

Sportowa (r)ewolucja: od „Fify” do Kinecta. Nowe przestrzenie wirtualnego sportu

Sport (r)evolution: from “Fifa” to Kinect. New areas of virtual sport

Adam Flamma

Uniwersytet Wrocławski | adamflamma@op.pl

Abstract: Sport video games from the beginning have been among the most popular and most frequently published titles for various platforms. These are mostly simulators of team games, individual sports, management, and recently also arcade games or games designed for use with movement sensors. From a technological point of view, virtual sport is evolving and has ceased to be pure entertainment. Often it becomes real sport, with league championships and an audience. This article aims to present the main mechanisms of the evolution of sport games and draw attention to the key elements of e-sport.

Keywords: e-sport, sport video games, video game history, move sensors

Gry wideo o tematyce sportowej od dawna stanowią jedne z najpopularniejszych i najczęściej wydawanych tytułów na różne platformy. Najbardziej znane gry sportowe ukazują się w popularnych seriach (m.in. *Fifa*, *NHL* czy *NBA*), których kolejne odsłony pojawiają się każdego roku, nierzadko stanowiąc element technologicznego wyścigu studiów developerskich. Dzięki coraz to nowszym rozwiązaniom – czy to w sferze grafiki, czy rozgrywki – producenci starają się pozyskać nowych nabywców dla swoich gier. Wśród tytułów związanych ze sportem możemy znaleźć: symulatory gier zespołowych (np. piłka nożna, koszykówka, piłka ręczna), sportów indywidualnych (np. wyścigi samochodowe, skoki narciarskie, sporty olimpijskie), zarządzania klubami sportowymi, a ostatnio także gry obsługiwane za pomocą czujników ruchu. Zwłaszcza pojawienie się tych ostatnich pozwala wysnuć wniosek, iż z technologicznego punktu widzenia wirtualny sport uległ widocznej zmianie i obecnie wydaje się czymś zupełnie innym, niż był na początku swojego istnienia.

W związku z rozwojem tego gatunku, tak jak i rozwojem całego przemysłu gier wideo, pojawiły się nowe sposoby wykorzystania wymienionych gier. Możemy ich używać do rozrywki w czasie wolnym (tzw. przestrzeń prywatna), do pracy (tzw. przestrzeń zawodowa), jak również stosować je w procesie pedagogiczno-edukacyjnym (jako narzędzie pomocne w wychowywaniu dzieci). Ponadto obecnie gry wideo, zwłaszcza wykorzystujące kontrolery ruchu, służą użytkownikom do wdrażania w ich codzienność zasad zdrowego trybu życia.

Jak widać, proces grania obecnie funkcjonuje jako coś więcej niż tylko czynność służąca czystej rozrywce. Związana jest z tym poważna zmiana, poprzez którą zasadniczo zmienia się sposób postrzegania wirtualnego sportu. Dotyczy to zarówno kwestii technologicznych, jak i samego podejścia do rozgrywki, w którym zintensyfikowano znaczenie rywalizacji w procesie samego grania i położono większy nacisk na immersję. Powyższe przemiany w znaczący sposób wpłynęły na to, iż obecnie wirtualny sport nie powinien być rozpatrywany wyłącznie w kategorii prostej symulacji danej dyscypliny. Dlatego też celem niniejszego artykułu jest ukazanie głównych zmian, jakie zaszły (i nadal zachodzą) w grach sportowych, a także zwrócenie uwagi na transformacje zastosowań wirtualnego sportu oraz ich możliwe przyczyny.

1. Znaczenie immersji

Przez ostatnie dwadzieścia, trzydzieści lat gry wideo bardzo się zmieniły. Ciągłe rozwijające się technologie skutkują coraz większymi możliwościami dla programistów i developerów. To właśnie dzięki nim mogła (i wciąż może) zmieniać się grafika oraz mechanika gier, a także ich poszczególne elementy, takie jak interfejs, rozgrywka czy możliwość rozwijania fabuły. Liczba zmian jest tak duża, że nie sposób opisać jej w kilku zdaniach, ale bezsprzecznie jedną z największych przemian w świecie gier jest zwiększenie wpływu gracza na rozgrywkę.

Obecnie możliwości nie ograniczają się do wykonywania za pomocą kontrolera prostych czynności, które na ekranie skutkują nieskomplikowanymi akcjami. Dzisiaj gracz ma do dyspozycji wiele różnych i coraz bardziej rozbudowanych kontrolerów, które pozwalają mu na zdecydowanie dalej idące kształtowanie rozgrywki i sterowanie postacią czy pojazdem w grze niż jeszcze kilka lat temu. Wszelkiego rodzaju kierownice, pedały sterujące, kontrolery podłączane do urządzeń mobilnych (głównie smartfonów) czy wyposażone w dużą liczbę przycisków pady lub rozbudowane joysticky są ogólnie dostępne¹. Wraz z większymi możliwościami graficznymi oraz wydajniejszymi silnikami gier pozwalają na to, by gry były coraz bardziej rozbudowane i pełne fabularnego rozmachu, a także oferowały graczowi niebanalną rozrywkę.

Z postępem i wspomnianymi zmianami wiąże się niezwykle ważne dla problematyki gier zagadnienie immersji² czyli „zanurzenia”, zagłębienia się w świat gry. Z punktu widzenia gier sportowych ważna wydaje się przede wszystkim typologia immersji, ponieważ dzięki niej można dostrzec, co przyciąga największą uwagę graczy, stanowiąc tym samym o fenomenie i popularności tego gatunku. Laura Ermi i Frans Mäyrä (2005) przedstawiają trzy typy immersji:

.....

