

## Krótko o obecności moru

Plagi, choroby, wszelakie kataklizmy natury biologicznej — owe nieszczęścia spadają na ludzkość od samego zarania jej dziejów, wcześniej zaś stanowiły nieodłączny element środowiska naturalnego Ziemi. Najstraszniejszą cechą plag zawsze będzie masowy charakter zjawiska, dekompozycja świata setek, tysięcy czy nawet milionów jednostek. Niszczące działanie natury można było odczytywać na wiele sposobów, włączając w to jakże popularny w ciągu wieków motyw kary za występki popełnione przez ludzi. Wraz z rozwojem nauki, w tym gałęzi biologii oraz medycyny, ludzkość zaczęła badać, wyjaśniać i oswajać nieznanne, zakuwając je w ramy fachowej terminologii oraz stosownych deskrypcji. Całkowite poznanie mechanizmów stosowanych przez przyrodę osiągnięte zostało po wielu stuleciach, w których trakcie z lepszym bądź gorszym wynikiem starano się opracować najwłaściwsze podejście do danej choroby. Same kwestie, nazwijmy je, techniczne nie są wszakże na tyle interesującym tematem, aby poświęcać im szczególną uwagę w zbiorach tekstów nieodwołujących się bezpośrednio do zainteresowań medycznych czy biologicznych. Spójrzmy za to, jak wdzięczne tło stanowiła plaga dla kilku rozmaitego autoramentu tekstów kultury.

Jako element zapisów historycznych masowe zachorowania pojawiają się w *Wojnie peloponeskiej* autorstwa Tukidydesa. Autor roztacza tam widok straszliwej w swoich objawach i skutkach zarazy, dziesiątkującej Ateńczyków i mieszkańców innych gęściej zaludnionych obszarów miejskich. Tukidydes wspomina, iż ówczesna plaga łączona była ze słowami wyroczni o wspomżeniu boskim dla Lacedemończyków<sup>1</sup>, choć sam jako historyk jest raczej sceptyczny i wzmiankuje również o sporach pomiędzy obywatelami, które tyczyły się właściwej interpretacji wygłaszanych przez medium sformułowań. Biologiczna katastrofa pozostaje w centrum uwagi jedynie w kilku ustępach, stanowi charakterystyczny, acz nie najważniejszy epizod *Wojny peloponeskiej*. Jako fragment opowieści o działaniach militarnych starożytnych Greków wnosi natomiast informacje konstytuujące tło późniejszych wydarzeń — mamy tu na myśli głównie sytuację panującą w ateńskim polis.

W *Dekameronie* Boccaccio wysyła gromadkę znajomych na wieś, by ukazać między innymi sielski, wolny od poważniejszych zmartwień klimat prowincji, tak dalece różniący się od obfitujących w niebezpieczeństwa i po prostu mało

<sup>1</sup> Tukidydes, *Wojna peloponeska*, przeł. K. Kumaniecki, Warszawa 1988, s. 76.

higienicznych osiedli miejskich. Boccaccio nawiązywał do pojawienia się zarazy we Florencji w 1348 roku, lecz zbiór jego opowieści ma pewną uniwersalną wartość; choroba stanowi bardzo odległy plan i w zasadzie nie jest zbyt często przypomniana. Bukoliczny sztafaż służy w utworze przede wszystkim do podkreślenia zasadności afirmacji życia i wszelakich przyjemności związanych z doczesną egzystencją. Katastrofalne skutki nie dotyczą głównych bohaterów, którzy wybrali odpoczynek na łonie natury — paradoksalnie, tej samej natury, która zesłała na ich miasto same okropności.

Plagi znakomicie nadają się także do uwydatniania głębokich uczuć oraz motywacji postępowania postaci — dzieje się tak zarówno w *Dżumie* Camusa, jak i w *Miłości w czasach zarazy* Marqueza. Można ryzykować twierdzenie, iż w zasadzie nie są istotne proveniencje chorób panoszących się w obu przykładowych pozycjach; gdyby zamienić je na coś równie zabójczego, o specyficznym przebiegu, warstwa fabularna w zasadzie niewiele (jeżeli coś w ogóle) by straciła. Niszczące działanie przyrody i tak ewokowane będzie raczej w formie wewnętrznej walki człowieka tudzież konfliktów pojawiających się w pewnej grupie. Plaga zaczyna symbolizować wszelkie przeciwności losu, zagrożenia czekające pośród kolejnych dni i tak dalej. Jest przy tym symbolem nośnym, wywołującym określone skojarzenia o zdecydowanie pejoratywnym zabarwieniu.

