



ROMAN KONIK

IMMERSYJNY PLAC ZABAW.

GRA JAKO DROMENON

GDY WYDANO W 1938 ROKU *HOMO LUDENS* JOHANA HUIZINGI, MAŁO KTO PRZYPUSZCZAŁ, ŻE PRACA TA WPŁYNIE NA POWSTANIE NOWEGO KIERUNKU BADAŃ W TEORII KULTURY ZWANEGO LUDOLOGIĄ. DO KOŃCA XIX WIEKU PANOWAŁO POWSZECHNE PRZEKONANIE O TYM, ŻE NIE ISTNIEJE WYRAŹNY ZWIĄZEK POMIĘDZY RÓŻNYMI FORMAMI GRY A ŻYCIEM CODZIENNYM, NIE DOSTRZEGANO, ŻE SFERA CODZIENNOŚCI I GRY MOGĄ PRZENIKAĆ SIĘ WZAJEMNIE. GRA TRAKTOWANA BYŁA JEDYNIĘ W FORMIE BEZPRODUKTYWNEJ ZABAWY, CZŁOWIEK, KTÓRY SIĘ BAWI, ROBI ZATEM COŚ, CO W KONTEKŚCIE KULTURY NIE WNOSI NIC NOWEGO. JOHAN HUIZINGA, ZWRACAJĄC UWAGĘ NA GRY I ICH POTENCJAŁ KULTUROTWÓRCZY, WSKAZAŁ NA SILNE ZWIĄZKI POMIĘDZY FORMAMI GIER I WYKSZTAŁCENIEM PEWNYCH FORM OSOBOWOŚCI W GRACZACH; POMIĘDZY FORMĄ GRY I WARTOŚCIAMI PREFEROWANYMI PRZEZ DANĄ KULTURĘ. DOSTRZEĞŁ W GRZE STRUKTURĘ KOMPENSACYJNĄ: SPOŁECZEŃSTWO WYBIERA TE FORMY GRY,

które zapełniają pewne braki istniejące w życiu codziennym, są rezerwuarem tych form iluzji, które odpowiadać mogą potrzebom danej społeczności. Poddając się grze i jej regułom uczestnik kształci pewne cechy osobowości, które przydają się potem w życiu społecznym. Badając w jakie gry gra dana kultura, można wedle Huizingi wiele o niej samej powiedzieć.

Od tego czasu współczesny nurt naukowy w humanistyce zwany *Game studies*, analizując fenomen gier w kontekście socjologicznym, estetycznym czy ekonomicznym, stara się od kilku dekad odpowiadać na coraz bardziej aktualne pytania dotyczące miejsca gry w tworzeniu i funkcjonowaniu kultury. Współczesne badanie gier ograniczone jest do najczęściej wybieranej formy: do gier komputerowych¹. I tak zazwyczaj badania gier elektronicznych idą w dwu kierunkach: w analizie nowego medium, jakim jest komputer rozumiany jako narzędzie (medioznawstwo), z drugiej zaś strony analizuje się grę jako formę tradycyjnej zabawy w nowym środowisku². Pewną odpowiedzią na zapotrzebowanie dotyczące analiz gier są studia ludologiczne prowadzone niemal na całym świecie (polskich ludologów zrzesza Polskie Towarzystwo Badania Gier). Dzięki tego rodzaju badaniom i analizom grę jako taką traktuje się współcześnie jako element konstruktywny kultury.

MECHANIZM WYKLUCZENIA

Pomimo tego, że współczesne formy gier związane z nowymi mediami osiągnęły wysoki poziom komplikacji i zaangażowania odbiorcy, w potocznej opinii społecznej funkcjonuje silny mechanizm wykluczenia, kryjący się za binarnym ujęciem zjawiska. Po pierwsze, gry komputerowe uznawane są za pospolitą formę rozrywki, niewymagającej intelektualnego zaangażowania. W tej retoryce utrzymywany jest dualizm dzielący społeczeństwo na *homo faber* – człowieka wytwarzający określone dobra – i *homo ludens* – człowieka bawiącego się bezproduktywnie. Wedle tak ustawionej siatki aksjologicznej gracze nie mogą stanowić „zdrowej tkanki kultury”, są raczej uznani za reprezentantów marginesu, którego czas wolny tożsamy jest z „bezproduktywnym czasem spędzo-

nym przed ekranem komputera”. W potocznej opinii panuje ton pogardy wobec takiej formy aktywności, przeradzający się często w ton przestrogi, profetycznych wizji infekcji technologicznej, która jest głównym zagrożeniem kultury jako takiej. Ta forma mechanizmu wykluczenia nie jest czymś nowym; w historii kultury podobny mechanizm anatemy kulturalnej dotyczył fotografii jako sztuki, kina³, komiksu (określanego mianem literatury dla analfabetów) czy innych form tzw. kultury popularnej.

