

Mirostław Filiciak

MODYFIKACJE GIER KOMPUTEROWYCH PRZEZ UŻYTKOWNIKÓW

W książce *Reading the Popular* John Fiske (1989) powtarza za Stuartem Hallem, że kultura popularna – z reguły postrzegana jako narzędzie, za pomocą którego kapitalistyczny system manipuluje ludźmi – jest w istocie obszarem, na którym trwa nieustanna walka. Odbiorcy, zamiast bezkrytycznie wchłaniać oferowaną im papkę (jak chcieliby ludzie krytykujący kulturę „niską”) reinterpretują przekaz i w ten sposób „pop” staje się także obszarem oporu wobec władzy. Książka Fiske to seria błyskotliwych opisów praktyk popkulturowych, które służą uczestnikom do czerpania przyjemności z uzyskania czasowej wolności semiotycznej. W rozdziale *Video Pleasures* Fiske opisuje salony gier (arcade), które w latach 80. były popularne także w naszym kraju. Autor nazywa je „semiotycznymi burdelami epoki maszyn” i przedstawia jako miejsca, w których gracze tylko pozornie oddają się we władanie właściciela automatów. Pozornie, w rzeczywistości bowiem przyjemność uzyskiwana przez gracza jest znacznie bardziej złożona. Walcząc z maszyną, osoba odwiedzająca salon w istocie zmaga się z reprezentowanym przez właściciela lokalu systemem. Stara się grać jak najdłużej, by za drobną kwotę skosztować jak najwięcej dóbr. Równocześnie neguje normy społeczne, pożytkując swój czas i energię na czynności pozbawione wymiernego efektu i skalkulowane na doznawanie przyjemności. Jest to perwersyjne odwrócenie kapitalistycznego założenia, że tandem człowiek-maszyna służy produkcji. Odwiedzający te miejsca gracz doskonale wie, że system próbuje go wykorzystać – ta świadomość daje mu satysfakcję i sprawia, że z biernego konsumenta zamienia się w równorzędny uczestnika walki o krótkotrwałą choćby władzę. Niestety, dziś salony gier – w polskim krajobrazie miejskim z reguły reprezentowane przez odrapane barakowozy ozdobione krzykliwymi napisami – powoli odchodzą do lamusa. Miejsca, które dla wielu osób urodzonych w latach 70. stanowiły swoiste centra towarzysko-rozrywkowe, przetrwały niemal wyłącznie w gettach dworców i miejscowościach wypoczynkowych, gdzie odarte zostały ze swojego uroku, opartego w znacznej mierze na więzi z lokalną społecznością graczy. Ich upadek zaobserwować można także za granicą – wprawdzie w USA, Europie Zachodniej i przede wszystkim Japonii wciąż funkcjonują duże salony gier wideo, jednak cała branża powoli chyli się ku upadkowi. Gry elektroniczne z miejsc publicznych przeniosły się w sferę prywatną, a zarobkowe automaty ustąpiły miejsca domowym komputerom i konsolom do gier¹. W czasach, gdy królowały salony gier, Fiske przeciwstawiał ich buntowniczy charakter społecznie akceptowanym grom z użyciem domowych konsoli. Od roku 1989, w którym zostało wydane *Reading the Popular*, sytuacja na rynku gier wideo uległa radykalnej zmianie. Rola salonów uległa marginalizacji, za to konsole do gier (głównie za sprawą

¹ Nie oznacza to, że równoległe ze spadkiem popularności arcade'ów, gry elektroniczne zatraciły swój wymiar społeczny. Teraz realizuje się on jednak na nieco innych płaszczyznach (najsilniej zapewne za pośrednictwem gier sieciowych).

Sony PlayStation) trafiły do wielu współczesnych gospodarstw domowych i stały się formą rozrywki nie mniej popularną niż oglądanie filmów czy telewizji. Lecz wraz z zanikiem kultury salonów gier, małe oazy wolności nie zniknęły bezpowrotnie z branży elektronicznej rozrywki. Zjawiska pełniące część funkcji, które Fiske przypisywał arcade'om, pojawiły się bowiem w obrębie „udomowionych” gier.