1 Tego rodzaju akcesoria produkowane są dziś nie tylko przez firmy związane z grami lub sprzętem do grania, ale także te zajmujące się akcesoriami do komputerów PC. Dobrym przykładem jest chociażby polityka firmy Logitech, która oprócz myszy i klawiatur oferuje rozbudowane akcesoria dla graczy. Zob. <<http://gaming.logitech.com/pl-pl/gaming-controllers>>.

2 Choć znaczenie tego terminu wydaje się proste, może ono przysparzać wielu kłopotów badaczom. Wydaje się bowiem, że immersja jest czymś, czego nie można zmierzyć. Można jednak próbować ją zaklasyfikować i opisać (Ermi, Mäyrä, 2005).

- *Imaginative immersion* (immersja bazująca na wyobraźni).
- *Sensory immersion* (immersja oparta na zmysłach).
- *Challenge-based immersion* (immersja bazująca na wyzwaniach).

Pierwszy rodzaj występuje najczęściej w grach, w których pojawia się jakaś przygoda czy rozbudowana fabularnie historia. Będzie to więc dotyczyło głównie gier typu cRPG. Odmianę drugą reprezentują przede wszystkim gry typu *First Person Shooter*, w których zadaniem gracza jest strzelanie do wroga, ale poprzez elementy dodatkowe, np. poruszanie obrazem (co ma symulować ruch żołnierza czy wybuchy ładunków), gra szczególnie mocno oddziałuje na poszczególne zmysły, głównie na wzrok i słuch (Mäyrä, 2008, s. 108–111). Trzeci rodzaj immersji charakteryzuje z reguły gry strategiczne bądź logiczne oparte na mniejszych sekwencjach (np. minigrach), a nie na rozbudowanej fabule.

W wypadku gier sportowych mamy do czynienia w mniejszym lub większym stopniu z każdym typem immersji, jednak dominuje odmiana ostatnia. Można odnieść wrażenie, że tryb wyzwaniowo-zadaniowy dobrze odwzorowuje sens tych gier. Widać to już w klasycznych tytułach, takich jak *Tennis for two* Williama Higinbothama³ z 1958 r. czy *Crown Soccer Special* japońskiego studia Taito z 1967 roku. Jednak znaczenie *challenge-based immersion* najdokładniej obrazuje jedna z pierwszych gier sportowych, które odniosły sukces komercyjny. Chodzi o *Pong* (Atari, 1972) będący symulacją tenisa stołowego, pierwotnie przeznaczony na automaty do gier dostępne m.in. w pubach. Jak zauważa Tristan Donovan (2010, s. 29–31), komercyjny sukces gry był tak duży, że prawie natychmiast rozpoczęto prace nad tym, by każdy mógł w *Ponga* zagrać we własnym domu. I choć gra zaprojektowana przez Allana Alcorna jest zdecydowanie prostsza pod względem graficznym niż późniejsze symulacje tenisa (np. *Atari Tennis* z 1981 r. czy *Nintendo Tennis* z 1983 r.), to ich cechą wspólną jest wyzwanie, jakim okazuje się dla gracza bardziej lub mniej absorbujący mecz tego wirtualnego sportu.

Przykład wspomnianych oraz późniejszych tytułów ukazuje jednocześnie technologiczną ewolucję całego przemysłu gier wideo. Ponieważ

.....

3 Warto jednak pamiętać, że choć w tym tytule nie zdobywało się punktów, to zadaniem jednego gracza było pokonanie drugiego. Polegało to na takim zagranium wirtualnej piłeczki tenisowej, by przeciwnik nie zdążył jej odbić w kierunku rywala. Szerzej opisuje to Jeremy Reimer (2005).

przywołane produkcje są bez wątpienia grami sportowymi, można wyciągnąć wniosek, że na przestrzeni ostatnich lat zmieniły się one tak samo jak inne gatunki. Staje się to jeszcze bardziej widoczne, kiedy porównamy je z najnowszymi grami sportowymi, które wymagają użycia sensorów i kontrolerów ruchu, np. Kinect, Wii Move czy Playstation Move. Co więcej, wprowadzenie tych urządzeń spowodowało, że na definicję wirtualnego sportu można teraz patrzeć w inny sposób, ponieważ do immersji opierającej się wyzwaniach dodano jeszcze jeden ważny element – ruch gracza. Już nie siedząc, a ruszając się, staje on twarzą w twarz z nowym obliczem gier sportowych, z nową przestrzenią, w jakiej odbywa się aktywność. Tej zmianie i niewątpliwie nowej jakości poświęcone zostaną kolejne akapity artykułu.

2. Rywalizacja i nowe przestrzenie

Cel gier sportowych od samego początku był jasny i stosunkowo prosty. Mianowicie miały one w nieskomplikowany sposób symulować sportową aktywność, czyli czynności składające się na dany sport: bieg, podawanie piłki, rzut piłką do kosza, strzał do bramki, uderzenie rakiętą tenisową itd. W tej sytuacji inne elementy (jak boisko, zawodnicy oraz ich stroje, rodzaj piłki, sprzęt, sędziowie) stanowią poboczny sztafaż, który – choć nieodłączny w świecie rzeczywistym – w świecie wirtualnym nie wiąże się ściśle z samą symulacją uprawiania sportu. To istotne, ponieważ pojawiły się w świecie gier znacznie później i poza dążeniem do naśladowania danej rozgrywki, np. meczu tenisowego i jego oprawy, nie miały wpływu na symulację. Sama sportowa aktywność pozostawała prostą czynnością.