Wyjątkowo trafną analizę wykluczenia pewnych nowatorskich form rozrywki w kulturze przeprowadził Umberto Eco, dzieląc intelektualistów ze względu na stosunek do kultury i jej nowych form na *Katastrofistów* i *Przystosowanych*⁴. Gry komputerowe, kojarzone w potocznej opinii z formą rozrywki schlebającej najniższym instynktom, nie mogły wedle tego rodzaju klasyfikacji zaliczone być do „pełnowartościowych” form przeżywania kultury, a co za tym idzie, nie mogły stać się przedmiotem analiz i badań naukowych. Za taki stan rzeczy odpowiadał między innymi Instytut Badań Społecznych we Frankfurcie (tzw. Szkoła Frankfurcka), który dość precyzyjnie przeprowadził klasyfikację kultury wedle klucza kultury „niskiej” i „wysokiej”. Te formy rozrywki, które korzystają z powszechnego medium, zainfekować mogą główny obieg kultury, który winien być w doży większym stopniu oddzielony od powszechnych form konsumpcji kultury. Kultura konsumowana masowo skazana jest wedle frankfurtyczków na bezmyślne i bezproduktywne z niej korzystanie – w takiej formie uczestnictwa w kulturze producenci masowej rozrywki dokonują bowiem ideologicznej manipulacji.

Owa retoryka ciągle obecna w mechanizmach wykluczenia gier komputerowych z pełnowartościowych form kultury stara się ciągle utrzymać powszechne przekonanie o alienacji użytkowników gier. Ciągle jeszcze w potocznej opinii usłyszeć można głosy wskazujące na fakt, że dzieci lub młodzież spędzająca czas wolny na grach komputerowych zagrożona jest niską formą socjalizacji z rówieśnikami. Być może była to w części potwierdzona diagnoza w latach 90., jednak współcześnie wraz z rozwojem Internetu dokonuje się masowa komunikacja między użytkownikami gier. Trudno też współcześnie utrzymać tezę wskazującą, że komunikacja za pomocą sieci komputerowych ograniczona jest do społeczności „nierzeczywistych”, rozproszonych, niewiązanych ze sobą emocjonalnie

uczestników. Współcześnie używane formy gier komputerowych w dużej mierze są grami sieciowymi, z całym wachlarzem możliwości komunikacyjnych z innymi użytkownikami, bez przeszkód lokacyjnych. Trudno zatem utrzymać dziś tezę, że gry komputerowe stanowią nową formę alienacji odbiorców; należałoby raczej zastąpić ją tezą o nowej formie kultury uczestnictwa.

SIECIOWE GRY KOMPUTEROWE

JAKO NOWE FORMY ARTYKUŁOWANIA ZNACZEŃ

O ile zgodzimy się z tezą, mówiącą że jednym z fundamentalnych zadań nauki jest reagowanie na różnorodne mechanizmy pojawiające się w naszej kulturze w celu wyjaśnienia ich genezy i powstania, trudno dłużej ignorować i nie dostrzegać fenomenu gier komputerowych. Współcześnie pod względem popularności korzystania z określonych form rozrywki gry komputerowe zdają się wyprzedzać takie formy aktywności jak słuchanie muzyki czy oglądanie filmów. Wystarczy prześledzić nakłady finansowe oraz formy produkcji gier, by dojrzeć, że ta forma rozrywki stanowi jeden z centralnych punktów naszej kultury. Segment szeroko rozumianych gier komputerowych jest jednym z najbardziej dynamicznie rozwijających się dziedzin gospodarki; wydatki na elektroniczną rozrywkę rosną w stałym tempie przy jednoczesnym minimalizowaniu nakładów na takie kategorie jak film czy radio⁵.