Pogromy wywoływane przez samą przyrodę znakomicie wyglądają także na dużym ekranie. W pomostowym, bo angażującym na niespotykaną dotąd skalę<sup>2</sup> trzy rodzaje przekazników: książkę, radio i kino, tytule *Wojna światów* siły marsjańskich najeźdźców ulegają ziemskim mikrohom — rzadka to sytuacja, by plaga stawała po stronie człowieka. Najczęściej ludzkość stara się dzielnie stawić czoła zagrożeniu, czasem wszakże oprócz standardowej walki z niewidocznym gołym okiem przeciwnikiem obraży filmowe przemycają także dodatkowe treści. Ciekawy wydaje się przykład dwóch dzieł dystrybuowanych w Polsce pod identycznym tytułem *Epidemia*. Pierwsze z nich (w oryg. *Epidemic*) powstało w 1987 roku, odpowiada zaś za nie Lars von Trier, uznany raczej za reżysera kina nieco bardziej wymagającego. Drugie (*Outbreak*) pochodzi z 1995 roku i jest autorstwa Wolfganga Petersena, należącego do twórców mainstreamowych opowieści. *Epidemia* von Triera jest w istocie alegorycznym obrazem przedstawiającym twórców filmowych zafascynowanych motywem panoszącej się wokół plagi i tak pochłoniętych swoimi przygotowaniami, że niezauważających otaczającej ich „rzeczywistej” epidemii. Dodatkowo von Trier postawił na chropawą, charak-

<sup>2</sup> Idzie tu przede wszystkim o słynną audycję Wellesa na podstawie powieści Wellsa, wyemitowaną w okresie Halloween — 30 października 1938 roku i odpowiedzialną za precedensową falę paniki na terenie Stanów Zjednoczonych. Z samym kinem podówczas łączyła je osoba Orsona Wellesa, stawiającego pierwsze poważne kroki w branży filmowej, reżysera, aktora oraz scenarzysty. Welles dynamizował radiową narrację, chcąc uczynić ją równie intensywną jak propozycje kinowe. Same adaptacje filmowe *Wojny światów* jakoś nigdy nie odnosiły spektakularnych sukcesów — dziś najbardziej rozpoznawana jest chyba wersja Stevena Spielberga z 2005 roku.

terystycznie filmowaną, czarno-białą formę, która nie ułatwia widzowi odbioru filmu. Tytuł Petersena natomiast to całkiem sprawne hollywoodzkie widowisko, zrealizowane podług wszelkich wzorców obowiązujących w „fabryce snów”. Co interesujące, początkowa walka z mikroorganizmami nabiera rumieńców, gdy okazuje się, iż epidemia jest w istocie wynikiem eksperymentów prowadzonych przez armię Stanów Zjednoczonych<sup>3</sup>. Oba kina: artystyczne von Triera i komercyjne Petersena, w centrum zainteresowania stawiają nie tyle samą katastrofę, ile człowieka i jego szeroko pojętą kondycję w niebezpiecznym świecie.

Zainteresowanie tematyką nieszczęść spotykających nasz gatunek silnie zaznaczone jest także w przypadku medium gier komputerowych. Epidemie mogą tu przyjmować najrozmaitsze formy, często wszak powiązane są z radykalnymi zmianami dotyczącymi zainfekowanych jednostek; mają one dwojaki charakter. Modyfikują fizjologię, wpływając na wygląd zewnętrzny, do tego zaś nieodwracalnie zniekształcają psychikę. Motyw bezwolnego narzędzia, nierzadko pałającego żądzą mordy, powiązany jest ze starszymi niżli środowisko grove podaniami o zombie, wywodzącymi się jeszcze z haitańskich podań<sup>4</sup> i obecnymi także w kinematografii oraz literaturze. Zombifikacja poprzez zetknięcie się z wirusem stanowiła tło opowieści produkcji z serii *Resident Evil* (notabene przeniesionych również do kin); ważny okazywał się także pozaziemski czynnik, jak w *System Shock 2* (Looking Glass Studios 1999) czy *Dead Space* (EA 2008). Machinacje wojskowych naukowców zaowocowały tajemniczą plagą dziesiątkującą Manhattan w *Prototype* (Activision 2009), a broń biologiczna wpadła w niepowołane ręce między innymi w *Soldier of Fortune II: Double Helix* (Activision 2002). Topos wirusowych pandemii jest tu wszędzie ważkim czynnikiem fabularnym, tłumaczącym część zjawisk, z którymi przyjdzie się zetknąć graczom w trakcie prowadzenia rozgrywki. Bardzo często wiadomości dotyczące charakteru środowiska cyfrowego (przemierzalnych przestrzeni, napotykanych postaci, mechaniki zadań itp.) dostępne są już w promocyjnych materiałach prasowych, tak więc obecność plag wkalkulowanych w ogólny plan wydarzeń nie powinna być dla użytkowników niczym zaskakującym. Nierzadko będzie ona jednym z czynników decydujących o zakupie danej pozycji — walka z zombie ma swój specyficzny urok.

Historia zna wszakże przypadki, gdy tajemnicze digitalne zachorowania pojawiły się w grach bez wiedzy i świadomości samych graczy. Co więcej, sytuacje takie miały miejsce w tytułach typu MMO — czyli przeznaczonych do użytkownika przez wielu grających z całego świata, zatem zasięg zjawiska był w pewnym ujęciu globalny. Spójrzmy zatem, jak choroby przeniosły się do światów modelowanych przez ludzi i komputery — i jaki miały wpływ na rezydentów obszarów aplikacyjnych.

<sup>3</sup> Nie całą, co prawda, lecz przez jej wyzutych z moralności przedstawicieli — wszak walczący z plagą także reprezentują personalne zasoby U.S. Army.

<sup>4</sup> Informacje na ten temat znaleźć można w skondensowanej formie m.in. pod adresem <http://www.umich.edu/~engl415/zombies/zombie.html> (dostęp: 7 czerwca 2011).