To właśnie prostota danej symulacji miała być podstawą, która intensyfikuje motywację gracza: identyfikację z uprawianym (wirtualnie) sportem czy możliwość rywalizacji i rozrywki (Ross, Kim, 2006). Innymi słowy, sądzono, że gra nie może być zbyt trudna, aby nie zniechęciła gracza do poświęcenia jej czasu.

Mówiąc o poziomie trudności, należy wrócić na chwilę do klasycznych tytułów, jak chociażby wspomniany już *Pong*. Nieskomplikowane czynności, z jakich składa się ten tytuł – odbicie piłki, zdobycie punktu,

a w konsekwencji wygranie meczu – stanowią akcje⁴, których efektem końcowym jest osiągnięcie celu lub uzyskanie określonego wyniku, takiego jak wygranie meczu⁵. Akcjami w tym wypadku są np. poszczególne aktywności w meczu koszykówki, których celem jest zdobycie punktu (wrzucenie piłki) lub niedopuszczenie do zdobycia punktu przez drużynę przeciwnika (obrona własnego kosza). Celowość tych akcji jest nader konkretna – wygranie meczu z jednej strony, a z drugiej strony realizacja poszczególnych elementów składających się na grę w koszykówkę, będącą sportem złożonym z wielu akcji, spośród których każda jest istotna.

Czym jeszcze w takim razie jest ten gatunek? Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch i Abe Stein próbują udowodnić, że nie można dziś jednoznacznie zdefiniować gatunku *sports videogames* (Consalvo, Mitgutsch, Stein, 2013), w którym z jednej strony mamy symulatory piłki nożnej z wyraźnie zarysowanym celem (strzelenie gola, wygranie meczu, zwycięstwo w rozgrywkach ligowych itd.), natomiast z drugiej symulatory ruchu jak *Wii Fit* bez jasno wyznaczonego celu. W tym wypadku nawet teorie mówiące o tym, że gra musi cechować się celowością, by być grą (Juul, 2005), mogą zostać poddane krytyce. To samo dotyczy prostych, aczkolwiek niepozbawionych logiki definicji, według których gry sportowe to po prostu tytuły bazujące na sporcie (Bogost, 2013). W tym wypadku pomocne może okazać się rozróżnienie na tytuły *stricte* sportowe (symulatory sportowe: *Fifa*, *Madden* itp.), wariacje na temat sportu (symulacje czynności sportowych wykorzystujące czujniki ruchu, np. *Kinect sports*, *Wii Fit*; gry mające pomóc w utrzymaniu dobrej sylwetki i kondycji gracza oraz symulatory treningu, np. *Get fit with Mel B*, *EA Active*, *Nike+Kinect Training*), a także symulatory zarządzania klubami sportowymi (np. seria *Football Manager*). Powyższe rozróżnienie tylko potwierdza, że dużo

.....
4 Jako akcje w niniejszym artykule rozumiane są proste, powtarzalne czynności, których efekt wiąże się z większym celem. Do tego rodzaju działań zaliczamy np. zbieranie poszczególnych przedmiotów.

5 Nie sposób w tym miejscu pominąć opinii Jespera Juula (2005, s. 172–173), który twierdzi, że to właśnie te proste czynności są tak naprawdę najtrudniejsze, ponieważ wymagają od gracza największej precyzji. Jednocześnie badacz zestawia symulację tenisa z układaniem puzzli, ponieważ czynności wykonywanych w trakcie symulacji tenisowego meczu jest tak wiele jak elementów w układance. Żeby wygrać mecz czy zdobyć punkt, trzeba każdą z nich wykonać poprawnie, dokładnie tak samo jak przy łączeniu puzzli, które razem utworzą obraz.

łatwiej jest opisać gry sportowe i spróbować je usystematyzować, niż narzucić im ramy definicji. Zjawisko to bowiem jest na tyle rozbudowane i obecnie tak skoncentrowane na roli ruchu gracza, że żadna definicja nie mogłaby być odpowiednio pojemna.

Tym, co w pewien sposób łączy wszystkie trzy typy gier, jest rywalizacja funkcjonująca w dwóch konfiguracjach: gracz vs komputer bądź gracz vs inny gracz (za pomocą dodatkowego kontrolera czy też internetu). W wypadku gier będących wariacjami na temat sportu elementem, który zastępuje bezpośrednio współzawodnictwo, są tabele wyników i osiągnięć poszczególnych użytkowników (przebiegniętych kilometrów, spalonych kalorii, wykonanych ćwiczeń itd.).

Oczywiście w dotychczasowym świecie sportu pojęcie rywalizacji jest czymś naturalnym. Natomiast w świecie gier wideo występuje najczęściej w grach sportowych, jednak nie jest przypisana tylko im. Wszystkie tytuły, w których gracz może mierzyć się z innym graczem, są objęte ewidentnym współzawodnictwem. W sytuacji, gdy trzeba pokonać komputer, np. w grze strategicznej, również mamy do czynienia z rywalizacją. I tu pojawia się pytanie: czy jest ona tożsama z tą, jaka występuje w grach sportowych? Trudno odpowiedzieć jednoznacznie, gdyż w sportowych symulacjach rywalizacja nie zawsze stanowi cel sam w sobie (jest nim po prostu symulacja sportu), natomiast w innych grach, w których dochodzi do starcia z komputerem, często rywalizacja ma jak najbardziej celowy charakter, ponieważ misją jest np. wyeliminowanie wroga⁶. W grach sportowych rywalizacja jest zatem elementem dodatkowym, a przynajmniej takim była na samym początku. Dopiero z czasem zaczęła się pojawiać w grach sportowych jako samodzielny cel, ale trzeba to wiązać z pojawieniem się wspomnianego sztafażu, który najczęściej skutkuje nadaniem symulacji ram meczu oraz formy rozgrywek ligowych.