Współcześnie do produkcji gier wykorzystuje się nie tylko programistów, ale także reżyserów, kompozytorów, twórców reklam, socjologów, teoretyków kultury itd. Ten segment kultury pod względem znaczeń, nowych form wypowiedzi, a przede wszystkim ze względu na zmiany modelu komunikacyjnego, jest ważną dziedziną współczesnej sceny komunikacyjnej. Pierwotny model gier komputerowych lokowany w binarnej formule: gracz – komputer został wyparty na rzecz nowej formuły, dużo bardziej skomplikowanej i uwikłanej w różne formy niuansów semantycznych, estetycznych, narracyjnych czy ekonomicznych. Gry komputerowe (a w szczególności gry sieciowe) są niewątpliwie nową formą uczestnictwa w kulturze. Fakt ten znacznie osłabił retorykę Szkoły Frankfurckiej,

która tego rodzaju rozrywki starała się postrzegać głównie przez pryzmat przemysłu kulturowego, a więc instytucjonalnego nadawcy, który manipuluje niskimi formami rozrywki odbiorcy w celu osiągnięcia nad nim władzy ideologicznej. Dzisiejsza formuła gier sieciowych jest raczej lokowana w schemacie nadawcy (producenta), który inicjuje pewną formułę gry, pozostawiając odbiorcom ogromny margines wpływu na dalsze działania – do tego stopnia, że większość gier sieciowych dopuszcza ingerencję w strukturę gry na poziomie modyfikacji programu. Ta forma aktywnego uczestnictwa bliższa jest raczej teorii partyzantki semiologicznej niż teorii hegemonii władzy. Słusznie zauważa Mirosław Filiciak: *[...] oto przestała istnieć pewna alternatywa: przemysł albo / kontra aktywni użytkownicy, instytucjonalny nadawca kontra grupy fanów. Nie ma prostej alternatywy i jasnych podziałów*⁶.

SEKRET ATRAKCYJNOŚCI GIER

Gry są obecne w naszej kulturze od początku jej funkcjonowania. Zwyczajowo traktowane są jako czynność o ustalonych zasadach, w której udział bierze zwykle kilka osób; gra musi posiadać ściśle określoną strukturę, czytelną dla użytkowników. Gry w historii przechodziły często różnego rodzaju ewolucję i udoskonalenia. Podobnie segment gier związanych z elektroniką posiada swą historię i poddawany jest mechanizmom ewolucyjnym. Obserwując to zjawisko, można z całą pewnością stwierdzić, że od momentu powstania w 1962 roku pierwszej gry komputerowej *Spacewar* aż po dzisiejsze gry sieciowe nastąpiła ewolucja gier elektronicznych. Obserwując ją, można wydzielić pewne atrybuty gier odpowiedzialne za ten rozwój. Jednym z nich jest niewątpliwie multimedialność. Multimedialność – rozumiana jako połączenie kilku różnych form przekazu (np. tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, wideo) jest jednym z podstawowych wyznaczników współczesnych zmian w kulturze. Multimedialność rozumiana jest jako estetyczno-technologiczny totem oddzielający epokę mechaniczną od elektronicznej⁷. Jak pisze Maryla Hopfinger: *podstawą multimedialności jest digitalny miarownik, do którego sprowadzać można przekaz każdego rodzaju – tekst pisany, mowę, muzykę, animację komputerową, wideo*⁸.

Współczesne rozumienie multimediiów zwraca uwagę na pewien wyróżnik, którym jest moment technokratycznego aspektu, będącego cechą konstytutywną współczesnych multimediiów. Swoiste *novum* w multimediiach nie jest zatem oparte na jednoczesnym występowaniu kilku mediów w jednym przekazie; jest to raczej wzbogacenie go o paradygmat technicznych możliwości, których konsekwencją jest na przykład fenomen interaktywności.