## Ospa — preadolescencyjne przekleństwo

Od pewnego czasu w amerykańskiej terminologii dotyczącej demografii używane jest nowe pojęcie — *tween*. Oznacza ono osoby wchodzące w skład specyficznej grupy wiekowej, sytuującej się pomiędzy dziećmi a nastolatkami<sup>5</sup>. *Tweens* mają od dziewięciu do dwunastu lat (choć ramy bywają tu ruchome, w zależności od zajmujących się grupą ekspertów), znajdują się tym samym w specyficznym zawieszeniu wypracowanym przez rozwój zachodniej kultury, które wyrazić można (w przypadku dziewcząt) stwierdzeniem „za duże na lalki, za małe na chłopców”<sup>6</sup>. Wyodrębnienie tej grupy wiekowej stało się istotne między innymi ze względu na gwałtowne przemiany, jakim ulegają dzieci o stosownej liczbie lat. Okres preadolescencyjny to czas radykalnych zmian zarówno pod względem biologicznym, jak i psychicznym<sup>7</sup>, co pociąga za sobą także pewną reorganizację dotychczasowego sposobu życia — w granicach, na które panuje przyzwolenie ze strony najbliższej rodziny. Wzmiankowany przedział wiekowy stał się również przedmiotem zainteresowania przemysłu rozrywkowego, co zaowocowało powstaniem serii odpowiednio skonfigurowanych propozycji dla już-nie-najmłodszych, jak znana w wielu krajach *Hannah Montana*, nadal jeden z najpopularniejszych seriali disneyowskich<sup>8</sup>, a jednocześnie formatem wykraczającym w skrajnych przypadkach poza ramy produktu dla dzieci<sup>9</sup>. Jedną z rozrywek oferowanych reprezentantom kategorii *tween*<sup>10</sup> jest internetowa gra *Whyville*, której badaniem zajmuje się między innymi Yasmin B. Kafai, wspierana od kilku lat przez amerykańską Narodową Fundację Naukową. W swej pracy *World of Whyville: An Introduction to Tween Virtual Life* Kafai przytacza garść najważniejszych informacji o tej niezwykle popularnej w USA aplikacji:

Whyville.net rozpoczęła działalność w 1999 r. i od tego czasu zgromadziła 4,2 miliona zarejestrowanych graczy w wieku od 8 do 16 lat, przy średniej 12,3 roku. Tak zatem *Whyville* plasuje

<sup>5</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Tween\\_\(demographic\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Tween_(demographic)) (dostęp: 7 czerwca 2011).

<sup>6</sup> <http://www.takethehandle.com/?p=13004> (dostęp: 7 czerwca 2011).

<sup>7</sup> [http://www.hli.org.pl/pl/wd/konferencja-zdrowie-prokreacyjne-nastolatkow/Cherek\\_Kowalewska\\_Joanna/wyklad.htm](http://www.hli.org.pl/pl/wd/konferencja-zdrowie-prokreacyjne-nastolatkow/Cherek_Kowalewska_Joanna/wyklad.htm) (dostęp: 7 czerwca 2011).

<sup>8</sup> <http://kidstvmovies.about.com/od/tvshowsbyagegroup/tp/tweentv10.htm> (dostęp: 7 czerwca 2011).

<sup>9</sup> Postać Hannah i jej odtwórczyni, Miley Cyrus, wpisują się w pewnym stopniu w estetykę loli, praktykowaną obecnie głównie w Japonii. Idea loli bierze swą nazwę od Nabokowskiej Lolity i zakłada operowanie erotyzmem i podkreślanie seksualności małoletnich dziewcząt. O potęgę tego zjawiska niech świadczy fakt, iż produkt skierowany do dorosłego nabywcy — dmuchana lalka przypominająca Cyrus — zniknęła ze sklepów w ciągu 48 godzin od chwili pojawienia się! (<http://lifeissavage.com/hannah-montana-sex-doll-sells-out-in-under-48-hours-pic/>).

<sup>10</sup> Pojęcie owo siłą rzeczy będzie się musiało stosunkowo często powtarzać w niniejszym tekście, niezwykle trudno bowiem o polski odpowiednik. „Dzieciolatki” brzmią kuriozalnie, a jak dotąd nikt nie zaproponował terminu zastępczego — bardzo krótka wymiana zdań na ten temat dostępna pod adresem [http://www.proz.com/kudoz/english\\_to\\_polish/education\\_pedagogy/2576065-tweens\\_tween\\_children.html](http://www.proz.com/kudoz/english_to_polish/education_pedagogy/2576065-tweens_tween_children.html).

się w średniej skali cyfrowych światów *tween*, wśród których liderem pozostaje *Habbo Hotel* [inna aplikacja rozrywkowa — przyp. P.P.] z ponad 12 milionami użytkowników z całego świata. W *Whyville* gracze mogą kreować swe własne reprezentacje (awatary), socjalizują się z sobie podobnymi poprzez rozmowy i wspólne korzystanie z zasobów aplikacji tudzież grać w rozmaite gry. Typowy dzień w *Whyville* oznacza ok. 14 tysięcy logowań zarejestrowanych użytkowników, którzy spędzają tu od pięciu minut do ponad pięciu godzin (przeciętna sesja trwa ok. 40 minut); gracze partycypują w ponad 10 tysiącach aktywności naukowych [rozumianych jako gry edukacyjne — przyp. P.P.]. Z poprzednich studiów wiemy, iż ponad 68% odwiedzających serwery stanowią dziewczęta oraz że przeciętny użytkownik posiada komputer w domu, a jego zainteresowania dotyczą nauki i samych komputerów [...]¹¹.

