

Generacja RPG, czyli czego uczą nas gry komputerowe

Należę do pokolenia które urodziło się w czasach transformacji, z oczywistych względów nie pamiętam PRL-u i nigdy nie

Należę do pokolenia które urodziło się w czasach transformacji, z oczywistych względów nie pamiętam PRL-u i nigdy nie obejrzałem całego odcinka czterech pancernych ani czterdziestolatka. Podobnie jak w przypadku większości moich rówieśników, w momencie gdy zaczynałem dorastać (a było to jeszcze przed epoką internetu) pojawiły się gry komputerowe. Towarzyszyły mi one przez prawie pół życia i trudno uwierzyć, aby nie odbiły się na mojej psychice. Podobnie jak przeczytane książki czy obejrzone filmy w pewnym stopniu dostarczały mi one wzorców do naśladowania, kształtowały mój sposób bycia i myślenia.

Postanowiłem się więc przyjrzeć temu, co one właściwie mogły we mnie zostawić? Jakoś to sklasyfikować i opisać. Moje domysły nie są oczywiście poparte żadnymi szerszymi badaniami naukowymi, wynikają jedynie z moich własnych odczuć oraz obserwacji. Sporo w nich gdybania i spekulacji, co przypuszczam nie każdemu przypadnie do gustu.

Wszystkich zainteresowanych jednakże mogę uspokoić że nie będzie tutaj żadnego utyskiwania na przemoc w grach i tego jak strasznie psują one młodzież. Postaram się za to skupić na bardziej subtelnym, niewidocznym na pierwszy rzut oka oddziaływaniu.

City of Heroes



Pierwsze miejsce należy tu oczywiście do chyba najbardziej angażujących emocjonalnie i czasowo gier, czyli klasycznych erpegów. Podobnie jak w wersji karcianej, z której się wywodzą, możemy tutaj przenieść swoją osobowość. Nadając bohaterowi nasz wygląd i cechy charakteru, mamy możliwość najsilniej się z nim utożsamić.

Co jest jednak najważniejsze w tego typu grach? Oczywiście rozwój naszej postaci. Osią wszystkich produkcji tego gatunku jest droga od zera do bohatera. Zdobywanie kolejnych poziomów, awansów i wpływów stanowi cały sens rozrywki. Trochę ćwiczeń doda nam kilka punktów siły, a lektura książki zwiększy nasz poziom mądrości.

Dziwnym trafem gdy pytam swoich znajomych co jest dla nich najważniejsze w życiu, w czołówce odpowiedzi najczęściej przewija się samodoskonalenie i rozwój. Nie wiem czy te gry są tutaj przyczyną czy raczej skutkiem szerszego zjawiska społecznego, ale ich filozofia świetnie wpisuje się w ten nowy krajobraz. Ten system adaptuje też i wzmacnia hierarchiczny system awansów znany z pracy czy szkoły — jeżeli w jakiejś dziedzinie zdobędziemy trochę uznania i doświadczenia to mamy szansę wskoczyć na wyższy *level*.

Trochę czasu spędzonego z tego typu grami pozwala też bardziej doceniać wartość zdobywanego przez nas doświadczenia. Nie sugeruję oczywiście że po przejściu wszystkich części Gothica, w pewnym momencie zaczniemy liczyć punkty expa wypadające z rozdeptanych robaków. Jednak coś w tym jest, że nawet z jakiegoś przykrego zdarzenia możemy wynieść wiedzę, która pozwoli nam wejść na wyższy poziom świadomości.

Z drugiej strony taki model myślenia promuje skrajny indywidualizm i egotyzm. I wcale nie pomaga tutaj powtarzany do znudzenia w różnych produkcjach motyw z naznaczonym przez niebiosa wybrańcem przeznaczenia, który jako jedyny, samotnie musi ocalić świat przed totalną zagładą i anihilacją.

