formę prezentacji, gracz zawsze rozdarty jest pomiędzy swoją tożsamością a figurą reprezentowaną na ekranie. Sugerowana tu kwestia - problem „zmiany” tożsamości - jest jednym z dyżurnych tematów postmodernistycznej debaty”.*¹³

Rzeczywistość wirtualna

Pojęcie wirtualnej rzeczywistości - *virtual reality* nie tak dawno, bo w 1989 roku zaproponował Jaron Lanier.¹⁴ Wcześniej, bo w 1964, polski futurolog Stanisław Lem opisał swoją wizję alternatywnego oka tzw. fantomatu czyli wirtualnych gogli, które realnie opatentował rok później Marvin Minsky. W tymże samym roku Amerykanin Ivan Sutherland opracował projekt przenośnego urządzenia, które zbyt drogie i imitujące świat w sposób prymitywny i surowy nie zyskało na popularności. Dopiero w 1985 roku Michael McGreevey z NASA korzystając z pomysłu Sutherlanda i kasku motocyklowego, do którego dołączył komputer, śledzące ruch głowy sensory i dwa ekrany wymyślił - hełm wirtualny (*HMD head mounted display*).¹⁵ Również w roku 1985 twórca pojęcia *Artificial Reality* (sztuczna rzeczywistość), Myron Kreuger otworzył wystawę wideo w Connecticut, gdzie można było przebywać w wirtualnej przestrzeni przy wykorzystaniu interaktywnego

¹³ Klejsa K. (2001), Czy naprawdę trzeba grać żeby wygrać?, [w] E. Nurczyńska-Fidelska (red.) W świecie mediów, Kraków: Rabid, s. 123.

¹⁴ Kluszczyński Ryszard W. (2001), Światy multimediów, [w] E. Nurczyńska-Fidelska (red.) W świecie mediów, Kraków: Rabid, s. 96.

¹⁵ Price S. (1995), Media Studies, London, s. 125.

systemu graficznego. Oprócz wirtualnego hełmu do tworzenia wirtualnej rzeczywistości potrzebne jest także dodatkowe wyposażenie. Z początkiem lat osiemdziesiątych twórca pojęcia wirtualnej rzeczywistości J. Lanier wymyślił specjalną rękawicę (*data glove, reality glove*) umożliwiającą kontakt z wirtualną czasoprzestrzenią, pozwalającą na interakcję, przesunięcie, podniesienie przedmiotów. Z czasem do wykorzystywanych urządzeń dołączył kombinezon (*data suits*) pozwalający na zdecydowane poprawienie wirtualnych odczuć.¹⁶

Wirtualna rzeczywistość czy inaczej sztuczna rzeczywistość to technika polegająca na wywoływaniu iluzji rzeczywistości poprzez odpowiednią stymulację zmysłów człowieka za pomocą powyżej opisanych wynalazków sprzęgniętych z komputerem. Dzięki odwróceniu tej relacji w drugą stronę, tj. przez odbiór naturalnych reakcji człowieka, możliwa jest także odpowiednio skorelowana modyfikacja strumienia bodźców do niego docierających. Informatycznie rzecz ujmując VR jest dziedziną grafiki komputerowej polegającą na trójwymiarowej, stereoskopowej wizualizacji połączonej z interaktywnym umieszczeniem obiektów w trójwymiarowej przestrzeni 3D, w której niepodzielnie króluje *awatar*, czyli wirtualne wcielenie człowieka. Ta technologia to zdecydowanie przyszłość gier komputerowych.¹⁷

Przyszłość wirtualnej rzeczywistości, to ciągły rozwój wszystkich związanych z nią technologii. Ponieważ o realizmie akcji zawsze decyduje dokładność percepcyjnej stymulacji technika będzie się rozwijać prawdopodobnie w kierunku pełnego oszukania wszystkich naszych zmysłów. Jeżeli słuch można omamić praktycznie całkowicie, to oko nastęrcza większych trudności ze względu na ogromne ilości przetwarzanych informacji. Układ orientacji można już teraz stymulować przy wykorzystaniu technologii stosowanych wcześniej w medycynie. Pozostaje więc uczucie smaku, węchu i dotyku, a z tym prawdopodobnie jeszcze długo technologia nie będzie w stanie się uporać, choć w rozważaniach teoretycznych, w roku 1984 pisarz William Gibson w fantastycznej powieści *Neuromancer*, wprowadził termin cyberprzestrzeni na oznaczenie możliwości podłączenia mózgu do ogólnoswiatowej sieci komputerowej.¹⁸ Być może prawdziwa rewolucja nastąpi, gdy komputer będzie można całkowicie zintegrować z układem nerwowym człowieka. Te futurystyczne wizje przedstawiono w kultowym filmie *Matrix* w reżyserii braci Wachowsky, w którym informacje z pominięciem receptorów docierają bezpośrednio do nerwów człowieka. *Matrix* zasługuje na uwagę nie tylko z tego powodu. Wskazuje bowiem na niebezpieczeństwo rozwinięcia technik wirtualnej rzeczywistości do takiego stopnia, że rozróżnienie prawdy od fałszu będzie bardzo trudne. Co gorsza, jeżeli dzisiaj wszelkiego rodzaju „czatowanie” staje się tak po-

¹⁶ Juszczyk S. (2000), Człowiek w świecie elektronicznych mediów - szanse i zagrożenia, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, s. 135-137.