*Whyville* oferuje także osobne konta pocztowe (tu nazywane y-mail), odpowiedniki funkcjonującej w analogowym świecie gotówki oraz szereg modyfikacji awatarów — użytkownicy mogą na przykład przygotowywać własne wzory twarzy dla digitalnych odpowiedników. Ekonomia zastosowana w omawianej produkcji sama w sobie jest zjawiskiem interesującym, tu jednak nie będziemy się nią dalej zajmować. Ważne jest, abyśmy podczas rozważań stale mieli na uwadze kompleksowość aplikacji skierowanej bądź co bądź do małoletnich odbiorców, którzy są w trakcie nabywania kulturowych kompetencji i przynajmniej przez kilka następnych lat pozostaną pod silnym kształtującym wpływem kultury informacji. *Whyville* pozostaje programem i narosłym wokół niego środowiskiem badanym przez kręgi akademickie¹². Jest platformą atrakcyjną przede wszystkim z uwagi na swój charakterystyczny profil i zawężenie podstawowego odbiorcy do kategorii *tween*. Osoby spoza przedziału wiekowego teoretycznie mogą przyłączyć się do zabawy, w większości przypadków wszakże zaowocuje to zwiększonym dyskomfortem i problemami z odpowiednią recepcją dystrybuowanych w strumieniu cyfrowym treści.

Plaga pojawiła się w świecie *Whyville* sześć lat temu¹³ i z miejsca wywołała prawdziwą sensację wśród użytkowników. Ze względu na pewne podobieństwa do ospy została nazwana *Whypox* (ang. *smallpox* oznacza właśnie ospę). Pierwszym symptomem, jak podają Kafai i współautorzy¹⁴, było pojawienie się czerwonych kropek na awatarze gracza (ich liczba zmienia się wraz z przebiegiem cyfrowej choroby); następnie podczas korzystania z czatów program losowo dorzucał onomatopieję „Achoo”, czyli klasyczne polskie „Apsik”. Największym

¹¹ Y.B. Kafai, *World of Whyville: An Introduction to Tween Virtual World*, s. 5. Artykuł publikowany w internetowym serwisie SAGE, dostępny pod adresem <http://gac.sagepub.com/content/5/1/3>, tłumaczenie własne.

¹² Zob. Y.B. Kafai, D.A. Fields, M.S. Cook, *Your Second Selves: Player Designed Avatars*; D.A. Fields, Y.B. Kafai, *Knowing and Throwing Mudballs, Hearts, Pies, and Flowers: A Connective Ethnography of Gaming Practices*; J. Lemke, *Lessons From Whyville: A Hermeneutics for our Mixed Reality*; M. Ito, *Whyville as a Networked Leading Environment* (SAGE 2010).

¹³ *Whypox* jest zjawiskiem corocznym, jednak jak podają autorzy badań nad tym zjawiskiem, epidemia z 2005 roku cechowała się szczególnym odzewem wśród społeczności *tweens*.

¹⁴ Y.B. Kafai, M. Quintero, D. Feldon, *Investigating the 'Why' In Whypox: Casual and Systematic Explorations of a Virtual Epidemic*, SAGE 2010 (<http://gac.sagepub.com/content/5/1/116>), s. 8.

problemem z oboma zjawiskami była kwestia ich losowości — nie można było usunąć czerwonych kropek, nie dało się także określić, w którym punkcie prowadzonego na czacie dialogu któryś z interlokutorów zacznie kichać, odwracając tym samym uwagę od prowadzonej konwersacji. Ponadto Whypox zaatakował bez jakichkolwiek ostrzeżeń ze strony autorów digitalnego środowiska — element zaskoczenia odegrał tu kluczową rolę. *Whyville* stało się eksperymentalnym polem, na którym można było zaobserwować reakcje uczestników na pojawienie się nowej, zagrażającej w jakimś stopniu ustalonemu porządkowi, treści. I choć nie była to pierwsza plaga nawiedzająca komputerowe przestrzenie (w 2000 roku zabójcza świnka morska spowodowała serię zgonów simów w popularnej produkcji *The Sims*<sup>15</sup>), jej recepcja sprawiła, iż zdecydowanie warto pójść w ślady amerykańskiego programu badawczego i przyjrzeć się cyfrowej ospie.