Opisane powyżej cechy można znaleźć we wszystkich grach uznawanych za sportowe, zarówno obecnie, jak i kilkanaście lat temu. Jednak trudno oprzeć się wrażeniu, iż dzisiaj gry sportowe to także coś więcej, podobnie jak w wypadku innych gier: opowiedziana historia. Jak

.....

6 Widać to doskonale na przykładzie serii gier *The Settlers*, gdzie gracz dowodzi królestwem i jego zadaniem jest nie tylko rozwój ekonomiczny i gospodarczy, ale także pokonanie innych, wrogich królestw. Podobnie rzecz wygląda w większości gier strategicznych.

to możliwe? Przywoływany wcześniej sztafaż rozbudowuje kontekstowość rozgrywki w taki sposób, że tworzy z niej niezależną historię. Za przykład niech posłuży jedna z najpopularniejszych symulacji sportu, jaką jest *Fifa*, seria symulacji piłki nożnej autorstwa EA Sports. Jeśli wybierzemy jeden z następujących trybów rozgrywki: sezon, wyzwanie, puchar, mamy do czynienia z sezonem ligi (np. niemieckiej), europejskimi pucharami czy innymi rozgrywkami na arenie międzynarodowej lub klubowej. Gracz musi w nich stworzyć profil wirtualnego trenera, w którego rolę się wciela. Decyduje o jego personaliach, wyglądzie oraz początkowej renomie w środowisku piłkarskim. Jednocześnie gracz steruje prowadzoną (i teoretycznie trenowaną) przez siebie drużyną w trakcie meczu. Na sezon składa się określona liczba spotkań w rozgrywkach ligowych, pucharowych oraz europejskich.

To właśnie sezon tworzy pewien kontekst i ramy historii, której bohaterem jest trener-gracz (nie drużyna, ponieważ trener w trakcie gry może zacząć trenować inną ekipę), a wydarzeniami są mecze oraz wszystkie aktywności, które gracz (w roli menedżera) podejmuje, a które są związane z klubem. Chodzi tutaj o kontakty z fanami, mediami, udział w konferencjach prasowych, układanie cykli treningowych czy transfery. To elementy składowe historii każdego sezonu. Jej narratorami są media opisujące poszczególne ruchy oraz wyniki trenera, a także komentatorzy sportowi, którzy na początku meczu, na początku drugiej połowy i na końcu spotkania omawiają sytuację drużyny w tabeli, ostatecznie wydarzenia z nią związane oraz poczynania gracza-trenera. Na koniec gracz może zobaczyć swoje dokonania w zakładce „kariera” stanowiącej podsumowanie jego dotychczasowych działań. Kontekstowość czyni więc z prostej sportowej rozgrywki całkiem rozbudowaną historię, która przyjmuje formę narracyjną poprzez elementy dodatkowe – na przykład symulacje aktywności mediów w postaci nagłówków prasowych oraz wypowiedzi komentatorów sportowych.

Innym – znacznie bardziej rozbudowanym, chociaż nie tak popularnym – elementem narracyjnym związanym z grami sportowymi są opowiadania poświęcone karierom graczy w różnych symulatorach prowadzenia klubów: piłkarskich, koszykarskich, kolarskich itd. To zazwyczaj stosunkowo proste historie sprowadzające się do opisanego poszczególnych czynności (znowu mamy do czynienia z nadaniem narracji wydarzeniom

zaistniałym w grze): zakupu nowych zawodników, rozbudowy klubowej infrastruktury, przebiegu sezonu itd. Najczęściej gracz – autor opowiadania – jest w nich głównym bohaterem, nierzadko też pojawia się narracja pierwszoosobowa. W ten sposób wydarzenia z wirtualnego świata stają się tematem spisanej historii. Wśród graczy i miłośników takich serii jak *Championship Manager* czy *Football Manager* tego rodzaju opowiadania występują stosunkowo często⁷.

To właśnie dwa ostatnie przywołane tytuły są istotnymi przykładami kolejnego zjawiska – nowej przestrzeni gier sportowych. Chodzi o miejsce, w którym domyślnie toczy się gra, ponieważ aktywności gracza przenoszą się z boiska do biura menedżera, czyli kogoś, kto zarządza klubem jako strukturą – począwszy od kwestii sportowych, a na ekonomicznych kończąc. Zmiana ta, choć symboliczna w zakresie przestrzeni, spowodowała, iż na sport w tych tytułach zaczęto patrzeć również z perspektywy zarządzania czy symulacji ekonomicznej, nie zaś tylko gry polegającej na symulacji samej aktywności sportowej. Co ważne, wydarzyło się to dość wcześnie, bo już w 1982 roku, kiedy to firma Addictive Games wydała grę autorstwa Kevina Tomsa pt. *Football Manager* (która okazała się sporym sukcesem komercyjnym). Dopiero stosunkowo niedawno paletę tego rodzaju symulatorów poszerzono o symulację zarządzania klubami innych niż piłkarskie. Obecnie ta przestrzeń rozszerzyła się o koszykówkę, piłkę ręczną czy kolarstwo. W taki sposób sport w wydaniu wirtualnym, również w formie symulacji zarządzania, odsłonił przed masowym odbiorcą (tj. graczem) kolejne dyscypliny.

