**Filozofia, a gry komputerowe**

**WSTĘP**

Gry komputerowe od zawsze były uważane za prostą, prymitywną rozrywkę dla młodszego pokolenia. Pierwsze tytuły, takie jak legendarny „Pong” czy automatowy „Pac – Man” to proste odskocznie od rzeczywistości. Jednak z biegiem czasu i rozwojem technologii gry zaczęły ewoluować. Już nie trzeba było wychodzić z domu do salonów gier, bo we wszelkie automatowe tytuły można było zagrać w domu za pomocą konsol do gier. Proste animacje 2D zostały zastąpione animacjami 3D. Zaczęła pojawiać się w grach fabuła a wraz z fabułą barwne postacie i swojego rodzaju kreowanie światopoglądu. Często też w takich grach pojawiały się motywy nawiązujące do filozofii.

**Gdy gry opowiadają historię**

**Kiedy twórca z góry narzuca graczowi drogę**

Jest to póki co najpopularniejszy format fabuły obecnych gier jednak powoli zaczyna się od tego odchodzić na rzecz wolności wyboru. Świetnym przykładem jest tutaj gra francuskiego studia Ubisoft pt. „Far Cry 3”. Jest tam mnóstwo motywów filozoficznych. Świetnie napisane postacie oraz dużo motywów i nawiązań do literatury. Silny jest tam przede wszystkim nietzscheanizm. Jason Brody, czyli główny protagonista gry przed rozpoczęciem fabuły gry był pacyfistą, jednak żeby przetrwać musiał zabijać a to wraz z kolejnymi hordami przeciwników coraz bardziej mu się podobało. Cała otoczka fabularna skupia się wokół „Wojownika” czyli jednostki absolutnej. Narrator wciąż opowiada o tym, że ten świat jest stworzony żeby zabijać albo być zabitym. Oczywiście kultowy także się stał cytat jednego z Antagonistów, Vaasa Montenegro: *„Mówiłem ci już, na czym polega definicja szaleństwa? Szaleństwo to ciągłe, pieprzone, robienie tego samego w nadziei, że coś się zmieni. To wariactwo. Ale gdy usłyszałem to po raz pierwszy, pomyślałem "Jaja se robisz" i bum! Strzeliłem mu w łeb. Ok, ale wiesz co? Miał rację. Szybko zacząłem dostrzegać to wszędzie. Wszędzie wokół pieprzone czubki robią ciągle dokładnie to samo. W kółko i na okrągło. Myślę sobie " Tym razem będzie inaczej. Nie, nie. Błagam! Trzeba będzie inaczej…"”*  
  
**Kiedy twórca daje graczowi „Wolną rękę”**

Gry tego typu szybko stają się kultowe i są niesamowicie „grywalne”. Po co oglądać film, czytać książkę lub przechodzić ten sam tytuł, jeżeli znamy już całą historię na pamięć. Dzięki takim grom możemy stworzyć swoją alternatywną historie. Gry strategiczne pozwalają nam zmienić bieg historii, gry przygodowe mogą mieć swoje moralne ścieżki dzięki którym to my wybieramy czy nasza postać będzie chaotycznie zła czy neutralnie dobra. Dzięki tym tytułom możemy dostosować swoje upodobania i stworzyć własną historie zgodnie z przemawiającą nam filozofiom. Przykładów jest wiele, lecz ja wybiorę serie gier „Civilization” autorstwa Sida Meiera. Celem gracza jest pokierowanie wybranej przez siebie frakcji do zwycięstwa. A to w jaki sposób jego frakcja zwycięży inne to już czysta fantazja gracza. Może podbić inne ludy, nawrócić cały świat na swoją własną religię lub totalnie zdominować ogólnoświatowy rynek dóbr. Jedną z grywalnych frakcji są Indie pod przywództwem Mahatma Gandhiego który był pacyfistą absolutnym. Ale to gracz decyduję o losach swojego ludu. A co gdyby Gandhi stał się żądnym krwi socjalistą uważającym wojnę jako jedyną drogę do ładu na świecie? Co gdyby gracz zdecydował, że Caryca Katarzyna władająca Rosją była zagorzałym anarchokapitalistą? Co gdyby Niemiecki kanclerz Otto Von Bismarck był religijnym fanatykiem? Dzięki takim tytułom gracze mogą lepiej zrozumieć i potrafią lepiej zrozumieć dlaczego historia się potoczyła tak a nie inaczej i jak wielki wpływ na świat ma filozofia.  
  
**Co się dzieje gdy to gracz tworzy świat?**Gry typu sandbox (ang. Piaskownica) to tytuły w których zadaniem gracza jest stworzyć świat samemu. Można porównać to do sztuki, gdzie dany świat gry jest płótnem a gracz artystą. Są tytuły które pozwalają nam się „dosłownie” wcielić w Boga. Na przykład „Black and White” autorstwa Lionhead Studio. Jako Bóg swoim postępowaniem kreowaliśmy swoją własną religię. Możemy pomagać ludziom a w zamian otrzymujemy modlitwy. Możemy zmusić naszych wiernych to składania nam ofiar. To my wybieramy jaką filozofią będą się kierować nasi wierni.

**Świat rzeczywisty a świat wirtualny**

**Czy samo granie pomaga nam zrozumieć filozofię?**

Jest wiele badań naukowych potwierdzających, że gry faktycznie przynoszą więcej pożytku szkód. Gry pomagają w skupieniu, są skutecznym sposobem utraty stresu czy tak jak wcześniej wspomniane gry strategiczne pomagają uczyć się chociażby historii czy logicznego myślenia. Podejmując pewne decyzję i wybierając swój ulubiony gatunek gier sami tworzymy swoją własną filozofię którą się kierujemy. Jeżeli przemawia do nas pesymizm, wybieramy tytuły o mrocznej lub smutnej fabule z nostalgiczną ścieżką dźwiękową. Jeżeli lubimy filozofie starożytną to wybieramy gry których akcja toczy się w czasach starożytnych. Gry dają nam ogromną swobodę. Żyjemy w XXI wieku a ostatnio na rynku popularna się robi technologia wirtualnej rzeczywistości. Kto wie, jakie jeszcze czekają na nas technologiczne niespodzianki.

**Dlaczego tyle osób jest negatywnie nastawiona do gier?**

Odpowiedź jest prosta i wszystkim już chyba znana. Bo ludzie boją technologii. Tak jak robotnicy w czasach rewolucji przemysłowej bali się, że maszyny zastąpią ludzi tak i w tych czasach ludzie boją się, że coraz to bardziej nowoczesna technologia powoli będzie wkraczać do życia ludzkiego i eliminować coś do czego już przywykli. Jednak co mają gry wspólnego z technologią? Może nie same gry, lecz coś co z grami tworzy duet już od ponad dwudziestu lat. Mianowicie Internet. Nemesis telewizji, radia i wszystkiego co jest na ziemi. Newsy które zalewają media odnośnie okrutnych rzeczy w Internecie są kompletnie nieuzasadnione i przesadzone. Gry i Internet nie zostały stworzone by zgładzić gatunek ludzki. Prawdą jest opinia, że rozwój technologii to dziecko zimnej wojny ale dzięki internetowi i grom jestem żywym dowodem na to, że te dwie rzeczy wcale nie gryzą i nie manipulują ludźmi. Wręcz przeciwnie. Jestem w stanie zasugerować nawet, że gdyby nie Internet, to nie byłoby mnie tutaj i nie studiowałbym informatyki na tym uniwersytecie.  
Dziękujmy technologii za wszystko.  
**Autor: Paweł Borkowski**