Rezultaty płynące z zebranych ankiet i materiału pochodzącego z gry (logów) ukazują niemal 45% użytkowników traktujących Whypox niczym prawdziwą chorobę zakaźną, wymieniając jako najbardziej realistyczną jej cechę — właśnie możliwość zarażenia innych użytkowników (a ściślej — ich awatarów)<sup>16</sup>. Ponad połowa badanych członków społeczności *Whyville* orzekła, iż w przypadku nawrotu epidemii odizolowałyby się od innych uczestników, aby uniknąć zachorowania. Interesujące stało się także podejście do wizualnych zmian reprezentacji — większość graczy zaakceptowała nieuchronność czerwonych kropek, wychodząc z założenia, że skoro i tak wszyscy cierpią z tego samego powodu, nie ma sensu ukrywać stanu prowadzonej postaci. Przekłada się to na najczęstszą odpowiedź na pytanie, czy istniały jakieś pozytywne skutki digitalnej plagi<sup>17</sup> — za takie uznano przede wszystkim czynniki socjalizacyjne. Zarażeni trzymali się razem, każdy z nich wiedział, co może przechodzić reszta wspólnoty. Postaci nienaruszone przez ospę trzymane były natomiast z dala od ognisk chorobowych — pojawił się klasyczny ostracyzm społeczny, obecny także we wcześniejszych analogowych epidemiach światowych. Motyw choroby na dłużej osadził się w prowadzonych konwersacjach, wpłynął także na modyfikowanie awatarów — pewna grupa graczy wciąż nabywała nowe części dla swej postaci, aby ukryć jej faktyczny stan. W świecie *Whyville* rozpoczęło funkcjonowanie Centrum Kontroli Chorób (Virtual Center for Disease Control, vCDC), które dystrybuowało informacje na temat plagi Whypox i stanowiło platformę wymiany danych wśród użytkowników. vCDC skrywało w sobie także jedną z prawdziwych przyczyn przeprowadzanego eksperymentu: możliwość symulowania rozwoju epidemii w pewnym ograniczonym środowisku. To, co faktycznie działo się na globalną skalę w *Whyville*, było dostępne jako Epidemic Simulator dla wszystkich graczy odwiedzających vCDC; mogli się oni dowiedzieć, jak wygląda proces zarażania kolejnych jednostek, jaka

<sup>15</sup> [vgl.asu.edu/node/381](http://vgl.asu.edu/node/381).

<sup>16</sup> Y.B. Kafai, M. Quintero, D. Feldon, *op. cit.*, s. 8.

<sup>17</sup> *Ibidem*, s. 9.

jest natura choroby oraz jakie środki ostrożności należy przedsięwziąć, aby plaga nie stała się utrapieniem. Późniejsze implementacje rozmowy o fikcyjnej chorobie Whypox do środowiska poza komputerem okazały się interesującym sposobem na przekazywanie dzieciom praktycznej wiedzy na temat chorób zakaźnych<sup>18</sup>; metoda ta może okazać się jeszcze skuteczniejsza, gdy wzbogaci się ją o atrakcyjniejsze wizualnie medium — *Whyville* jest skonstruowane w bardzo prosty jak na dzisiejsze standardy sposób i pod względem multimedialnej atrakcyjności odstaje od tytułów proponowanych starszym graczom. Whypox wyróżniał się też na tle innych plag swoim krótkim czasem działania oraz względną nieszkodliwością — poza kichaniem i szkarłatną opryszczką awatar nie odnosił żadnych obrażeń, choroba nie kończyła się jego śmiercią. Najbardziej ucierpiały relacje interpersonalne samych graczy, wszakże komunikowanie powracało w pełnej krasie zaraz po „wyzdrowieniu”, kiedy nie istniało niebezpieczeństwo powtórnego zarażenia.

Plaga panosząca się w *Whyville* nie była jedynie kaprysem programistów czy błędem w kodzie programu. Epidemia była planowana od pewnego czasu jako element z jednej strony podnoszący samą atrakcyjność rozrywki poprzez wprowadzenie czynnika nieprzewidywalności, z drugiej zaś jako prowadzony na globalną skalę eksperyment, który miałby pokazać, w jaki sposób młodzi użytkownicy radzą sobie z niecodziennym zjawiskiem. Casus vCDC pokazuje, że najistotniejsze okazywało się uzyskiwanie informacji niezbędnych do radzenia sobie z chorobą; właściwa recepcja wytycznych postępowania skutkowałą utrzymaniem awatara w naturalnym, zaprojektowanym przez gracza stanie. Choć Whypox nie okazał się najważniejszym dla użytkowników składnikiem aplikacji *Whyville*, jego oddziaływanie stanowiło fundament zmian w zachowaniach blisko połowy sieciowego społeczeństwa, co jest trudnym do zignorowania faktem. Cyfrowa ospa nadal wszak pozostaje chorobą „edukacyjną”, ograniczoną i kontrolowaną w pewnym odizolowanym środowisku, a do tego — szybko przemijającą. Jakby jednak mógł wyglądać jej poważniejszy digitalny odpowiednik?

## I zła krew niepodzielnie zawładnęła wszystkim — plaga w *World of Warcraft*

*World of Warcraft* od kilku lat stanowi bardzo wdzięczną platformę do badań nie tylko dla specjalistów z prasy komputerowej, lecz także naukowców i środowiska akademickiego. Sama gra powstała na kanwie niezwykle popularnych strategii wydawanych pod egidą serii *Warcraft*. Trzecia część *Warcrafta* zawierała

---

<sup>18</sup> N.R. Neulight, Y.B. Kafai, *What Happens if you Catch Whypox? Children's Learning Experiences of Infectious Disease in a Multi-user Virtual Environment*, [www.digra.org/dl/db/06276.08169.pdf](http://www.digra.org/dl/db/06276.08169.pdf).

niewielką domieszkę gatunku RPG, co niezwykle spodobało się graczom i miało konkretne przełożenie na liczbę sprzedanych egzemplarzy. Autorzy cyfrowych produkcji szybko zdecydowali o rozpoczęciu prac nad globalnym systemem pozwalającym na rywalizację wielu użytkowników i w ten sposób w listopadzie 2004 roku swą premierę miał najsłynniejszy dziś reprezentant gatunku — *World of Warcraft*. *WoW* to miliony użytkowników z całego świata, jedna z najpopularniejszych gier MMORPG<sup>19</sup> na Ziemi, nieustanna pomoc techniczna ze strony doświadczonego studia programistycznego oraz pojawiające się w miarę często dodatki i ulepszenia — nic więc dziwnego, że pomimo obecności setek darmowych tytułów MMORPG wciąż znaleźć można wielu chętnych gotowych uścić miesięczny abonament za przebywanie w krainach Azeroth.