Zaczęło się od Adventure

W przypadku domowych platform do grania, funkcję władzy przejęli na siebie wydawcy oprogramowania. Tutaj jednak użytkownik staje się właścicielem gry i nie musi – jak w arcade'ach – uiszczać opłaty za każdą rozgrywkę. Przecistawianie się maszynie władzy przyjęło więc inne, bardziej skonkretyzowane niż w wypadku arcade'ów formy. Trudno bowiem uznać za przykład walki z systemem opanowanie gry, za którą zapłacono się już na początku – najczęściej pod wpływem zachęty płynącej z reklam lub pozytywnej recenzji w piśmie dla graczy. Zwłaszcza że dziś producenci gier zamiast utrudniać graczom ukończenie gry, coraz częściej stawiają na prostotę: wszak im szybciej ktoś skończy zabawę, tym wcześniej zacznie myśleć o kolejnym zakupie. Linia frontu przeniosła się więc gdzie indziej. Najbardziej oczywistą z metod walki z producentami jest piractwo, jednak problem ten dotyka również inne media i nie będę się nim tutaj zajmować. Znacznie ciekawszym – a przede wszystkim oryginalnym – zjawiskiem jest tworzenie modów, dzięki którym użytkownicy dostosowują gry do swoich preferencji i mogą korzystać z jednego produktu niemalże w nieskończoność.

Określenie „mod” jest skrótem od angielskiego słowa „modification” i odnosi się do wszelkiego typu przeróbek programów – głównie gier. Historia modów jest bardzo długa i sięga pierwszych domowych komputerów ośmiobitowych. Wielu ich użytkowników dokonywało prostych ingerencji w kod gry: eksperymentowało ze zmianami w liniach programu, zmieniało napisy, co wpływało – najczęściej w sposób dość przypadkowy – na wygląd i funkcjonowanie aplikacji. Można domyślać się, że u podstaw takich działań leżała zwykła ciekawość, a w przypadku precyzyjnie zaplanowanych modyfikacji – tak typowa dla kultury młodzieżowej chęć imponowania rówieśnikom. Pierwszym znanym modem było dziełko *Adventure* Donalda Woodsa z roku 1976 – mod do stworzonej cztery lata wcześniej przez Willa Crofthera gry tekstowej *Colossal Cave*. Wśród ofiar kolejnych modyfikacji znalazła się między innymi uważana za doskonałą metaforę kapitalistycznego, konsumpcjonistycznego stylu życia gra *Pac-man*². Studenci MIT – Doug Macrae, Kevin Curran i John Tylko – dokonali zmiany płci bohatera: żółtej kropce z szeroko rozwartą szczęką dorysowali kokardkę i usta. Tak powstała gra *Ms. Pacman* – symboliczny manifest pokazujący, że aspiracje graczy wykraczają poza opłacane kolejnymi monetami zjedanie kropek. Niejako „przy okazji” gra odniosła ogromny sukces komercyjny.

W połowie lat 80. modowanie było popularne wśród programistów tworzących aplikacje dla komputerów Apple. Wtedy powstał między innymi słynny *Castle Smurfenstein*, parodia dwuwymiarowej, ośmiobitowej wersji *Castle Wolfenstein*, w której zamiast do nazistów gracz miał okazję postrzelać do Smurfów. Gdy wykształciła się kultura hakerska, mody stały się jednym z jej elementów. Wierzący w wolność informacji młodzi ludzie coraz częściej łamali kod oferowanego na zasadach komercyjnych programu i wykorzystywali go do realizacji własnych pomysłów³. Na gruncie komputerów domowych – w przeważającej części wyko-

² *Pac-mana* znają nie tylko przeciwnicy bezmyślnej konsumpcji – nazwa gry została utrwalona także w amerykańskim języku biznesowym, gdzie funkcjonuje pojęcie „pac-man defense”.

³ Na początku takie zabiegi były z reguły czymś na kształt opowiadań fan-fiction, co w tamtym okresie było dość popularne także w innych mediach.

rzystywanych przeciw do zabawy – zrodził się typ aktywności, mający na celu zapewnienie graczom swoistej wolności poza oficjalnym systemem tworzenia i sprzedaży gier. Dla twórców modów kupowany w sklepie produkt był tylko podstawą, punktem wyjścia do tworzenia własnych wariacji na temat gry. Inni gracze mogli z tych modyfikacji bezpłatnie korzystać, kpiąc nie tylko z „oficjalnych” bohaterów i fabuły (wszak pierwsze mody najczęściej były pastiszami), ale też – niejako mimochodem – z samego producenta, który wbrew własnej woli zamiast jednej zabawki, oddawał w ręce graczy całą maszynę do ich produkcji.