¹⁷ Łukasz M. (1998), Magia gier wirtualnych, Warszawa: MIKOM, s. 21.

¹⁹ Banaszkiwicz-Zygmunt E. (2000), Media, Warszawa: PWN, s. 41.

pularne, czy wręcz nawykowe, to co będzie gdy komputer będzie potrafił symulować rzeczywistość, oszukując wszystkie nasze zmysły? Na finiszu tego szaleńczego wyścigu otrzymamy w pełni funkcjonalne systemy do wytwarzania stu procentowych iluzji dla wszystkich zmysłów, działające szybko i sprawnie, służące egzystencji, rozrywce, edukacji oraz badaniom naukowym. Całkowitemu przeobrażeniu ulegnie komunikacja między ludźmi. Obecnie technika ta jest na etapie raczkowania, sprowadza się do odpowiedniej stymulacji zmysłów, wywoływania efektu widzenia trójwymiarowego, odbioru i analizy prostych reakcji ruchowych (np. ruch ręki, głowy) przez maszynę. W przyszłości prawdopodobnie możliwe będzie generowanie iluzji do tego stopnia, że odróżnienie go od rzeczywistości będzie praktycznie niemożliwe, a być może niechciane.

Abstrahując od problemu dlaczego ludzie grają w gry, skoncentrowałem się bardziej na pytaniu jak grają, a właściwie jakimi cechami odznaczają się gry, dzięki którym zyskują narkotyczne przywiązanie graczy. Fenomen komunikacyjny tej elektronicznej używki wydaje polegać na jak najwierniejszej imitacji rzeczywistości, utożsamieniu osoby gracza z osobą bohatera, dużych możliwościach interaktywnej kreacji z szansą niemal pełnego zanurzenia (*immersion*) w środowisku interakcji *RV*.

Od pierwszego scenicznego słowa, pierwszego ruchu pionka szachowego, odbitego światła w choinkowych cackach, dźwięku instrumentu, czy kliknięcia w jakikolwiek element interfejsu rozpoczyna się gra - walka o uwiarygodnienie kłamstwa. Jedenastu mężczyzn staje się piłkarską drużyną, ale tylko na 90 minut, aktor staje się Hamletem tylko na czas przebywania na scenie, wreszcie na ekranie monitora pojawia się napis „the end” lub „game over”. Trzeba niezwykłej pracy, poczucia wrażliwości i odpowiedzialności żeby ten komunikat nie okazał się końcem gry w człowieczeństwo.

Bibliografia:

- Bendyk E. (2000), Gra w dwa światy, „Polityka”, nr.49, s.3-8.
Boroń J., Zyss T. (1996), Świat gier komputerowych II, „Psychiatria Polska”, nr 2, s. 267-280.
Braun-Gałkowska M., Ulfik I. (2000), Zabawa w zabijanie, Warszawa: Krupski i S-ka.
Gawrysiak P., Mańkowski P., Uchański A. (1998), Biblia komputerowego gracza, Warszawa: Iskry.
Goban-Klas T. (1999), Media i komunikowanie masowe, Warszawa: PWN.
Goban-Klas T. (2001), Zarys historii i rozwoju mediów, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej.
Juszczyk S. (2000), Człowiek w świecie elektronicznych mediów - szanse i za-

- grożenia, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Klejsa K. (2001), Czy naprawdę trzeba grać żeby wygrać?, [w] E. Nurczyńska-Fidelska (red.) W świecie mediów, s.109-124. Kraków: Rabid.
- Kluszczyński Ryszard W. (2001) Światy multimediiów, [w] E. Nurczyńska-Fidelska (red.) W świecie mediów, s. 85-99. Kraków: Rabid.
- Łukasz M. (1998), Magia gier wirtualnych, Warszawa: MIKOM.
- Price S. (1995), Media Studies, London.
- Smektała T. (2002), 100 gier PC, Warszawa: Wydawnictwo Bauer.
- Zajac A. (2000), Czy pedagogika i edukacja powinny uwzględniać prawo Moore'a rozwoju mediów? [w] W. Strykowski (red.) Media a edukacja, s. 331-339. Poznań: eMPI².