Multimedia charakteryzują się też tym, że wyzwalają świat z obowiązku konstruowania realnych przedmiotów, za podstawę biorąc raczej rzeczywistość immaterialną, ograniczoną do binarnego kodu cyfrowego. Immaterialność (artefakt multimedialny nie posiada substratu materialnego) daje zupełnie nowe możliwości przedstawieniowe, ale także liczne ograniczenia. Multimedialna rzeczywistość uzależniona jest każdorazowo od kontaktu z komputerem. Przed wkroczeniem w epokę multimediiów twórcy gier zobligowani byli do opanowania środków ekspresji w oparciu o umiejętności warsztatowe lub koncepcyjne; twórcy gier w sferze multimediiów zobligowani są do znajomości techniczno-programowych możliwości komputera, przez co artystyczny paradygmat doskonałości przesuwają się w stronę potencjału tkwiącego w systemach operacyjnych komputerów. Poszerza to znacznie możliwości przedstawieniowe i moc iluzyjną, nie ograniczoną już materią. Zostaje znacznie poszerzona granica tego, co możliwe w grze w sferach wizualnych.

Niewątpliwie jedną z fundamentalnych form odpowiadających za atrakcyjność gier komputerowych jest ich stale rosnąca polisensoryzacja przekazu. Wraz z postępem technologicznym paradygmat przełamywania dualizmu pomiędzy naturą i możliwościami jej przedstawienia zostaje złagodzony. Ważną postacią związaną z wirtualizacją sfery ikonicznej jest Jaron Lanier, współcześnie kojarzony z rzeczywistością wirtualną także z tego powodu, że jest wynalazcą różnego rodzaju symulatorów wzmacniających uczucie realności w wirtualnych światach. Lanier jest twórcą urządzenia *DataGlove* – rękawicy, po założeniu której użytkownik zostaje poddany symulacji dotyku przedmiotów wykreowanych w wirtualnej rzeczywistości. W kontekście iluzyjnej siły współczesnych gier komputerowych ważny jest też autorski projekt Laniera – program *National Tele-Immersion Initiative*, który przekształca zwykłą grafikę dwuwy-

miarową na potrzeby trójwymiarowej grafiki wirtualnej. Lanier, zdając sobie sprawę z dokonującej się zmiany, zwracał niejednokrotnie uwagę i akcentował ogromny przeskok jakościowy w zakresie praktyk iluzyjnych, jak i komunikacyjnych, który właśnie dokonuje się dzięki takim projektom. Przeskok ten polega na tym, że po raz pierwszy za pomocą wirtualizacji przestrzeni jesteśmy w stanie mówić o niespotykanej sile iluzyjnej teleportacji dzięki stymulowaniu niemal wszystkich zmysłów. Tego rodzaju projekty zasadniczo się różnią od telekonferencji czy rozmowy telefonicznej, w której komunikacja oparta jest o wybrane zmysły z pominięciem innych.

Lanier uważa też, że następne lata przyniosą swoistą syntopię mediów, stopienie się procesów technologicznych z operacjami mentalnymi ich użytkowników, a także wyparcie dotychczasowych praktyk komunikacyjnych na rzecz wirtualnego zaangażowania się uczestników poprzez rosnącą polisensoryzację nowych form wypowiedzi. Według Laniera, wraz z wirtualizacją przestrzeni komunikacyjnych wejdziemy w kolejną fazę komunikacyjną, którą określa mianem postsymbolicznej – eliminującą z naszych kontaktów zarówno tradycyjny język, jak i symbole⁹.

Jaron Lanier jest wyjątkowo ważną postacią dla zrozumienia rosnącej fascynacji społecznej segmentem gier komputerowych; jest przykładem teoretyka, który zdecydowanie uważa, że rozwój nowych technologii musi iść w parze z dbałością o estetykę przekazu, gdyż moc iluzyjna jest jedną z fundamentalnych sił stanowiących o atrakcyjności gier komputerowych. Sam przyznaje, że większość jego wynalazków podyktowana była względami estetycznymi. Lanier w pewien sposób ukazał, że współczesna technologia na równi z dbałością o techniczne możliwości musi zadbać o wizualną formę prezentacji. Nawet najbardziej wydajny program komputerowy, edukacyjny czy gra komputerowa, jeżeli nie będzie zachęcać wizualną stroną prezentacji swych możliwości, zostanie niezauważona i zbagatelizowana. Wedle Laniera wirtualna rzeczywistość jest tak pociągającą perspektywą, gdyż stanowi przykład sprzężenia myśli technicznej z dbałością o stronę estetyczną, czego efektem jest ogromna iluzyjność symulowanych światów.

Oczywiście, poglądy Laniera są pochodną dużo szerszej perspektywy, którą określić można mianem wizualnego charakteru współczesności.