W międzyczasie zaczął zmieniać się sam proces tworzenia gier. Wraz z rozwojem możliwości komputerów, zaczęły pojawiać się coraz bardziej wyrafinowane tytuły. Wartość rynku rostała, rosły też budżety twórców programów. Praca nad nimi przestała być działalnością pojedynczych programistów czy niewielkich grup. Tworzeniem gier zajęły się duże zespoły *deweloperskie*, w których pojawiły się również osoby nie posiadające umiejętności kodowania – scenarzyści, graficy itd. Gdy jednym tytułem zajmuje się kilkadziesiąt osób, specjalizacje twórców stają się bardzo wąskie. Dlatego firmy *deweloperskie* zaczęły tworzyć na własny użytek (a także korzystać z programów wykupionych od innych firm) programy narzędziowe. Były to edytory umożliwiające tworzenie elementów gry z poziomu interfejsu graficznego – mogli je więc obsługiwać ludzie nieposiadający wiedzy informatycznej, na przykład specjaliści od projektowania scenografii. Jako pierwsza na skalę masową takie edytory, oraz „silnik” (*engine*) opisujący właściwości uniwersum gry i generujący grafikę, zaczęła w ramach odpłatnej licencji oferować innym twórcom firma id software. Wraz z nastaniem internetu, zjawisko modyfikacji programów przez graczy stało się na tyle modne, że zwrócił na nie uwagę współzałożyciel id software, John Carmack. Legenda głosi, że Carmack zaintrygował mod do gry *Wolfenstein 3D*. Zaintrygował do tego stopnia, że stało się coś, czego nikt przewidzieć nie mógł. Następny produkt firmy id software – wydana w roku 1993 gra *Doom* – posiadała już opracowaną specjalnie z myślą o modach otwartą strukturę. Izolowany został rdzeń gry od modułów odpowiedzialnych za mapy, grafikę czy dźwięk. Przy nadawaniu plikom niezmiennych nazw, można je było swobodnie podmieniać. Firma udostępniła też programy narzędziowe do tworzenia nowych poziomów gry, będące w praktyce uproszczoną wersją oprogramowania używanego wewnątrz firm *deweloperskich* (później id software zaczęło nawet udostępniać cały kod źródłowy swoich starszych produkcji w ramach licencji GNU). Ten radykalny krok – który przed dekadą wydawał się łamać wszelkie reguły biznesu – zapoczątkował flirt między komercyjnymi *deweloperami* gier i alternatywną twórczością graczy.

W sieci komercji

Doniosłość zmian, jakie pociągnęła za sobą premiera *Dooma*, najprościej wyobrazić sobie przenosząc tę sytuację do opisywanego przez Johna Fiske salonu gier. Powiedzmy, że odwiedzający go ludzie to osoby grające na komputerach w domu. Właścicielem salonu jest John Carmack – przedstawiciel świata firm, które na grach zarabiają ogromne pieniądze. Carmack zrobił coś, co w chwili pisania przez Fiske analizy arcade’ów nie mogło przyjść nikomu do głowy (wszak przedstawicielom wielu firm nie przychodzi do dnia dzisiejszego). Właściciel salonu – pazerny kapitalista, nieustannie liczący stosy monet pochodzących z dziecięcych świnek-skarbonek – zaproponował swoim klientom: „A może zamiast tylko grać, dobraćecie się do wnętrza maszyny? Zaraz przyniosę wam narzędzia”. Świat stanął na głowie – tyran przejął taktykę swoich oponentów i sam zaczął rozdáwać butelki z benzyną. Albo inaczej: system i rewolucjoniści przestali strzelać do siebie ostrą amunicją. Zaczęła się wspólna zabawa w paintballa. Firma id software wprowadziła nowe media w epokę postkonsumpcji.