Tego rodzaju gry długo pozbawione były oprawy graficznej i pozostawały programami tekstowymi. Nie występował w nich element niezwykle ważny w grach sportowych, który wywoływał oraz pogłębiał immersję (zwłaszcza tę opartą na zmysłach), zwiększając atrakcyjność produkcji. Patrząc zatem na popularność i niezwykle rozbudowaną seryjność takich tytułów jak *Championship Manager*, można zauważyć, że wirtualny sport zaowocował w tym wydaniu paradoksalnym zjawiskiem – stał się popularny bez grafiki, która w znacznej mierze stanowiła o sukcesie innych gier sportowych. Dopiero od kilku lat w symulatorach występuje

.....

7 Zob. <http://www.centrumfm.org/artykuly-22,Kariery,CM_01_02.html> lub <<http://cm0102-fcbayern.blogspot.com/>>.

graficzna symulacja wydarzeń na boisku. Obecnie jest ona dobrze dopracowana, zatem symulatory zarządzania coraz bardziej upodabniają się do symulacji sportu, a grafika oraz kontekst (zarządzanie klubem) stają się ich elementami wspólnymi.

3. Znaczenie czujników ruchu

Ciekawym zagadnieniem dotyczącym symulacji sportu jest też to, co poza grafiką oraz grywalnością zmienia się wraz z rozwojem tych gier. Być może charakterystyka tej kwestii przybliży sens gier sportowych w ogóle i wyjaśni, w jaki sposób obecna technologia na nie wpływa. Nim jednak czujniki ruchu staną się przedmiotem dalszych rozważań, należy ponownie zwrócić uwagę na problem immersji. Zagłębianie się w świat wirtualnej rozgrywki bazuje w dużym stopniu na oddziaływaniu na poszczególne zmysły gracza. Gry sportowe zwykle działają na niego tak, jak inne tytuły – za pomocą dźwięku i obrazu – aktywizując przy tym zmysł słuchu, wzroku oraz uruchamiając proces koordynacji oko-ręka w postaci reagowania, tj. klikania bądź sterowania padem, w zależności od sytuacji obserwowanej na ekranie pokazującym rozgrywkę. Tak skonstruowane gry aktywizują percepcję gracza jedynie w częściowy sposób, co wcale nie przeszkadza w tym, by gracz całkowicie się w nich zanurzył.

Nie do końca wyjaśnioną kwestią jest wpływ czujników ruchu na immersję. Aktywizują one całe ciało gracza, a więc oddziałują w istocie na wszystkie zmysły i zdolności ruchowe, uruchamiając przy tym jeszcze bardziej skomplikowane połączenie koordynacji ruchowej z reakcją wzrokową. Trudny do wyjaśnienia, a przynajmniej do sprecyzowania, wydaje się związek aktywności ruchowej z procesem immersji, ponieważ ruch ciała gracza wywołuje przerwy lub zaburzenia w postrzeganiu obrazu na ekranie. To może zakłócić immersję opartą na zmysłach. Z drugiej strony dołączenie bodźca ruchowego, uaktywnia inny typ immersji, oparty na zadaniach i wyzwaniach (według Ermi i Mäyry).

Podsumowując, rozwój technologiczny w postaci dodania kontrolerów ruchu do gier sportowych pogłębia zanurzenie w świecie gry, jednak dokonuje się to przeważnie w obrębie jednego typu immersji. Pozostałe typy zanurzenia nie są wtedy tak intensywne lub wręcz nie pojawiają

się wcale. Tym samym można wywnioskować, że ewolucja rozgrywki w grach (i to nie tylko sportowych) jest procesem, w którym dodatkowe rodzaje immersji w rozgrywce – wzmacniane przez czujniki ruchu – intensyfikowane są nierzadko kosztem innych. Zmiana taka nie jest jednak jedyną możliwą drogą rozwoju rozgrywki.

Trudno nie odnieść wrażenia, że pojawienie się kontrolerów ruchu stanowi pewną cezurę w przemyśle gier, które potocznie uznajemy za sportowe. Przede wszystkim należy jednak zaznaczyć, że gry obsługiwane przez czujniki ruchu – jak Kinect, Playstation Move bądź Wii Move – w wielu wypadkach nie są wcale związane ze sportem. Często są to gry przygodowe lub zręcznościowe, w których ruchy wirtualnego awatara stanowią odzwierciedlenie tych wykonywanych przez gracza, ale nie zmienia to zasadniczo historii opowiedzianej w grach⁸. Jest to ważne, gdyż niekiedy ruch w grach stanowi jedynie element pomocniczy w sterowaniu w chwili, gdy wszystkie palce gracza są już zajęte przez przyciskanie poszczególnych guzików na padzie. Niekiedy też ruch umożliwia graczowi wykorzystanie określonego atrybutu kojarzonego z pewnym uniwersum – często znanym z innego tekstu kultury – które następnie pojawia się w grze. Dobrze obrazują to przykłady związane ze światem *Harry’ego Pottera*, m.in. *Harry Potter for Kinect* czy *Wonderbook: Księga Czarów*, w których ruch nadgarstkiem w poszczególnych sekwencjach gry symbolizuje ruch magiczną różdżką. Analogicznie rzecz wygląda w *Kinect Star Wars*, gdzie ruchowi ręki odpowiada np. ruch miecza świetlnego.