Brothers in Arms



Na szczęście na ratunek przed całkowitym zatraceniem, alienacją i egocentryzmem, przychodzi nam zbawienny w procesie socjalizacji tryb multiplayer, gdzie mamy okazję zetknąć się z prawdziwymi, nie-wirtualnymi ludźmi. Podobnie jak piłka nożna, może on pełnić funkcję nauczyciela gry zespołowej. W tym trybie co prawda zawsze mamy możliwość samotnego szturmowania umocnień wroga na wzór Duke Nukem'a, jednak po paru rundach, każdy kto tego próbował, szybko zauważy że gra zespołowa znacznie podnosi nasze prawdopodobieństwo przeżycia i pozwala nam zdobyć więcej frag-ów. Niektóre tryby jak np. zdobycie flagi, wręcz wymuszają działania zespołowe.

Także w przypadku szybkich gier strategicznych, RTS-ów bardziej niż gdziekolwiek indziej możemy poczuć wartość współpracy. Gdy nie pomożemy naszemu sojusznikowi w czasie gdy jego baza jest atakowana i zostanie on ostatecznie pokonany, bez niego nasze własne szanse na zwycięstwo gwałtownie maleją. Poczucie wspólnoty i walki o wspólne zwycięstwo, jest zapewne tym, co wciąż przyciąga miliony fanów na całym świecie do turniejów Starcraft'a czy Counter Strike'a.

Nawet nie multiplayerowe gry taktyczne (jak np. słynny Commandos), w których kierujemy drużyną bohaterów obdarzonych różnymi umiejętnościami, wymuszają na nas odpowiednią organizację i współdziałanie. Jasno dając nam do zrozumienia, że w pojedynkę nic nie zdołamy.

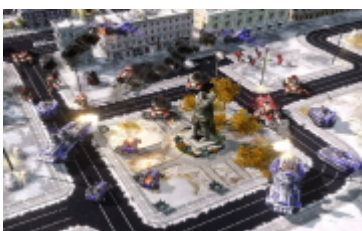
Beyond Good & Evil



Walka dobra i zła — temat przewodni zbyt dużej części filmów i książek, pojawia się też w grach komputerowych. Tutaj nabiera jednak pewnego specyficznego charakteru. O ile w hollywoodzkich filmach zło jest zawsze złe i na końcu przegrywa, o tyle w grach komputerowych zazwyczaj mamy możliwość opowiedzenia się po obu stronach konfliktu. Dobro zwycięży gdy staniemy po jego stronie, ale równie dobrze możemy wesprzeć siły chaosu/piekła/ciemnej strony i przyczynić się do ich zwycięstwa. W grach dobro i zło to dwie strony tego samego medalu, a to które z nich będzie na górze zależy od naszej woli i zaangażowania.

Niby nic, ale po jakimś czasie zaczyna się postrzegać świat w kategoriach uzupełniających się przeciwności. Daleko temu do chrześcijańskiego myślenia o złu jako skazie na dobro, a bliżej do wschodniej mistyki, pokroju Jin i Jang lub jak kto woli satanizmowi, traktującemu zło jako równoprawną alternatywę dla dobra. Uprzedzam od razu, że nie posądzam tutaj twórców gier o jakieś demoniczne intencje. Taki system podziału jest po prostu rozwiązaniem, które samo się narzuca. Zresztą nawet częsta obecność w grach okultystycznej symboliki (jak choćby seria Diablo czy polski Painkiller) to raczej zwykłe korzystanie z atrakcyjnej stylistyki, a nie ukryta próba nawrócenia graczy.

Command & Conquer



Inną historią są bardziej złożone strategie, typu Cywilizacja czy Europa Universalis,

które są w praktyce zaawansowanymi symulatorami państwa i historii. Pojawia się tutaj nowy aspekt, który może wpłynąć na nasze rozumienie polityki. Mając okazję wczuć się w rolę decydenta, spoglądamy na problem rządzenia, z nowej perspektywy, od drugiej strony władzy. Mając w rękach pieniądze podatników szybko zauważymy, że jeżeli rozdamy je swoim poddanym, co przyniesie nam chwilową popularność, to zabraknie nam ich na modernizację państwa, co może nam w przyszłości wypomnieć jakiś bardziej zapobiegliwy konkurent.

Momentami zaczynamy także rozumieć, że czasami wojna jest nieunikniona. Wszczynamy ją aby zabezpieczyć nasze granice, zdobyć niezbędne surowce dla naszej gospodarki, czy wyeliminować wroga zanim on wyeliminuje nas, nie patrząc ile komputerowych istnień przy tym zginie.

