



Gra komputerowa i jej sąsiedzi

Większość miłośników Quake'a, Command & Conquer czy Cywilizacji zapytana, czym jest to, co pochlania im cały wolny czas, odpowiedziałyby zapewne, parafrazując znaną definicję konia, że „gra jaka jest każdy widzi”.

Intuicyjnie rzeczywiście możemy określić, co jest grą komputerową, a co nią nie jest. Gra to program komputerowy, który ma dostarczać radości z zabawy, sprawiać przyjemność. Jest to więc produkt ludyczny (z łac. ludus = gra, zabawa). Gramy dobrowolnie, nieprzymuszeni żadnymi obowiązkami do łamania głów nad siódmą misją Warcrafta czy wyczerzonego wpatrywania się w stadko zielonowłosych lemingów. Czasem gramy pomimo zakazu, narażając się na przykre konsekwencje: od nieodrobionego zadania po reprimendę szefa. Jednak przyjemność płynąca z machania myszką i gorączkowego wciskania klawiszy jest warta podjęcia ryzyka. Niektórzy gracze totalni gotowi są nawet zaryzykować życie i zdrowie, gdy zapominając o jedzeniu i spaniu oczyszczają labirynty MUD-ów z dziesiątków potworów. Dla nich wszystkich gra komputerowa to program, z którego korzystanie dostarcza znakomitej rozrywki. Czy powyższy truizm rozwiązuje wszystkie problemy definicyjne? „Diabeł tkwi w szczegółach”, jak powiedział pewien serwisant po trzech godzinach instalowania sterownika SCSI.

A co z grupą fanatyków, którzy potrafią modelować Gwiazdę Śmierci przy pomocy 3D Studio zapominając o bożym świecie? Co z autorami programów rozpozszechnianych jako freeware czy public domain? Co z nastoletnimi komputerowymi guru, którzy znają funkcję każdego pliku Windows 95? Jeśli sporo ludzi czerpie przyjemność z używania 3D Studio, poznawania sekretów Delphi czy posługiwania się Windows w sposób perfekcyjny, to czy te aplikacje stają się grami?

Bezproduktywność

Oczywiście nie. Korzystanie z programów użytkowych może dostarczać satysfakcji po dobrze wykonanej pracy, ale ich działanie sprowadza się bezpośrednio lub – w przypadku systemu operacyjnego – pośrednio, do uzyskania nowego produktu: tekstu, programu, obrazu. Tymczasem gry są bezproduktywne, graniu jest celem samym w sobie, ma dostarczyć satysfakcji grającemu, ale nie prowadzi w sposób celowy do zmian w świecie zewnętrznym. Idąc dalej tym tropem można wyeliminować z grona gier produkty, które przy okazji grania usiłują gracza do

czegoś namawiać, wychowywać go lub przekonywać. Gry-reklamy, które ludząc obietnicą beztrudnej zabawy mają wbić do głowy, że firma „X” jest najsolidniejsza, a produkt „Y” najlepiej pierze, to, jak na razie, rzadkość (np. gra pod niczego nie sugerującym tytułem Colgate). W miarę rozwoju rozrywkowej części przemysłu informatycznego można się jednak spodziewać zalewu produktów typu „dwa w jednym”.

Fikcyjność

Analogicznie za gry nie uznamy także programów edukacyjnych, nawet takich, które zawierają różnego rodzaju quizy mające sprawdzać nabytą wiedzę. Bez względu na to, jak zabawny i wciągający może być taki quiz, jego głównym, choć lekko zamaskowanym celem jest przekazanie porcji wiedzy o świecie. Gra tymczasem, zarówno komputerowa jak i każda inna, tworzy świat fikcyjny, oparty na „zawieszeniu niewiary” – wiemy, że obraz na monitorze nie jest oknem na świat, lecz jedynie efektem końcowym przetwarzania zero-jedynkowych danych. Nie przeszkadza nam to zaawzięcie walczyć o życie każdego cywila w UFO – Enemy Unknown, tak jakby byli to prawdziwi ludzie. Udajemy, że od nas zależą losy Ziemi atakowanej przez małych-zielonych lub że interesuje nas przyszłość pikselowatej księżniczki. Nawet jednak jeśli nasz talent strategiczny okaże się mniejszy niż kwalifikacje rosyj-

