

PIRMA DALIS**1 Skyrius: Vaizdo žaidimai – naujas būdas pakeisti įprastą komunikavimą****Santrauka**

Vaizdo žaidimai, per paskutinį dešimtmetį, iš įprastos pramogos jaunimui tapo efektyviu komunikavimo būdu. Šiame skyriuje bus aptariama, dėl ko vaizdo žaidimai yra tokie artimi jaunimui, įtraukia juos į pasaulį, kurio nesinori palikti. Iš akademinės perspektyvos, vaizdo žaidimai yra interaktyvi komunikacinė medija, paremta faktoriais iš skirtingų mokslinių disciplinų perspektyvų. Vertinant iš kultūrinės pusės, kompiuterinių žaidimų ryšys su jaunimu yra formuojamas pasitelkiant specifinį kontekstą ir įvairių poreikių turinčią bendruomenę. Technologijos, taikomos įvairiuose vaizdo žaidimuose, kultūrinei industrijai teikia ne tik pasimėgavimą, bet ir kultūrinės bei ideologines vertybes. Žaidimai yra priskiriami masės medijai; jie perduoda ir išreiškia idėjas bei norus, sukuria žaidėjui artimą pasaulį pagal jį ar ją supančią aplinką (virtualią ir fizinę, jų tarpusavio ryšį). Norint pabrėžti galimą komunikavimo potencialą, kompiuterinius žaidimus derėtų analizuoti iš trijų perspektyvų: kaip pasakojimą, kaip žaidimą (rekreacinis komponentas) ir kaip kultūrinį produktą.

Raktiniai žodžiai: vaizdo žaidimų istorija; kultūrinė industrija; edukacija; poilsis; pasakojimas.



Ižanga

Vaizdo žaidimų istorija bei industrija labiausiai buvo paveikta technologinės evoliucijos, taip pat, naujos laisvalaikio praleidimo galimybės atsiradimo, kultūrinio ir ekonominio aktualumo.

Nors pirmosios žaidimų konsolės atsirado 1950-ųjų metinių išvakarėse, negalima pamiršti, jog kompiuterinių žaidimų pradą buvo 1940-taisiais. Žaidimų istorija turi daugybę niuansų, tačiau egzistuoja du esminiai etapai formuojantys jų sukūrimą ir plėtrą. Pirmieji vaizdo žaidimai buvo siejami su žaidimais, integruotais į tuometinius kompiuterius. Dėl šios priežasties, žaidimas „Tennisas Dviems“ (angl. Tennis for Two) (sukurtas Viliamo Higinboto, 1958 m.) daugumos nuomone yra laikomas pirmuoju vaizdo žaidimu istorijoje. 1961 m. išleistas kitas svarbų etapą žymintis žaidimas „Kosmoso karas“ (angl. Spacewar), kuris atvėrė duris arkadinių žaidimų sukūrimui ir pramoginiam (taip pat ir komerciniam) naudojimui nuo 1970-tųjų (Lopez, 2006 m.). Tarp pačių garsiausių žaidimų buvo „Kompiuterinė erdvė“ (angl. Computer Space) (1971 m.), „Pongas“ (angl. Pong) (1972 m.) bei daugelis kitų.

Tai buvo pirmoji vystymosi fazė, kuri įvedė visiškai naują socialinį modelį vaizdo žaidimus naudojant laisvalaikio aplinkoje. Antrąjį etapą žymi stiprus kompiuterinių žaidimų įtraukimas į namų aplinką ir pirmųjų žaidimų konsolių sukūrimas. Minimas susidomėjimas buvo atsakas į poreikį turėti finansiškai prieinamą terpę žaidimų įsigyjimui, nes šiuo laikotarpiu juos turėti galėjo tik vienetai. Vėlyvaisiais 1970-taisiais, prieiga prie vaizdo žaidimų buvo išpopuliarinta, dėl ko įprasti žaidimai tapo labiau pasiekiami įprastam vartotojui (kartu su pirmos kartos konsolėmis), vienas tokių žaidimų – „Magnavokso Odiseja“ (angl. Magnavox Odyssey) (1972 m.). Po šio etapo, atėjo laikas antros kartos konsolėmis – Atari 2600, Atari VCS (taip pat dar žinomi kaip „Vaizdo kompiuterinė sistema“ (angl. Video Computer System) 1977 m.).

Be abejonės, aštuntajame dešimtmetyje buvo progresyvi naminių konsolių ekspansija, kuri lėmė skaitmeninių pramogų atsiradimą (skatinamą „X kartos“). Ši karta išgyveno socialinę visuomenės revoliuciją, sukeltą tuometinių technologijų (nešiojami kasečių grotuvai (Walkman), kompaktinių diskų grotuvai (CD), stacionarūs kompiuteriai). Minimų įrenginių kultūrinė įtaka taip pat pastebima tūkstantmečio bei kitose, vėlyvesnėse, kartose.