Dla niniejszego opracowania najciekawszy jest duży sektor gier będących wariacjami na temat sportu, a przygotowanych na czujniki ruchu – gier *fitness*, symulujących sporty, treningów personalnych itd. Tylko one stanowią rzeczywiste ruchowe odzwierciedlenie sportu, ponieważ gracz wykonuje w trakcie rozgrywki prawdziwe sportowe ćwiczenia. Jednak nie zawsze ruchy gracza zgodne są z tym, co jest widoczne na ekranie. Przykładu dostarcza tryb treningu w grze *EA Sports Active 2*: gdy gracz

.....

8 Należy tutaj odróżnić gry, w których np. użycie sensora Kinect jest elementem dodatkowym, często wprowadzonym jako innowacja (np. komendy głosowe w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim* czy wykorzystanie gestów w *Mass Effect 3*), od gier przeznaczonych tylko do obsługi z czujnikami ruchu, pozwalających tylko na posługiwanie się własnym ciałem, a nie kontrolerami (np. *DanceStar Party Essentials* czy *EyePet i Przyjaciele Essentials* itp.).

bieganie w miejscu, jego awatar na ekranie jedzie na rowerze górskim⁹. Nadal jest to jednak uprawianie sportu i praca nad swoim ciałem (lub wybranymi jego partiami), co wspomagane jest licznymi akcesoriami, jak skakanka, pulsometr, taśma rozciągająca itd.

Przywołane powyżej przykłady gier nie bazują już na klasycznym sterowaniu padem, myszką czy klawiaturą, a na poruszaniu całym ciałem lub wybranymi kończynami. I to właśnie ta aktywność ruchowa wydaje się najważniejsza. Ona zmieniła oblicze gier przez większą aktywizację fizyczną graczy oraz możliwość wspólnego grania m.in. rodziców i dzieci. Efektem takiego zabiegu jest rozszerzenie grupy docelowej odbiorców przy równoczesnym uproszczeniu czynności fizycznych czy wręcz trywializacji aktywności sportowych, czemu nierzadko towarzyszy stosunkowo prosta rozgrywka oraz infantylna fabuła.

Często produkcje zdecydowanie niesportowe stawia się na równi z symulatorami sportu, zwracając uwagę przede wszystkim na to, iż są one obsługiwane przez sensor ruchu, np. Kinect. Takie kryterium przyjmowane jest chociażby w sklepach, gdzie na osobnej półce znajdują się produkcje związane z określonym czujnikiem. To samo dotyczy symulatorów tańca, które stworzone są na wzór gier sportowych wraz z potencjalnymi rywalami (w trybie *multiplayer* lub w ramach rywalizacji z komputerem), punktacją, tabelą wyników itd.¹⁰

Punktacja i tabela wyników pojawia się w prawie wszystkich grach ruchowych, co stawia je na równi z opisywanymi wcześniej grami sportowymi, a także wpływa na immersję opartą na wyzwaniach i zadaniowości. Ponadto spełnione zostają postulaty dotyczące rywalizacji, minigier (poszczególne aktywności ruchowe), nieskomplikowanej historii, a nawet symulacji sportu, ponieważ ruch gracza na ekranie przedstawiony jest w formie imitacji rzeczywistych czynności przedstawicieli różnych dyscyplin sportu. Dlatego też gry taneczne oraz niektóre gry ruchowe można utożsamiać z grami sportowymi. W interesujący sposób obrazują to obie części *Kinect Sports*, gdzie gracz macha rękami i nogami, a czasami przesuwa się w prawo i w lewo. Jego ruchy imitują zachowanie

9 Analogicznie sytuacja wygląda w jednej z pierwszych tego typu gier w ogóle, czyli *Wii Sports*, która dla wielu gier sportowo-ruchowych była wzorem pod względem ćwiczeń oraz samej mechaniki.

10 Zob. gry z serii *Dance Central* czy *Just Dance*.

uczestników poszczególnych sportowych rozgrywek – począwszy od sportów indywidualnych, jak lekkoatletyka, skończywszy zaś na piłce nożnej, czyli sporcie zespołowym. To właśnie dzięki takiej „nobiletacji”, a także przedstawieniu nieskomplikowanego ruchu w świecie rzeczywistym jako rozbudowanej aktywności sportowej w świecie wirtualnym, gra ruchowa staje się niejako synonimem gry sportowej.

Pozostaje jednak kwestia samej istoty czujników ruchu. Z jednej strony diametralnie zmieniają one interfejs gry (a nawet konsoli, gdyż samo urządzenie – np. Xbox 360 – też można obsługiwać za pomocą ruchu) i zmniejszają dystans między graczem a światem przedstawionym w grze, bo poza ekranem nie ma pośrednika w postaci myszy, klawiatury bądź pada. Z drugiej strony poprzez ciągłe stawianie ograniczeń (ruch w odpowiednim momencie i właściwym tempie oraz inne wymagania zależne od danego tytułu) czujniki przez cały czas przeszkadzają graczowi w skutecznym i całkowitym zanurzeniu się w sztucznym świecie.