Incydent z czarem zwanym Corrupted Blood rozpoczął się wraz z 13 września 2005 roku, kiedy to zaprezentowano graczom nowe połączenie eksplorowanej mapy — podziemia Zul’Gurub, w których rezydował boss Hakkar<sup>20</sup>. Ten, zaatakowany, rzucał na awatara zaklęcie pozwalające wysysać mu energię gracza, zarażając go ową Złą (Uszkodzoną) Krwią. Autorzy chcieli, by wpływ Hakkara zachował się jedynie w podziemiach i trwał najdłużej przez kilka sekund. Niestety, w program wkrał się błąd — wystarczyło się teleportować, by przedłużyć działanie magii, a co gorsza — rozszerzyć je:

Kiedy zainfekowany podróżnik wrócił do miasta, przeniósł zaklęcie na innych graczy wokół siebie. W krótkim czasie plaga zaatakowała populację. I kiedy 280 punktów [obrażeń zadawanych przez czar — przyp. P.P.] może być łatwe do przeżycia dla Elfa wojownika na 58. poziomie, wystarczy, aby zabić w sekundę gracza na niskim poziomie<sup>21</sup>.

Rozszerza się [plaga — przyp. P.P.] wśród całej populacji, włączając NPC-ów [*Non-Player Characters*, postaci kierowane przez komputer — przyp. P.P.], którzy też mogą powodować przez to szkody. Na niektórych serwerach sytuacja jest tak zła, że nie możesz wejść do głównych miast i nie złapać plagi (a każdy poniżej 50. poziomu niemal natychmiast ginie). MG [Mistrzowie Gry, odpowiedzialni w pewnym stopniu za przebieg rozgrywki i kontrolujący część środowiska użytkowników — przyp. P.P.] próbowali nawet odizolowania graczy w konkretnych obszarach, ale ci ciągle wymykają się kwarantannie i zarażają resztę<sup>22</sup>.

Blizzard — studio odpowiedzialne za kreację i nadzór nad *World of Warcraft* — bardzo szybko rozpoczęło działania zmierzające do ukrócenia całej sytuacji. Choć ta zdawała się bardzo poważna, znakomita większość użytkowników

<sup>19</sup> *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* — praktycznie najlepiej rozwinięte ze wszystkich gier MMO, swoją popularność zawdzięczają między innymi skomplikowanej strukturze, zarówno technicznej, jak i środowiskowej (gry RPG przeznaczone dla pojedynczego gracza cechują się najczęściej rozbudowaną fabułą, relacjami interpersonalnymi oraz skomplikowanymi narzędziami oddanymi do dyspozycji gracza, jak interfejsy, dzienniki, ekrany ekwipunku itp.).

<sup>20</sup> Za: [en.wikipedia.org/Wiki/Corrupted\\_Blood\\_incident](http://en.wikipedia.org/Wiki/Corrupted_Blood_incident).

<sup>21</sup> [zombiek.nwz.pl/?p=40](http://zombiek.nwz.pl/?p=40).

<sup>22</sup> Cytat z nieistniejącego już wątku na forum [shacknews.com](http://shacknews.com), wciąż obecny pod adresem [crystaltips.typepad.com/wonderland/2005/09/plaguelands.html](http://crystaltips.typepad.com/wonderland/2005/09/plaguelands.html).



traktowała całe zajście jako niezmiernie ekscytujące, wnoszące powiew zarówno śmierci, jak i świeżości w cyfrowe obszary Azeroth. Szybko także dostrzeżono ogromny potencjał drzemiący w pomyłce programistów — epidemiolodzy dostali znakomity materiał do analizy; podobnie rzecz się miała z socjologami, psychologami czy przedstawicielami ludologii<sup>23</sup>.

Jeszcze w marcu 2007 roku izraelski uczony Ran Balicer opublikował artykuł porównujący mechanizm rozwoju epidemii z *World of Warcraft* do analogicznych przypadków SARS i ptasiej grypy<sup>24</sup>; studium to nie było odosobnione, jako że środowiska akademickie rychło zainteresowały się możliwościami badawczymi związanymi z warcraftowym uniwersum<sup>25</sup>. Symulacja pandemii z Azeroth była, pomimo swej niechcianej proveniencji, cenniejsza jeszcze aniżeli symilarna sytuacja w *Whyville*, ponieważ mogła mieć znacznie poważniejsze skutki. Śmierć prowadzonej postaci oznacza konieczność powtarzania pewnej liczby czynności, by powrócić do wcześniejszego stanu<sup>26</sup>, to zaś jest stratą cennego dla użytkownika czasu. *Whyville* pozwala na bezproblemowe w gruncie rzeczy kontynuowanie rozgrywki zarażoną postacią; *WoW* stawia warunek odpowiedniego poziomu, będącego jakby odpowiednikiem silnego układu immunologicznego. Te biologiczne inklinacje zafascynowały część kręgów medycznych, których reprezentanci zwrócili się do programistów z Blizzarda z zamiarem nawiązania współpracy. Entuzjazm ostudziła nieco wiadomość o prawdziwym charakterze zjawiska, co nie przeszkodziło wszakże w dalszym jego rozwoju i zarażaniu coraz większej liczby awatarów. Sytuacja opanowana została po wypuszczeniu serii poprawek (*patchy*) do gry i zrestartowaniu części serwerów obsługujących digitalne światy. Plaga odeszła na dobre, choć później przypomniano o niej w dosyć interesującej formie.