Lanier sam przyznaje, że [...] w najbliższych pięćdziesięciu latach prawdopodobnie artyści staną się o wiele ważniejsi, aniżeli byli kiedykolwiek w historii kultury. Z jednej strony są oni niezmiernie ważni, ponieważ nasza kultura tworzona jest przez nich, z drugiej strony ktoś, kto programuje rozwój sieci komputerowych będzie znacznie bardziej ważny niż prawa, które ustanowimy w odniesieniu do jej funkcjonowania. Jedynymi ludźmi, którzy mogą popchnąć rozwój komputerów we właściwym kierunku – są artyści¹⁰. Dlatego, analizując współczesny fenomen gier komputerowych, obok kontekstu naukowo-technicznego niepodobna pominąć segmentu estetycznego – zdającego się być kołem zamachowym grupy mediów immersyjnych, których głównym atrybutem jest moc iluzyjna uzyskiwana przez polisensoryczność przekazu. Ta grupa mediów (np. rękawica sensoryczna Jarona Laniera) angażuje zmysły człowieka, zanurzając go w dowolnym przekazie medialnym. Znosi też w pewnym sensie granicę między przekazem a rzeczywistością.

Kolejnym elementem mającym fundamentalne znaczenie w trafnym wskazaniu atrakcyjności gier komputerowych jest wyparcie dotychczasowych form komunikacji opartych na wyróżnieniu odbiorcy i nadawcy. Interaktywność najczęściej rozumiana jest jako możliwość wejścia odbiorcy w specyficzne relacje z twórcą przekazu, jak i samym przekazem; polega na tworzeniu relacji, których efektem staje się realny wpływ na kształt przekazu jako przedmiotu percepcji. Zatem interaktywność rozumieć można jako zmianę formalną w obrębie nowych mediów – zmianę, która medium traktuje już nie jako środek dystrybucji, ale przede wszystkim środek komunikacji. Graham Weinbren definiuje interaktywność jako atrybut medialności, w którym widz jest odpowiedzialny za zawartość ekranu¹¹.

Analizując fenomen interaktywności, należy pamiętać, że termin ten w odniesieniu do mediów komputerowych jest w pewnym sensie tautologią – komputery osobiste są już ze swej natury interaktywne. W przypadku mediów komputerowych należałoby raczej wprowadzić dystynkcję na interaktywność otwartą lub zamkniętą¹² lub mówić o interaktywności psychicznej (współdziałanie w budowaniu fabuły, rozwinięcie fabuły w oparciu o wskazówki nadawcy, umiejscowienie przekazu w konkretnym systemie skojarzeń i nadanie im znaczeń, stawianie hipotez, konstruowa-

nie identyfikacji itd.) lub interaktywności fizycznej (najczęściej jest ona kojarzona z technologiami komputerowymi, gdzie przekaz interaktywny wymaga pewnego fizycznego zaangażowania odbiorcy w postaci zaktywowania określonej ikony, rozwinięcia przekazu poprzez przechodzenie w kolejne jego etapy, ruchu ciała w przypadku różnego rodzaju symulatorów). Interaktywność fizyczna może też mieć miejsce w artystycznych instalacjach, których warunkiem odbioru jest fizyczny udział odbiorcy w zainicjowaniu dzieła bądź w jego budowaniu. Interaktywność jako cecha nowych mediów warunkuje powstanie wirtualności, jednak należy pamiętać, że odwrotna relacja jest nie zawsze prawdziwa. Jak zauważa Ryszard Kluszczyński, *istnieje wiele zjawisk interaktywnych, których żadną miarą nie możemy zaliczyć do sfery rzeczywistości wirtualnej*³⁵. Przykładem interaktywności pozbawionej cechy wirtualności może być eksperymentalna forma teatralna, gdzie gra aktorów uzależniona jest od reakcji publiczności.