O skuteczności zabiegu z *Doomem* najlepiej świadczy fakt, że ten dinozaur (licząca sobie dziesięć lat gra to prawdziwy antyk) wciąż cieszy się dużą popularnością. Pod koniec roku 1997 opublikowano cały kod

źródłowy gry, co otworzyło pole do popisu dla programistów-amatorów, chcących wprowadzić do swojego ulubionego tytułu poważne zmiany. Do dziś powstają nowe wersje tego klasyka. A mody na dobre zadomowiły się w świecie gier. Spektakularnym przykładem zaawansowanego moda może być *Counter-Strike* – umożliwiająca grę w trybie *multiplayer* nakładka do gry *Half-Life*. Odniosła ona tak wielki sukces, że więcej osób kupiło *HL* w celu zmienienia jej w *Counter-Strike* niż dla oryginalnego produktu (który skądinąd był jedną z najlepszych gier FPP ostatnich lat i jedną z pierwszych gier opartych na *engine Quake II* – drugiej części następcy *Dooma*, a więc poniekąd także modem). Gdy *Counter-Strike* doczekał się wydania komercyjnego, sprzedano aż 1,5 miliona kopii – zarobili też twórcy *HL*. Do *HL* utworzono w sumie ponad trzysta modów. Gracze z aspiracjami twórczymi stali się kimś w rodzaju darmowej siły roboczej i źródłem pomysłów dla branży, nie są jednak w tym procesie pokrzywdzeni. Ich gratyfikacją jest wydłużenie życia posiadanego programu i uznanie ze strony innych graczy. Wciąż funkcjonuje też młody twórca-amator, którego pomysły zyskują uznanie u producentów. Stąd już prosta droga do pracy marzeń, to znaczy zajmowania się swoim hobby, tyle że z lepszym zapleczem technicznym i oczywiście za ogromne pieniądze. Sytuacja z modami jest dziś trochę podobna do współczesnego amerykańskiego kina niezależnego – najlepsi twórcy szybko znajdują zatrudnienie w wielkich firmach produkcyjnych. Ambicje twórcze, lojalność i poświęcenie graczy może zdumiewać, ale jest charakterystyczne dla branży gier. I tak na przykład twórcy sieciowych gier MMORPG wspominają, że nawet w czasach, gdy połączenia internetowe były naprawdę drogie, nie brakowało wolontariuszy spędzających godziny na szukaniu usterek w grze. Dlatego programy motywacyjne dla graczy stały się popularne i w mniej lub bardziej sformalizowanej formie są obecne w większości gier sieciowych – stosują je na przykład twórcy *Anarchy Online* (IGDA Online Games White Paper 2003: 31; ↻ www.idga.org).

Użytkownicy MMORPG-ów nie tylko stosują przydatne nakładki na oryginalny interfejs gry, ale przede wszystkim sprawnie poruszają się w ogromnych przestrzeniach wirtualnego świata dzięki szczegółowym mapom i opracowaniom publikowanym w internecie przez doświadczonych graczy. W nieskończoność można mnożyć przykłady pomysłów, które wypłynęły od graczy, a później znalazły zastosowanie komercyjne (jak choćby handel wirtualnymi przedmiotami z gier sieciowych, początkowo napiętnowany przez twórców gier, później podstawa kilku innowacyjnych pozycji). Jeśli utopijne i z dzisiejszej perspektywy trącające nadmiernym idealizmem prognozy dotyczące powstania wirtualnych społeczności doczekały się kiedykolwiek realizacji, to z pewnością właśnie w kręgach graczy. Tyle że nie są to wyłącznie tworzone spontanicznie, bezinteresowne grupy, lecz raczej sieci oparte na wspólnocie interesów. Umiejętnie stymulowane przez przemysł, zachęcający do coraz liczniejszych typów aktywności, są być może jedyną współczesną formą wirtualnych wspólnot, które mają szansę się upowszechnić. Zwłaszcza że z doświadczeń twórców gier zaczynają korzystać inne gałęzi e-gospodarki.

W grach coraz liczniej pojawiają się opcje, które oprócz samej rozgrywki pozwalają graczom na przemianę w twórców – działających choćby na najprostszym poziomie. I tak na przykład najpopularniejsza gra wszechczasów – *The Sims* – pozwala nie tylko na sterowanie wirtualną jednostką lub całą rodziną, ale też na tworzenie własnych, wirtualnych przedmiotów (domów, ubrań) i inscenizowanie scenek fabularnych z wykorzystaniem postaci z gry. Efekt pracy może być zaprezentowany na oficjalnej stronie producenta. Jak dotąd można tam znaleźć już ponad sto tysięcy rodzin „słmów” stworzonych przez graczy i podobną listę wykonanych przez nich domków. Na stronie gry znajdują się również „albumy rodzinne”, które w zamierzeniu twórców gry miały służyć do utrwalania doniosłych momentów egzystencji wirtualnych rodzin. Użytkownicy jednak po raz kolejny wykazali się większą kreatywnością niż zawodowi projektanci i ze zdziwieniem zaczęli tworzyć fabularne historie. Co ciekawe, aspekt twórczy jest w „simsach” chyba bardziej istotny od społecznego, bowiem sieciowa edycja gry, *The Sims Online*, pozwalająca na przeniesienie symulacji życia