W niektórych przypadkach zdarza się, iż dana gra komputerowa doczekała się tak zwanego dodatku — nie jest to kolejna część, lecz raczej zestaw misji, dodatkowych plansz, przedmiotów, zadań czy postaci, na tyle duży, że może funkcjonować jako płatna aplikacja. Dodatki w przypadku gier MMORPG wymagają posiadania podstawki, czyli pełnej, oryginalnej wersji danej aplikacji. *World of Warcraft* drugiego dodatku doczekał się w 2008 roku, rzecz zaś nosiła nazwę

<sup>23</sup> arstechnica.com/old/content/2005/09/5337.ars.

<sup>24</sup> R.D. Balicer, *Modeling Infectious Diseases Dissemination Through Online Role-Playing Games*, „Epidemiology” 18, 2007, 2.

<sup>25</sup> Zob. między innymi zbiór opinii naukowców na ten temat, udostępniony w formie strumienia audio pod adresem <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=4946772> oraz artykuł Lucy Bannerman z „The Times”: [http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech\\_and\\_web/gadgets\\_and\\_gaming/article2296354.ece](http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech_and_web/gadgets_and_gaming/article2296354.ece) (dostęp: 7 czerwca 2011).

<sup>26</sup> Rezultaty śmierci mogą się różnić pomiędzy poszczególnymi grami. Najczęściej mają one postać jakiejś kary — zmniejszenia niektórych cech awatara. Kilka różnic pomiędzy różnymi rodzajami śmierci wysnuć można na podstawie porównania trzech popularnych w Polsce tytułów MMORPG: *World of Warcraft* (<http://www.wow.sztab.com/podstawy/smierc.php>), *Guild Wars* (<http://www.guildwars.pl/forum/viewtopic.php?f=158&t=21295>) i *Lineage 2* (<http://lineage2.com.pl/pvp.html>).

*Wrath of the Lich King* i nawiązywała do wydarzeń i postaci znanych z trzeciej części *Warcrafta*. Szczególnie ciekawe okazały się doniesienia o kolejnej fali tajemniczych zarażeń, mających rzekomo związek z dziwnymi ładunkami oraz rozsiewającym zarazę robactwem<sup>27</sup>. Rychło przyszedł czas na weryfikację owych pogłosek — okazało się, że Blizzard uznał reminiscencję wcześniejszej plagi za znakomity pomysł marketingowy, który pomoże wypromować dodatek. Tym razem nie było mowy o zakażeniu złą krwią, ale o zombifikacji graczy:

To postaci graczy zostaną zainfekowane. Oczywiście czar będzie można zdjąć poprzez wykonanie prostej czynności (wizytę u jednego z uzdrowicieli z frakcji Argent Dawn), jednak nie każdy wyrazi zapewne taką wolę.

Pozostanie zombie nie musi być bowiem jednoznacznie postrzegane jako kara. Postać staje się wtedy co prawda zakładnikiem wszystkich, poza innymi zombie, jednak zyskuje nowe drzewko umiejętności. Jedną z nich jest możliwość rozsiewania plagi pośród innych graczy. Jeśli użytkownik zdecyduje się jednak na uzdrowienie, musi to uczynić w ciągu 10 minut.

Gracze powinni to potraktować nie tylko jako urozmaicającą pobyt w Azeroth minigrę, ale także jako przedsmak nowej technologii przeobrażeń<sup>28</sup>.

Nawiązanie do wcześniejszych wydarzeń okazało się trafionym wspomnieniem, drugi zaś oficjalny add-on do *WoW* sprzedawał się znakomicie. Od tego czasu (2008 r.) do dziś nie ogłoszono żadnego alarmu przed kolejną krytyczną sytuacją i wydaje się, że czas moru definitywnie dobiegł końca — między innymi dzięki wzmoczonej opiece programistycznej nad serwerami i korzystającymi z nich użytkownikami. Historia wszakże niejednokrotnie pokazywała, że w środowisku względnie młodego medium gier komputerowych można spodziewać się niemalże wszystkiego, a elastyczność i modyfikowalność niektórych aplikacji może stać się zarówno błogosławieństwem, jak i klątwą.