Definiując precyzyjnie interaktywność, wykluczając z jej kontekstu pewne mity i woluntaryzm, należy z całą mocą stwierdzić, że interaktywność jest przede wszystkim cechą, która wpływa bezpośrednio na kształt atrakcyjności gier komputerowych. W tym przypadku gra definiowana winna być jako możliwość wpływania przez odbiorcę / interaktora na strukturę gry. Atrybut interaktywności powoduje, że w grach komputerowych (zwłaszcza sieciowych) nie występuje precyzyjne kontrolowanie fabuły przez producentów gry; w zamian dana jest natomiast ogromna swoboda zachowań, często nieprzewidzianych nawet przez producentów gier. Tradycyjna gra starannie reżyserowana przez twórców scedowana jest w takich przypadkach na demokratyczne wybory użytkowników i ich pomysłowość. Tego rodzaju zmiana przekreśla jednoznaczną definicję gry jako zamkniętej struktury ze sztywnymi regułami i niezmiennymi formami jej realizacji. W przypadku dzieła multimedialnego, jakim jest większość gier komputerowych, gra jest jedynie surowym tworzywem, które dopiero w kontakcie z odbiorcą nabiera właściwego kształtu, aktywizuje się. Jest zatem strukturą otwartą na modyfikacje i zmiany, jest potencjalną aktualizacją. Coraz częściej gry sieciowe (zwłaszcza strategiczne) określane są terminem zespołu możliwości lub zespołu otwartości, albo po prostu definiowane są jako proces. Ten dialog twórcy z odbiorcą

bywa uznawany niejednokrotnie za jedną z najbardziej charakterystycznych zmian we współczesnej kulturze.

Ewolucja gier elektronicznych analizowana może być pod względem jakościowych zmian, stanowiących o sile tego rodzaju fenomenu; najbardziej interesujące dyskusje w tym kontekście dotyczą kwestii narracji. Wielu teoretyków wskazuje, że formuła tradycyjnego kina wyczerpała się, a jej miejsce zajmuje szeroko rozumiany segment gier komputerowych, zwłaszcza tych, w których kwestia narracji jest kluczowa.

MITY I IDEOLOGIE

Gry komputerowe, podobnie jak każde nowe formy aktywności ludzkiej, powodują w pewnych kręgach entuzjazm graniczący z euforią, która niejednokrotnie przeradza się w profetyczne wizje nowego kulturowego otwarcia, przysłowiowego *ground zero* dla kultury. Jednak, jak nakazuje rozsądek, należy zachować pewną dozę krytycyzmu, szczególnie w kontekście profetycznych wizji obrazujących nam wizję przyszłego człowieka jako cyborga – hybrydy technologii z gatunkiem *homo sapiens*. W tego rodzaju entuzjastycznych rozważaniach samo pojęcie gry zostało w pewien sposób nadużyte w humanistycznych naukach, gdyż gra jako taka stała się jedną z najpopularniejszych metafor dla innych dziedzin działalności człowieka. Tego rodzaju profetyczne wizje, odwołujące się do retoryki Marshalla MacLuhana, postrzegają gry w kontekście powszechnej wirtualizacji świata, który stać się ma niebawem alternatywą dla świata realnego; gry jako powszechnej działalności bazującej na zeksternizowanym centralnym układzie nerwowym ulokowanym w sieci połączonych ze sobą komputerów. Zapomina się tu przede wszystkim o bardzo ważnej tezie: wirtualność jest raczej formą uzupełnienia świata realnego, jego *modusem* technologicznym, a nie sytuuje się w parze opozycji pomiędzy światem realnym i możliwym.

W sceptycznym tonie wypowiada się teoretyk mediów Lev Manowich, próbując w strukturze interaktywności wprowadzić rozróżnienie na interaktywność otwartą i zamkniętą. Wskazuje, że interaktywność nie jest cechą wyłącznie związaną z nowymi mediami czy konkretnie z grami