Pojawienie się czujników ruchu w wirtualnym sporcie znacząco aktywizuje ruchowo gracza, co chwilami przywodzi wręcz na myśl aktywność quasi-sportową (w sensie poważnego obciążenia fizycznego). Skutkiem jest też jednak nierzadko zakłócenie immersji. Z kolei w komercyjnej perspektywie konsekwencją odrzucenia klasycznych kontrolerów – pada, myszki, klawiatury etc. – na rzecz ruchów ciała jest rozpoczęcie funkcjonowania gier wideo w przestrzeniach do tej pory dla nich niedostępnych. W ten sposób wirtualny sport zaczyna nie tylko występować w kontekście osobistego treningu (dzięki symulatorom programów ćwiczeniowych), lecz także stanowić istotny element tzw. procesu komercyjnego. Produkcyjne wykorzystujące czujniki ruchu stały się w pewnym momencie jednym z głównych narzędzi promowania siódmej generacji konsol (zwłaszcza w jej latach schyłkowych 2012–2014), same czujniki zaś miały za zadanie zainteresować osoby do tej pory niebędące graczami. Sfera promocji i handlu jest ważnym wyznacznikiem funkcjonowania wirtualnego sportu.

4. Korzyści i fenomen e-sportu

Wydaje się, że pojęcie wirtualnego sportu uległo zmianie. Obecnie dotyczy ono przede wszystkim stopniowego zacierania się różnicy między

ruchowymi symulatorami sportu a pozostałymi grami ruchowymi, które mają coraz więcej atrybutów charakterystycznych dla gier sportowych. Źródłem dodatkowych niejasności są gry przygotowane specjalnie na konsole z czujnikami ruchu – kursy zumby bądź samoobrony (np. *Zumba Fitness Rush* lub *UFC Personal Trainer*). Z powodu przeznaczenia na konsole wyposażone w czujniki ruchu również traktowane są one jako gry sportowe, choć stanowią odrębną kategorię: nie symulują żadnego sportu, a jedynie uczą. Jest to przypadek podobny jak przy grach tanecznych.

Do tego dochodzi jeszcze inna kwestia, obecnie jedna z najważniejszych w dziedzinie wirtualnego sportu. Chodzi o *e-sport*, czyli sportowe granie w gry wideo. Co najważniejsze, wcale nie musi tutaj chodzić o symulację faktycznego sportu. Sam proces grania stanowi część rozgrywek sportowych, w których gracze rywalizują ze sobą na turniejach. Nierzadko zawody te mają rangę mistrzowską (np. mistrzostwa świata lub kontynentu), a ich stawką jest gratyfikacja finansowa, często bardzo wysoka. Pojawiają się również inne elementy, które kojarzą się ze sportem, jak chociażby arena zawodów czy widownia. Dlatego też definicja i samo wyobrażenie sportu dotyczą w tym wypadku nie tylko rozgrywki, ale także szerzej rozumianego procesu grania. Jest to niezwykle ciekawe zjawisko, zwłaszcza w kontekście pytania o to, co tak naprawdę jest sportem wirtualnym, a co nie. Rozgrywki *e-sportu* stają się podobne do tradycyjnych zawodów sportowych – gromadzą publiczność, zwycięzcy są nagradzani tytułami, medalami, pieniędzmi. Co więcej, najlepsi gracze regularnie trenują, rozgrzewają się przed zawodami itd. Innymi słowy, doszło do zasadniczej zmiany, dotyczącej głównie graczy, którzy z użytkowników symulatorów sportu stali się *e-sportowcami*, występującymi na zawodach mistrzowskiej rangi z żywiołowo reagującą publicznością.

Zagadnienie to wiąże się bezpośrednio z zastosowaniem gier sportowych. Wcześniej było ono przede wszystkim rozrywkowe, gdyż produkcje te miały stanowić jedynie formę zabawy dla gracza. Dziś można wyróżnić także inne zastosowania, a jednym z nich jest zdobywanie informacji i wiedzy. Dotyczy ono przede wszystkim symulatorów sportów zespołowych – to w znacznej mierze dzięki nim w czasach, kiedy internet nie był jeszcze tak powszechnym narzędziem, gracz zainteresowany daną dyscypliną sportu mógł uzyskać wiadomości o składach drużyn mniej znanych (lub z mniej znanych lig) oraz miał dostęp do ogromnej bazy danych

obfitującej w liczne statystyki. Tę funkcję informacyjną gry spełniały jeszcze na początku XXI wieku, nierzadko mogąc stanowić przydatne narzędzie np. w pracy dziennikarza. Dziś potrzebne dane łatwiej znaleźć na stronach internetowych, a więc ta rola gier nie ma już wielkiego znaczenia. Mimo to w przypadku mniej popularnych dyscyplin (np. piłki ręcznej czy kolarstwa) gry wideo nadal spełniają funkcję informacyjną, będąc dla graczy źródłem licznych informacji o zasadach samej dyscypliny czy też funkcjonowaniu klubów.

Dzięki grom przeznaczonym na konsole z czujnikami ruchu gracz może uczyć się czynności niezbędnych do uprawiania poszczególnych dyscyplin. Korzystając z gry, przez aktywność ruchową poznaje taniec, kickboxing, samoobronę, zumbę czy specjalne programy aerobiku. Wiedza ta nabywana jest od razu przez doświadczenie, w tym wypadku ruchowe. Nieco inaczej przedstawia się kwestia instrumentów analitycznych stosowanych w symulatorach zarządzania klubami piłkarskimi. Narzędzia typu ProZone¹¹ po raz pierwszy pojawiły się właśnie tam (ściślej mówiąc, w grze *Championship Manager 2008*), a dopiero później zaczęli z nich korzystać trenerzy czołowych klubów piłkarskich¹². Dostarczają one wiedzy niezbędnej w pracy prawdziwego trenera oraz przydatnej w procesie grania.