► 266

Sztuka interaktywna

„Głównym motywem widzianym na ekranie jest głowa pacynki brzuchomowcy, [...] zniszczona pamiętka ze sztucznym okiem i oblażąca skórą. Pojawia się ona na pierwszej »stronie« na czarnym tle, otoczona pojawiającymi się i znikającymi »przyciskami« różnego typu. Jeśli uda się komuś trafić w jeden z nich, lalka zacnie powtarzać pewne zdania, poruszając ustami. Czasami kliknięcie uciszy ją. Nie ma tu początku ani końca, nie ma kolejnych etapów ani wyniku. Pozostaje zredukowana »interaktywność« tysięcy zastępujących się wzajemnie fragmentów, popychanych ślepych pędem do tarcia ku czemuś.”



Ken Feingold, JCJ Junkman 1995
<http://www2.sva.edu/ken/>

skich generałów szturmujących Grozny, to po wyłączeniu komputera nie mamy wyrzutów sumienia – przecież to tylko gra. Problemem może się wydawać przynależność serii MS Flight Simulator – mimo iż nie miała ona w zamyśle twórców być programem szkoleniowym, to wysoki realizm odwzorowania zachowania się samolotu w powietrzu sytuuje ten program bliżej systemów szkolenia pilotów niż Commanche – Maximum Overkill. Bardziej jednak niż intencje twórców czy obiektywny stopień zgodności programu z rzeczywistością, o statusie gry decyduje nastawienie odbiorcy. Dopóki odróżnia on bez wątpliwości rozgrywkę od świata realnego, z pewnością mamy do czynienia z grą. Choć są już też i tacy, którzy zaczynają mieć z tym problemy.

Normatywność

Każda gra rządzona jest bowiem przez zespół reguł. Część z nich opisana jest w instrukcji, inne znaleźć można w czasopiśmie w postaci tipsów i cheatów, najważniejsze zaś wynikają z samej istoty gry. Fundamentalną regułą gier komputerowych jest istnienie celu gry, który jest możliwy do osiągnięcia. Analogicznie jak w przypadku szachów czy warcabów, przed graczem stoi określone zadanie do wykonania, a osiągnięcie go jest możliwe poprzez działanie w ramach istniejących



Oglądając słynny film George'a Lucasa marzyłeś o kierowaniu X-Wingiem; w grze „Tie Fighter” z joystickiem w dłoni decydujesz o przyszłości galaktyki



reguł. Zarówno cel, jak i reguły różnią się w zależności od gry, niemniej zawsze sprowadzają się do tego, aby wykorzystując dozwolone możliwości ingerencji w przebieg rozgrywki doprowadzić do założonego stanu idealnego. Może nim być uwolnienie księżniczki, zdobycie maksymalnej ilości punktów, przebycie dystansu w jak najkrótszym czasie. Natomiast interaktywne, multimedialne produkty artystyczne nie stawiają celu przed odbiorcą. Można wpływać na przebieg działania programu, ale jedna interakcja jest tyle samo warta co każda inna. Nie ma tu mechanizmów oceniających działania człowieka, nie ma rozwiązywania optymalnego, bo nie istnieje zadanie do wykonania. Uczestnik

artystycznego performance w wersji high-tech jest w gruncie rzeczy sprowadzony do roli widza w muzeum: może sobie z dowolnej strony oglądać Monę Lizę, nawet stojąc na głowie, ale bez względu na jego działanie nic się nie zmienia w samym obrazie. Instalacja artystyczna jest tworem skończonym i zamkniętym w momencie publicznej prezentacji, jej jedynym twórcą jest artysta. Wartość ma tylko jego koncepcja, a nie działania odbiorcy. Tymczasem gra komputerowa ożywa dopiero w trakcie rozgrywki. Gracz swoimi działaniami wypełnia możliwości stworzone przez programistów, a jego indywidualna inwencja i zdolności sprawiają, że każda sesja z grą będzie niepowtarzalna. Istnienie celu gry sprawia, że efekt interakcji człowieka z programem jest sensownym i możliwym do oceny ciągiem zdarzeń, a nie serią przypadkowych obrazów i dźwięków.