społecznego w prawdziwą społeczność internetową, ku zaskoczeniu całej branży komputerowej, poniosła spektakularną rynkową porażkę. Mody do *The Sims* okazały się także płaszczyzną gry między twórcą a użytkownikami. Will Wright, główny projektant „simsów”, stworzył słynnego moda ze świnką morską, który bez ostrzeżenia wprowadził do sielskiego uniwersum gry śmierć. Wirtualne zwierzątko – jeśli nie jest odpowiednio pielęgnowane – może zachorować, a później zarazić również swojego właściciela. Infekcja jest na tyle groźna, że powoduje zgon „sima”... Wright poszerzył też intertekstualny wymiar swoich produkcji, umożliwiając przenoszenie postaci stworzonych w *The Sims* do operującej większą skalą – zarządzaniem całym miastem – *SimCity*.

Świat zmodyfikowany

Wobec mnogości wszelkiego typu nakładek, zasadne jest ustalenie precyzyjnej definicji modów i podjęcie próby ich systematyzacji. Za mody uznać należy wszelkie programy zmieniające w jakikolwiek sposób oryginalną grę i możliwe do wykorzystania tylko za jej pomocą. Narzędzia pozwalające na stworzenie modyfikacji nie muszą być zintegrowane z samą grą, jednak efekt pracy funkcjonuje tylko w uniwersum gry, z użyciem oryginalnego programu⁴. W kategoriach czysto technicznych można wyróżnić bardzo wiele typów modów. Przy takim podziale istotne jest, jaki element gry zostaje zmodyfikowany (między innymi zmiana scenografii, dźwięku, mechaniki gry, charakterystyki obiektów czy wyglądu postaci – tak zwany *skinning*). Klasyfikacje oparte na technicznym aspekcie zmian gry są jednak uzależnione od możliwości, jakie dają obecne na rynku edytory do tworzenia modów i same gry. Jest to więc podział narażony na szybką dezaktualizację – w momencie premiery kolejnych tytułów będą zapewne pojawiać się kolejne typy modyfikacji, a wraz z nimi kolejne podziały. Istotniejsza wydaje mi się jednak rola, jaką te tworzone przez graczy lub producentów modyfikacje odgrywają dla relacji użytkownik(gracz)-gra i użytkownik-producent, a także jaki ogólny efekt chce osiągnąć twórca modyfikacji. Opisuje to, jakie oczekiwania twórcy modów mają wobec gry lub w przypadku, gdy mody są tworzone przez producentów – w jaki sposób chcą oni odmienić doświadczenia użytkowników. Z tej perspektywy można wyróżnić kilka podstawowych typów modyfikacji, układających się w poziomy. Kolejne poziomy wykorzystują środki techniczne stosowane już na poziomie niższym, jednak opierają się na ich kreatywnym połączeniu i stworzeniu w ten sposób nowej jakości.

Pierwszym takim poziomem są bez wątpienia wszelkie ingerencje w prezentację audiowizualną. Przede wszystkim jest to zmiana „scenografii” – modyfikacja i/lub dodawanie elementów graficznych i dźwiękowych, polegająca na „kosmetycznej” wymianie oryginalnych elementów na stworzone przez gracza. Można tu także zaklasyfikować projektowanie nowych poziomów gry. W wersji „uprzemysłowionej”, bardzo uproszczonej, można skojarzyć ten typ z tworzeniem postaci czy domków wykorzystywanych później w grze *The Sims*, a także wszystkich przypadków, gdzie gracz otrzymuje narzędzia, aby stworzyć personalizowane warunki rozgrywki. W zasadzie te same funkcje pełnią inne modyfikacje wprowadzające do gry drobne uaktualnienia – jak na przykład zmiany składów drużyn i wyglądu zawodników w grach sportowych, oznaczenie pojazdów wojskowych w symulatorach i grach strategicznych, samochodów w wyścigach itp. Pozwala to na wzbogacenie środowiska zabawy o „własne” elementy, zbliża warunki panujące w danym uniwersum do rzeczywistości lub po prostu urozmaica oprawę gry. Poboczną odmianą takich za-