Od ukazania się pierwszych symulacji sportu minęło wiele lat. W toku ewolucji gry te nie tylko zmieniały się pod względem graficznym, a proces usprawniania elementów rozgrywki przybliżał je do naśladownictwa rzeczywistego sportu. Dotyczyło to również całej otoczki sportu, czyli stadionu, kibiców, systemu rozgrywek ligowych itd. Wskutek pojawienia się sensorów ruchu doszło do stopniowego zacierania granic między grami ruchowymi a grami sportowymi, przez co nawet prosta aktywność ruchowa gracza może być dzisiaj postrzegana w kategoriach wirtualnego sportu – podobnie jak taniec, który wcześniej w świecie gier wideo był nieobecny. Dzięki grom ruchowym oraz systemowi opartemu na rywalizacji i punktacji gry taneczne zostały opatrzone mianem sportowych.

.....
11 Służy ono do zbierania i analizowania statystyk poszczególnych zawodników w trakcie spotkania oraz sesji treningowych. Za: <<http://www.prozonesports.com/about-us-strengths.html>> (data dostępu: 19 grudnia 2014).

12 Za: <<http://www.prozonesports.com/about-us-partners.html>> (data dostępu: 19 grudnia 2014).

Towarzyszy temu zaskakujący rozwój oraz popularność e-sportu, który nie tylko uczynił z całego procesu grania (a nie z samej gry!) sport z nagrodami, tytułami i publicznością, ale przede wszystkim gracza przekształcił w sportowca. Tym samym e-sport ma wszystkie szeroko rozumiane kulturowe wyznaczniki sportu, zatem może być z całą odpowiedzialnością traktowany jako sport¹³. Nie sposób jednak nie dostrzec pewnej zmiany, jaka się z tym wiąże: deprecjacji sportu pojmowanego jako wysiłek fizyczny aktywizujący różne partie mięśni, jak również wymagający wielu lat treningu w poszczególnych czynnościach fizycznych kojarzących się ze sportami olimpijskimi. Wobec tego zasadne jest pytanie: czy e-sport to ten sam sport? Kluczem do odpowiedzi wydaje się ludzka percepcja tego zjawiska. Co jakiś czas nowe czynności ogłaszane są jako dyscypliny sportowe, by wspomnieć chociażby rzutki czy bilard. Dlatego też kluczowe jest nasze nastawienie – co ludzie z czasem przyjmują jako sport, sportem się staje.

Literatura

- Bogost, I. (2013). What are sports video games? W: M. Consalvo, K. Mitgutsch, A. Stein (red.), *Sports videogames* (s. 50–67). Routledge Taylor & Francis Group: New York – London.
- Consalvo, M., Mitgutsch, K., Stein, A. (2013). Sports videogames: Mapping the field. W: M. Consalvo, K. Mitgutsch, A. Stein (red.), *Sports videogames* (s. 1–13). Routledge Taylor & Francis Group: New York – London.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. East Sussex: Yellow Ant.
- Ermi, L., Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. W: S. de Castell, J. Jenson (red.), *Proceedings of chancing views – worlds in play. Digital Games Research Association's second international conference*. Vancouver: DIGRA and Simon Fraser University. Online: <<http://www.digra.org/dl/db/06276.41516.pdf>>. Data dostępu: 15 grudnia 2014.
- Juul, J., (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA – London: MIT Press.

.....
13 Zob. m.in. Stępnik (2009).

- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies. Games in culture*. Los Angeles – London – New Delhi – Singapore: SAGE Publications.
- Reimer, J. (2005). *The evolution of gaming: Computer, consoles and arcades*. Online: <<http://arstechnica.com/features/2005/10/gaming-evolution/2/>>. Data dostępu: 17 grudnia 2014.
- Ross, S. D., Kim, Y. J. (2006). An exploration of motives in sport video gaming. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 8(1).
- Stępnik, A. (2009). E-sport z perspektywy teorii sportu. *Homo ludens*, 1(1), 213–222.

mgr Adam Flamma – absolwent filologii polskiej na Uniwersytecie Wrocławskim. Zajmuje się szeroko rozumianą problematyką kultury popularnej oraz nowych mediów ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo.

Sportowa (r)ewolucja: od „Fify” do Kinecta. Nowe przestrzenie wirtualnego sportu

Abstrakt: Gry sportowe od samego początku stanowiły jedno z najpopularniejszych i najczęściej wydawanych tytułów na różne platformy. Należy wśród nich wyróżnić symulatory gier zespołowych, sportów indywidualnych, zarządzania, a ostatnio także gry zręcznościowe czy tytuły przeznaczone do korzystania przy pomocy czujników ruchu. Z technologicznego punktu widzenia wirtualny sport wyraźnie ewoluje, dzięki czemu przestaje być tylko i wyłącznie rozrywką. Często staje się prawdziwym sportem – z rozgrywkami ligowymi, mistrzostwami i publicznością. Niniejszy artykuł ma na celu ukazanie głównych mechanizmów ewolucji gier sportowych oraz zwrócenie uwagi na najważniejsze elementy zjawiska e-sportu.

Słowa kluczowe: e-sport, sportowe gry wideo, historia gier wideo, czujniki ruchu