Interaktywność

Aby jednak tak się stało, interaktywność musi być rzeczywista, a nie pozorna. Musi istnieć element niepewności co do przebiegu oraz wyniku zabawy. Gracz musi mieć margines swobody w swoich działaniach, podejmowane przez niego decyzje powinny determinować przebieg akcji, a nie tylko ją korygować. Nie chodzi tu nawet o fabuły nieliniowe, czyli takie, które pozwa-

lają różnymi drogami osiągnąć cel gry, ale o istnienie możliwości kłęski, czy podejmowania działań, które nigdy nie doprowadzą do celu. Tego warunku nie spełniają tzw. interaktywne filmy, w których od czasu do czasu trzeba nacisnąć jakiś klawisz

wisz, żeby akcja toczyła się dalej. Działania interaktywne powinny w miarę możliwości dotyczyć całego przebiegu gry, a nie tylko sporadycznych sytuacji. Nieinteraktywne jest też kino – możemy wprawdzie w każdej chwili wyjść, ale i bez naszego uczestnictwa zło zostanie ukarane, a dobro nagrodzone. Albo odwrotnie. Trzeba przyznać, że były w kinie podejmowane próby rewolucji, a najsłynniejszym wywrotowcem był William Castle. W jego filmie z 1961 roku Mr. Sardonicus na pięć minut przed końcem przerywano projekcję i wśród widzów urządzano głosowanie pytając, które z dwóch alternatywnych za-

Interaktywne kino Williama Castle'a

Filmy Castle'a robione były tak, aby w jak największym stopniu włączyć widzów do czynnego udziału w przedstawieniu. Horror o morderczym pasożycie, przed którym można się było obronić jedynie krzykiem, The Tingler (1961), przerywany był komunikatem ostrzegającym publiczność, że mikrob zabił właśnie operatora i widzowie powinni krzyczeć, jeśli chcą ująć z życiem. W trakcie wyświetlania House of the Hounded Hill (1959) niektóre fotele kinowe wibrowały w co bardziej dramatycznych momentach. Ha, czymże przy tym są kaski wirtualne i rękawice danych?! Castle przeszedł wyczuł i ten trend. Przed filmem 13 Ghosts (1960) rozdawał widzom specjalne okulary wyposażone w niebieskie i czerwone szkła: patrząc przez pierwsze nie widziało się tytułowych duchów, które ukazywały się dopiero, gdy spojrzano się na ekran przez filtr czerwony.

kończeń pragną obejrzeć. Osobom sfrustrowanym sypiącymi się z mediów oskarżeniami o zdziczenie i bestialstwo, jakie promieniuje z ich ulubionych Doomów i Syndicate'ów śpieszę donieść, że już w 1961 roku prawie nikt nie miał ochoty oglądać happy endu.

Gra komputerowa jest więc jedynym w swoim rodzaju zjawiskiem kulturowym, które łączy ludyczność i fikcyjność, bezproduktywność i normatywność z elektronicznym nośnikiem i interakcyjną realizacją, w której odbiorca jest w sposób konieczny twórcą niepowtarzalnego przekazu. Co może być trudne do uwierzenia dla nastoletniego fana Diablo i jego przerażonych rodziców.

Piotr Dębek

Gry z książką

Książkę czytać należy „od deski do deski”. A czemu by nie wertować jej na wrywki? Albo od końca? Na takim pomysle opiera się konstrukcja powieści argentyńskiego pisarza Julio Cortáзара 62. Model do składania (1968). Jej rozdziały można czytać w dowolnej kolejności, za każdym razem uzyskując inną fabułę. W wersji bardziej popularnej pomysł ten powtarzają tzw. gry paragrafowe, np. wydawane w Polsce serie „Wojownik autostrady” czy „Wehikuł czasu”. Pod koniec każdego rozdziału czytelnik dokonuje wyboru dalszej drogi według wzoru: „Widzisz szarżującego dzika. Co robisz? Uciekasz (udaj się na stronę 50) lub negocjujesz (przejdź na stronę 87).”