## Nastolatki vs potwory — kto jest nam bardziej potrzebny?

*Whyville* i *World of Warcraft* okazały się wdzięcznymi obiektami studiów; zauważmy wszakże, iż badane w nich procesy sporo się między sobą różnią. Aplikacja przeznaczona dla nastoletnich użytkowników przynosi odpowiedzi w dziedzinie radzenia sobie z wystąpieniem epidemii. Tu istotny staje się element edukacyjny — poprzez korzystanie ze wspomnianego vCDC gracz pogłębia swoją wiedzę nie tylko na temat gry. Zasady infekowania Whytoxem sprawdzają się także w analogowym otoczeniu. Ponadto walka ze skutkami plagi oznacza między

<sup>27</sup> <http://wow.joystiq.com/2008/10/23/the-plague-grows/>; sama „miniplaga” ukazała się jeszcze przed dodatkiem jako zapowiedź oczekiwanych nowości.

<sup>28</sup> Cyt. za: [http://www.gram.pl/news\\_8g3gH,e8\\_Plaga\\_zombie\\_w\\_WoW\\_ie.html](http://www.gram.pl/news_8g3gH,e8_Plaga_zombie_w_WoW_ie.html) (dostęp: 7 czerwca 2011).

innymi zmiany stosunków towarzyskich, ingerencje w wizualne aspekty awatara czy możliwość/konieczność modyfikacji prowadzonych na czatach konwersacji; w *Whyville* najważniejsze są skutki, nie sama choroba. Ta, dzięki swemu przebiegowi, po pewnym czasie winna przestać być odbierana jako zagrożenie — może powodować pewien dyskomfort przy kontynuacji rozgrywki, lecz na dłuższą metę nie jest w stanie zagrozić użytkownikowi oraz jego reprezentacji.

*World of Warcraft* z kolei, pomimo prób analiz z bardziej socjologicznej strony, wydaje się przede wszystkim niezwykle interesującym studium samej plagi — zjawiska wywiedzonego z błędu programistów, ale doskonale funkcjonującego w przestrzeniach gry, pomimo stanowienia swoistego zaprzeczenia reguł aplikacji. Owszem, zachowania roznosicieli zarazy stanowią kluczowy element w analizie rozprzestrzeniania się Złej Krwi; niemniej w szerszym ujęciu nie stanowią niczego nowego w świecie MMORPG. Uczeni chcący za pomocą *WoW* odnieść się do zewnętrznego świata i praw rządzących tymże zapewne zwrócą szczególną uwagę na tych graczy, którzy celowo zaczęli szerzyć zarazę pośród dużych miast cyfrowych. Zostawiając na boku analizę ich postępowania przeprowadzoną przy użyciu zewnętrznych wzorców, przypomnijmy tu o pewnym bardzo starym zjawisku. Polega ono na pozbawianiu awatarów cyfrowego życia przez innych graczy — w grze wieloosobowej sprzed kilkunastu lat takie zjawisko było na porządku dziennym. PK, czyli *player killer* — tak nazywano osobę, której głównym zajęciem było mordowanie innych digitalnych wersji użytkowników. Choć większość autorów MMORPG starała się walczyć z tym zjawiskiem, przez pewien czas skutecznie odstraszało ono potencjalnych graczy o „niewyrobianej”, słabszej reprezentacji. Obecny system celowego roznoszenia plagi przypomina właśnie takie ukryte zachowanie PK — tyle że na skutek błędu aplikacji pogrom dział się zupełnie jawnie i legalnie, nikogo zaś nie można było zmusić do postępowania według innych wzorców moralnych — swoboda gracza jest wszak rzeczą świętą. O ile zabijanie współzawodników w starszych produkcjach owocowało przejmowaniem ich dóbr oraz nabywaniem doświadczenia, o tyle zejścia na skutek zarazy nie niosły z sobą żadnych profitów siewcy owej choroby. Jeżeli ktoś infekował celowo, mógł mieć jedynie satysfakcję z wprowadzenia chaosu w swe najbliższe środowisko i z jego zdziesiątkowania. Czasami wszakże i takich emocji pragną gracze, na co dzień zmuszani do uwzględniania zbioru reguł rządzących danym digitalnym środowiskiem.

Dwa przedstawione powyżej casusy nie kwalifikują się do konwencjonalnego leczenia stosowanego podczas rozgrywki; stanowią choroby, przez które w pewnym okresie część awatarów musiała przechodzić. I choć pomimo zróżnicowanego stopnia zagrożenia nie powinny one mieć żadnych reperkusji zdrowotnych, poziom ich realizmu (przez który rozumiemy sposób zarażenia czy przebieg choroby) stanowi o dużym potencjale symulowanych epidemii. Mikroświat gry komputerowej jest znacznie lepszy od standardowych symulacji, gdyż uwzględnia partycypację tysięcy podmiotów, z których każdy realizuje swe własne cele;

ich zachowania cechują się sporą dozą potencjalnej nieprzewidywalności, w praktyce jednak często stanowią odzwierciedlenia mechanizmów funkcjonujących w przestrzeniach na zewnątrz komputera, skąd przenoszone są wzorce postępowania w określonych sytuacjach (np. zagrożenia, konwersacje, handel czy walka zespołowa). Panując zatem nad cyfrowymi plagami i uważnie obserwując reakcje dotkniętej tymiż społeczności, można zgromadzić wiele nie zawsze przyjemnych wiadomości o naszych strukturach społecznych. I warto zaczynać od gier właśnie, w których liczba żywotów nie jest skończona, podobnie jak liczba błędów, które wolno nam popełnić. Dodajmy do tego obecność elementów rozrywki, co uprzyjemnia każde badanie.

A wszystko to w imię nauki.