Bo świat wirtualnej polityki, tak jak ten prawdziwy, jest bezwzględny. Sprawdzają się tutaj tylko Machiavelliczne metody działania i przeświadczenie, że na pierwszym miejscu liczy się skuteczność. W tego typu grach w żaden sposób nie są premiowane działania honorowe, uczciwość czy wierność ideałom. Bez stałych drużyn, każdy robi na swoje konto, a granie na dwa fronty, nagłe zerwanie sojuszu czy cios w plecy to najlepsze sposoby na zwycięstwo. W cenie są też wszystkie akcje, które dają nam przewagę na froncie typu: dobijanie słabszego, palenie wrogich wiosek czy wyzysk klasy robotniczej. W zasadzie ujdzie nam na sucho wszystko, co przyczynia się do wzmocnienia pozycji naszej nacji oraz jakkolwiek to zabrzmi, zdobycia światowej dominacji.

Nie wiem czy można później takie mechanizmy myślenia w jakiś sposób przenieść na nasze codzienne życie — mam nadzieję, że nie.

Komu jednak pasują bardziej pacyfistyczne klimaty może spróbować swoich sił w grach typu SimCity. Gdzie na własnej skórze (choć w wymyślonej) poczuje jak ciężko jest rozładować miejskie korki lub jak wielką inwestycją jest budowa autostrady. I to przy akompaniamencie wiecznie niezadowolonych mieszkańców.

Open for Business



Tutaj płynnie przechodzimy do gier, w których najważniejszą rolę odgrywa licznik gotówki, a naszym głównym zadaniem jest jej pomnażanie. Gry ekonomiczne, bo o nich mowa, chyba bardziej niż zajęcia z podstaw przedsiębiorczości uczą inwestowania. Możemy bez ryzyka utraty oszczędności całego życia, spróbować swoich sił w handlu lub grze na giełdzie, dowiemy się, co się stanie jeżeli przeinwestujemy lub nie doinwestujemy naszego biznesu, choćby tak abstrakcyjnego jak poszukiwanie złota na Alasce, czy handel tytoniem na Karaibach.

Co ciekawe mają one pewien mechanizm, który może przyczynić się do wyuczenia oszczędności u nastolatków. W grze, nawet jeżeli jesteśmy właścicielami gigantycznej korporacji z milionami dolarów na koncie, nie możemy ani centa z naszego majątku przepić, wydać na prostytutki, ani nawet kupić sobie za nie batona z orzechami. A nawet jeżeli istniałaby taka możliwość, to naszą jedyną przyjemnością byłaby prosta animacja lub tekst na ekranie. Nie sugeruję, że ktoś może pomylić sobie świat wirtualny i prawdziwy, jednak być może taki nawyk zostaje gdzieś tam w zakamarkach umysłu, i przypomina czasami że może dobrze byłoby od czasu do czasu spróbować pomnożyć gotówkę zamiast ją od razu wydać.

The Longest Journey



Szekspir powiedział kiedyś że cały świat jest sceną, a wszyscy ludzie aktorami.

Parafrazując mistrza mogę chyba powiedzieć, że cały świat jest grą, a my wszyscy graczami. W życiu jak w grze mamy jakieś zadania do wykonania, ktoś czegoś od nas chce, wchodzimy w różne sojusze inne zrywamy, pogrywamy sobie z innymi lub gramy na ich emocjach, ewentualnie nerwach. Każdy próbuje ugrać coś dla siebie.

Zapewne nie bez powodu skierowana do nastolatków kampania przeciw narkotykom odbywała się pod hasłem Zażywasz — Przegrywasz, a jeden z ośrodków odwykowych nosi nazwę Wygraj Życie. Zgodnie z tą filozofią swoje życie można wygrać lub przegrać, w zależności od tego, czy dobrze je rozegramy. Życie tak jak każda gra ma też swój koniec, czasami jest nudna i można przewidzieć jej zakończenie, jednak jeżeli jest to dobra produkcja, to może nas jeszcze wiele razy zaskoczyć.

Autor: Mateusz Kukła

Przedruk ze strony: <http://www.racjonalista.pl/index.php?s=35&d=2314&PHPSESSID=d10rlcfakur4pgpt1o5rn4oid2>

Artykuł pobrano ze strony eioba.pl