komputerowymi, przytaczając przykład literatury, w której występuje silna cecha interaktywna. Czytelnik, jeżeli nie zmusi się do wytworzenia obrazów i znaczeń na podstawie czytanej literatury, nie jest w stanie z niej korzystać, czytelnik – wedle Manowicha – jest zmuszony do interaktywności polegającej w tym przypadku na uzupełnieniu brakujących informacji i budowaniu struktur wyobrażeniowych¹⁴. Manovich wręcz przestrzega przed nadmiernym przypisywaniem nowym mediom (a więc i grom komputerowym) cech, które niekoniecznie są tylko z nimi związane: [...] *psychologiczne procesy uzupełniania brakujących informacji, formułowania hipotez, przywołania i identyfikacji, które są konieczne, żeby zrozumieć jakkolwiek tekst lub obraz, są błędnie identyfikowane z obiektywnie istniejącą strukturą interaktywnych łącz*¹⁵. Do tej przestrogi przywołuje Manovich jako *exemplum* zapomniane już dziś zapowiedzi „profetów” nowych mediów dotyczące gier komputerowych, które jakoby zobiektywizują się i stopią z procesami mentalnymi odbiorców. Mit scalenia gry komputerowej z realnym życiem do tego stopnia, że nastąpić może pomieszanie epistemologiczne między *virtual realis* a rzeczywistością lub nawet wyparcie świata rzeczywistego przez wirtualny jest po prostu utopią świata komunikacji postsymbolicznej. Natomiast w kontekście tej postawy sceptycznej rodzi się pytanie o wymiar identyfikacji między graczem a jego awatarem w grze. O ile w tradycyjnym kinie widz identyfikuje się z odgrywaną postacią przez aktora (identyfikuje się na poziomie wyglądu, zachowania, aparycji) to należy zadać pytanie: czy ten mechanizm identyfikacji występuje również w grach komputerowych? Jest to swoista relacja identyfikacji, gdyż w dużym stopniu sam gracz stwarza swoje elektroniczne *alter ego*.

PODSUMOWANIE

Współcześnie gry komputerowe, jako swoiste metamedium, stanowią jedną z czołowych form komunikacji przypisanej do szerszego kontekstu zwanego kulturą uczestnictwa. Gry komputerowe wymykają się także tradycyjnym definicjom i próbom skrętnej analizy tego fenomenu. Warunkiem gry jako takiej jest istnienie celu, do jakiego się w grze dąży

(najczęściej celem jest wygrana), jednak istnieje cały segment gier komputerowych, które nie posiadają jasno zdefiniowanego celu gry, jak i zasad (np. popularna gra *Sims*, która ma zgoła odmienne cele: eksploracji wirtualnego świata i poznawania mechanizmów wedle których projektowany świat funkcjonuje).

Zupełnie nową sytuacją, w której funkcjonują gry sieciowe, jest wirtualne środowisko z takimi jego składowymi jak wspólne poczucie teledobecności (iluzja przebywania w tym samym miejscu symulowanym przez grafikę komputerową wzmocnioną przez czynnik socjalizujący – w tym przypadku wzajemne postrzeganie swych awatarów); możliwości komunikacji, zarówno na bazie pisanego tekstu jak i w formie audialnej; dynamiczne środowisko zezwalające na głęboką ingerencję użytkowników w jego strukturę; możliwość odgrywania określonych ról w grze w sposób wyjątkowo sugestywny (poprzez dowolne wyposażenie swego awatara w system identyfikacji wizualnej i cech charakteru). Tego rodzaju atrybuty gier, o ile występowały dotychczas, związane były zawsze ze stałą lokacją graczy.

Parafrazując Marshalla MacLuhana, można z całą odpowiedzialnością stwierdzić, że era komputerowych gier sieciowych jest powrotem do naturalnego środowiska człowieka, do jego ludycznych korzeni, do kolektywnej, wspólnej zabawy – czegoś na wzór permanentnego karnawału. Jako *exemplum* może posłużyć tu rozwijający się tzw. e-sport, czyli międzynarodowe zawody w grach komputerowych, w których oprawa, główne nagrody, system pucharowy, bezpośrednie transmisje telewizyjne i nagradzanie medalami porównywane są do tradycyjnych olimpiad. W tzw. e-sporcie działają profesjonalne ligi graczy gier komputerowych (skupionych głównie wokół takich gier jak: *CounterStrike*, *Quake*, *WarCraft*, *StarCraft*, *Need For Speed*), a zawodnicy uczestniczący w tego rodzaju rozgrywkach, podobnie jak sportowcy, trenują w celu podwyższenia swych kwalifikacji; grupy graczy sponsorowane są przez znane firmy, podobnie jak w tradycyjnym sporcie.