⁴ Tym samym z definicji moda wyłączam wszelkie filmy i historyjki obrazkowe stworzone z użyciem gry, które funkcjonują poza oryginalnym programem, np. jako serie plików graficznych lub animacje (machinima).

biegów są zmiany wyglądu i funkcjonalności interfejsu – szczególnie popularne w przypadku gier MMORPG. Gracze zmieniają sposób prezentowania informacji o rozgrywce tak, by bardziej odpowiadały one ich preferencjom. Te proste w gruncie rzeczy zmiany stanowią jednak punkt wyjścia do bardziej kompleksowych modyfikacji.

Głębszym od zmian w sferze audiowizualnej poziomem modyfikacji są zmiany na poziomie mechaniki gry – od strony technologicznej najbardziej skomplikowane, gdyż z reguły wymagają ingerencji w kod programu. Najbardziej ekstremalnym przykładem jest *Counter Strike* – mod zmieniający *Half-Life*, a więc tytuł przeznaczony dla jednego gracza, w grę *multiplayer*. Zmiany tego typu są praktycznie niemożliwe do wykonania przez przeciętnego użytkownika. Oczywiście ingerencjom w kod gry towarzyszy też zmiana elementów graficznych i dźwiękowych. Do tej samej kategorii można zaliczyć zmiany systemu walki w grach strategicznych. To kolejny poziom prowadzący do stworzenia zupełnie nowego produktu z wykorzystaniem elementów udostępnianych przez gotowy program.

Wszystkie te modyfikacje prowadzą do kompleksowej zmiany uniwersum gry. W przypadku gier z rozbudowanym scenariuszem klamrą spajającą zmiany może być fabuła – na przykład dla gry *Neverwinter Nights* (na której stronie znajduje się już ponad dwa tysiące modułów graczy) powstają mody zmieniające tę typową grę *fantasy* w zabawę osadzoną w realiach historycznych; niezbędna jest do tego zmiana scenografii, wyglądu postaci, nowy scenariusz i usunięcie nieodpowiednich elementów z mechaniki gry – na przykład magii. Paradoksalnie, w niektórych grach stworzenie takiego kompleksowego moda może wymagać relatywnie niewielkiego nakładu pracy, podczas gdy w innych choćby niewielkie ingerencje na niższych poziomach zmian są skomplikowane i czasochłonne. Jednak nowe tytuły – zwłaszcza te, które umożliwiają rozgrywkę przez internet i niejako z definicji są skierowane do aktywnych internatów – stawiają na pełną konfigurowalność. Nie są aplikacjami o ściśle zdefiniowanych zadaniach, a swoistymi systemami operacyjnymi umożliwiającymi personalizację większości swoich elementów. Dlatego zapaleńcy są w stanie zupełnie odmienić grę, czego przykładem może być słynny mod *Half-Life Rally*, zmieniający wymienianą już tutaj grę *Half-Life* – pierwszoosobową (first person perspective shooter) strzelaninę w klimacie zbliżonym do serialu *Archiwum X* – w wyścigi samochodowe.