1. Współcześnie trudno o jednolitą i spójną definicję tego, co kryć się może pod ogólnym pojęciem gry komputerowej. Jeżeli chciałoby się znaleźć wspólny mianownik pewnych teoretycznych projektów dotyczących definicji gier komputerowych w pracach specjalistów (takich jak Bernard Suits, Chris Crawford, Elliot M. Avedon, Dawid Kelley, Mirosław Filiciak, Jerzy Szeja, Piotr Sitarski czy Jan Stasińska), należałoby potraktować je jako formy gry realizowanej za pomocą komputerów osobistych, ale również gry używanej na konsolach, telefonach czy automatach zręcznościowych posiadających pewną formę ekranu. Termin „gra komputerowa” zawiera w sobie przede wszystkim znaczenie gry w kontekście ekranu jako głównego środka przekazu oraz zapośredniczonej elektronicznej formy platformy programowo-sprzętowej; dlatego też termin „gra komputerowa” należy traktować umownie, gdyż pretenduje on do kategorii terminów niezwykle pojemnych, pozbawionych jednak przydatności analitycznej.

2. Jak skomplikowaną i wewnętrznie zróżnicowaną strukturą jest fenomen gier komputerowych, może przekonać drobiazgową archeologia gier komputerowych przeprowadzona przez Larsa Kozacka, który wymienia możliwe warstwy analiz fenomenu gier komputerowych: L. Kozack, *Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis*. [w:] *CGDC Conference Proceeding*, F. Mayra (red.), Tampere 2002.

3. Karol Irzykowski na początku xx wieku, komentując otwieranie kin dla warstw wyższych, demaskował hipokryzję kinofobów: *Prawdziwy Europejczyk używa kina, ale się go wstydzi* [za.]: M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw, Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 8.

4. Szczegółowo opisałem tę dystynkcję w: R. Konik, *Katastrofiści*

i przystosowani czyli typologia współczesnych intelektualistów według Umberta Eca, *Nowa Krytyka*, n. 14, 2003, s. 269-279.

5. Por. E. Bendyk, W. Krasieński, *Wielka gra*, „Polityka” nr 2538, 21 I. 2006, s. 4.

6. M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 9.

7. Franciszek Chmielowski proponuje dwoistą definicję multimedialności: multimedialność intrumentalno-techniczna (rozumiana jako namys. z pogranicza medycyny, parapsychologii, ezoteryki, praktyk okultystycznych, gdzie podstawowym elementem namysłu jest medium jako przekąznik) oraz multimedialność jako problem filozoficzny (efekt namysłu nad naturą medialności). (F. Chmielowski, *Medialność jako problem filozoficzny*, [w]: *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. Krystyna Wilkoszewska, Kraków 1999, s. 121, 122.

8. *Nowe Media w komunikacji społecznej w xx wieku. Antologia*, red. Maryla Hopfinger, Warszawa 2002, s. 13.

9. Por. T. Druckrey, *Revenge of the Nerds. An Interview with Jaron Lanier*, [w]: „Afterimage”, nr V /1999, s. 9.

10. J. Lanier, *Czas równości*. „Opcje” 2000, nr 4, s. 12.

11. Por. G. Weibren, *In the Oceanic of Streams of Story*, [w]: „Millennium Film Journal” nr 28, Spring 1995.

12. Por. L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypriański, Warszawa 2006, s. 129.

13. R. Kluszczyński, *Światy możliwe – światy wirtualne – światy sztuki. Fragmenty teorii doświadczenia rzeczywistości wirtualnej*, [w]: *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Kraków 2006, s. 18.

14. Por. L. Manovich, dz. cyt., s. 128.

15. Tamże, s. 130.

ROMAN KONIK**The Immersive Playground. Game As Dromenon**

The current analyses of games is conducted in games studies at the sociological, aesthetical and economic level. The computer implied as new medium gathering previous forms of entertainment has become the tool of new forms of game. The historical conditions putting *homo faber* in opposition to *homo ludens* have vastly excluded games out of rightful part of culture as the unproductive activity which does not generate certain goods. The current philosophical discourse has not only pointed out the enormous social commitment to new forms of game but also observed the grand market and culture-forming potential related to computer games. The electronic forms of entertainment have currently become not only a grand segment of economy but also the important communication element, they are the form of new pronouncement, new behaviour strategies, relations and playing. Moreover the electronic form of entertainment discontinues the previous division into the creator and receiver, now the receivers can influence what they consume in games, the receiver becomes more the initiator of certain strategies creating the electronic platform for his own expression forms, it allows the profound interference into the structure of a game, both on the modification and narration level.

To paraphrase Marshall MacLuhal - we can definitely state that the era of computer games is the return of a man to his ludical roots, to collective plays, to something alike the permanent carnival.