Wymienione tutaj typy modów zwracają uwagę na zmianę w sposobie postrzegania gry jako produktu. Nie jest już ona przedmiotem do wykorzystania w sposób ściśle przewidziany przez twórcę – przeciwnie, funkcjonuje jako otwarta struktura, której różne aktualizacje mogą wykonywać gracze. Oczywiście jest, że im wyższy jest stopień zaangażowania użytkowników w zmianę produktu i bardziej złożone modyfikacje, tym mniejsza jest grupa osób inwestujących swój czas i energię w takie zabiegi. Jednak chciałem tu zwrócić uwagę nie tylko na sam fenomen przetwarzania gier, ale i na symboliczną przemianę w obrębie mediów, jakiej są przykładem. Przemysł coraz częściej dostrzega, że każdy chce przez chwilę czuć się twórcą, zrobić coś wbrew standardowej logice konsumpcji. Obok gier o otwartej strukturze, do których niejednokrotnie dołączone są specjalne edytory, pojawiają się kolejne produkty z pogranicza gier i programów użytkowych, jak choćby proste w obsłudze aplikacje do robienia muzyki i teledysków. Mody i towarzyszące im zjawiska stanowią połączenie dwóch przenikających się w naszym życiu paradygmatów: pracy i zabawy. Gry pozwalające na pracę twórczą, a przynajmniej na tworzenie czegoś, co może być później zaprezentowane innym i ma szansę przynieść graczowi uznanie, a może i pieniądze, dają miłe uczucie połączenia tych dwóch przeciwstawnych światów. Dlatego listę łatwych do realizacji modów wszelkiego typu i innej aktywności, do której gracze są zachęceni przez wydawców oprogramowania, można wydłużać niemal w nieskończoność. Już nie hakerzy czy programiści, ale zwykli, pozbawieni wiedzy informatycznej użytkownicy otrzymują możliwość realizacji swoich ambicji twórczych. I skwapliwie z niej korzystają. Mody to w pewnym sensie nowa jakość – nigdy wcześniej odbiorcy przekazu medialnego nie personalizowali go na taką

skalę. To oczywiście efekt możliwości komputerów: kinoman nie jest w stanie po spędzeniu kilku dni przy domowym komputerze zrealizować dajmy na to *Gwiezdnych Wojen* przeniesionych w realia westernu. W grach jest się nie tylko widzem, ale przede wszystkim aktorem (z mniejszym lub większym polem do improwizacji)⁵. Twórcy gier zawsze starali się dać graczom możliwość – a przynajmniej złudzenie takiej możliwości – wpływu na akcję, rozwój wydarzeń. Za sprawą modów gracze otrzymują kolejną szansę, by współtworzyć interaktywny film, w którym później zagrają. Dzięki możliwościom zakrojonych na szerszą skalę ingerencji gracz staje się reżyserem, a przy okazji może objąć też funkcje scenografa, charakterystora itd. To również kolejny krok w stronę tendencji obecnej już w kinie hollywoodzkim, gdzie warsztat nie jest już skrywany przed widzem, a przeciwnie – eksponowany (zdradzające „kulisy” produkcji dodatki na płytach DVD, reklamowanie filmów przez pryzmat wykorzystanych w nich efektów itp.). W grach jest podobnie, choć tu gracz ma możliwość wzięcia aktywnego udziału (choćby w bardzo ograniczonym wymiarze) w produkcji, poprząkładać elementy układanki i dołożyć do niej kilka własnych klocków.

Jak pokazuje historia, możliwości, jakie oferuje technologia i faktyczne sposoby jej wykorzystania, to dwie różne rzeczy. Żadna masowa technologia nie prowadzi do rewolucji, ludzie nie odmieniają radykalnie swoich przyzwyczajzeń. Dopiero wsparcie ze strony przemysłu pozwala na zmiany. I następują one w coraz to nowych mediach. Oczywiście na największą skalę w grach, które jako pierwsze masowo dostępne medium interaktywne stały się awangardą tych przemian – w końcu nawet największy przeciwnik ruchu Open Source, firma Microsoft, na stronie swojej gry RPG *Dungeon Siege* umieszcza wielki kurs modowania... Ale zasięg wykorzystania twórczego potencjału odbiorców jest coraz szerszy. Tak jest na przykład w branży reklamowej, gdzie z doskonałym skutkiem wykorzystuje się marketing wirusowy. Podobnych przykładów będzie coraz więcej.

BIBLIOGRAFIA

Fiske J. (1989). *Reading the Popular*. London.

IGDA Online Games White Paper 2003. Do pobrania ze strony internetowej International Game Developers Association (☞ http://www.igda.org/online/online_whitepaper.php).

Kushner D. (2002). The Mod Squad, „Popular Science”, nr 8/2002, ☞ <http://www.popsci.com/popsci/computers/article/0,12543,281377,00.html#>.

Materiały na temat moddingu ze strony ☞ www.gamespy.com.

⁵ Porównanie gier do teatru to jedna z pierwszych metafor pojawiających się w akademickiej refleksji nad popularyzacją komputerów i ich wpływem na zachowania ludzkie. Wprowadziła ją Brenda Laurel, która swoją metaforę stosuje nie tylko do gier, ale także do innych interakcji na linii człowiek-komputer. Zobacz B. Laurel, *Computers as Theatre*, 1991, Reading, MA: Addison-Wesley.