1880-tieji padėjo pamatus trečios kartos (ar 8-bitų) konsolių atsiradimui, iš kurių žinomiausias modelis buvo NES (eng. *Nintendo Entertainment System*) ir Sega MS (eng. *Master System*). Šie prototipai buvo naudojami tiek vidurinės klasės šeimose, tiek šventinėms progoms, vakarėlių metu. Naujų konsolių modelių atsiradimas vėlyvų 1980-tųjų rinkoje buvo didelis šuolis technologijoms bei mobilaus panaudojimo sferoje. 8-bitų konsolės buvo 8-tojo dešimtmečio mados klyksmas, po kurio sekė 16-bitų funkcija, suteikusi prieigą geresnei vaizdo kokybei bei spartesniam informacijos apdorojimui. 1988-ųjų ir 1990-ųjų metų laikotarpyje rinkoje atsirado Sega Mega Drive ir Super Nintendo / Famicom konsolės. Minimi modeliai išliko industrijos viršūnėje iki pat penktos kartos konsolių atsiradimo, lėmusio didelius pramoninius pokyčius.

Tuo pačiu metu atsiradę nauji žaidimų įrenginiai turėjo įtaką dabartinei mobiliųjų telefonų kartai: sukurtos pirmosios nešiojamos žaidimų konsolės (Nintendo Gameboy ir Sega Game Gear). Abu modeliai kardinaliai pakeitė buvusį namų įrenginių naudojimo modelį. Jų dėka, pirmą kartą istorijoje, vaizdo žaidimus buvo galima žaisti neprisijungus prie televizoriaus ar kito elektroninio įrenginio.



Paveikslėlis nr. 1: Gameboy karštinė užklumpa Ispaniją! (ispan. Micromanía Segunda Época) 43 leidimas

Tuo pačiu metu, 1980-tieji buvo laikomi asmeninio naudojimo kompiuterių (PC) pradžia, nuo pirmųjų kompiuterių pasaulyje (Commodore VIC-20), iki 1981 metais prasidėjusio kompiuterijos kilimo. IBM (IBM5150) ir Apple Macintosh (1984 metai) kompiuteriai buvo vieni pirmųjų, taip pat buvo žinomos ir kitos PC platformos dėl galimybės žaisti kompiuterinius žaidimus (Commodore 64, Sinclair ZX Spectrum, Amstrad ar Atari ST CPD).

1990-tieji žymi svarbų technologinį proveržį – pirmųjų 32-bitų konsolių atsiradimas bei galimybė kaupti informaciją naujuose formatuose – CD-ROM. Tai tapo lūžio tašku žaidimų modeliuose, platformose ir grafikoje. Ši naujų konsolių karta (penktoji) padėjo tvirtus pamatus dviejų dimensijų žaidimams bei ateities perspektyvas trijų dimensijų žaidimams. Tuo laikotarpiu labiausiai dėmesio sulaukiantys modeliai buvo pirmasis Sony PlayStation bei Nintendo 64. Vėlyvais 1990-tais, Sony korporacija buvo viena iš labiausiai vertinamų kompanijų vaizdo žaidimų industrijoje, tarp kurios produktų buvo *Final Fantasy VII*, *Resident Evil*, *Gran Turismo* ir *Metal Gear Solid*. Praėjus trisdešimčiai metų, šie žaidimai toliau kuriami ir tęsia pradėtas istorijas, išlaikydami dėmesį tiek 1990-tais augusių, tiek šiuolaikinių jaunuolių tarpe. Šiais laikais jie pasiekiami vartotojams įvairiose platformose.

XXI amžiaus pradžia tapo riba, pabrėžianti visuomenės įsiliejimą į kompiuterinių žaidimų pasaulį. Prie PlayStation 2 ir Microsoft Xbox sukūrimo prisidėjo progresyvus interneto demokratizavimas ir namuose naudojamų technologijų tobulėjimas. Abu modeliai buvo pritaikyti tuometinių technologijų naudojimui (pavyzdžiui, DVD diskai) ir artėjo link internetinių žaidimų eros pradžios. Septintos kartos konsolės (PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii ir nešiojamos konsolės PlayStation Portable bei Nintendo DS) užtikrino nepamirštamą patirtį visiems vartotojams. Visus modelius siejo galimybė dalintis žaidimais internetu (po plačiąjuosčio interneto (angl. broadband Internet) pasirodymo rinkoje) bei vidinės atminties kaupimas ir saugojimas.

Naujesnių kartų konsolių dėka, sukurta dauguma šiais laikais naudojamų vaizdo žaidimų platformų (konsolės, asmeniniai kompiuteriai, arkadiniai įrenginiai ir nešiojamos žaidimų konsolės), prie kurių per paskutinį dešimtmetį prisijungė mobilieji telefonai.

Sukurtos naujos klasifikacijos pagal skirtingų tipų ir kultūrų žaidimus (bei žaidėjus), išskiriami žanrai tokie kaip, veiksmo, šaudyklės, strateginiai, simuliacijų kūrimo, konstrukciniai, sporto, lenktynių, nuotykių, vaidmenų žaidimai ir daugybė kitų.

Skirtingų žaidimų žanrų bruožai neišvengė pokyčių, ypač patobulėjus kompiuteriams ir jų technologijai, taip pat, dėl valdymo pokyčių (iš žaidimų pulto į klaviatūrą). Kompiuterių evoliucija itin paveikė pirmo asmens šaudyklių (eng. *First Person Shooters*), realaus laiko strateginių žaidimų (eng. *Real Time Strategy*) ir daugybės vartotojų žaidžiamo žaidimo vienu metu internete (eng. *MMORPG* arba *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) vystymąsi. Taip pat tai turėjo įtaką tokių kultūrų žaidimų susikūrimui kaip, *Quake*, *Final Fantasy*, *Resident Evil*, *StarCraft* ir *World of Warcraft*. Be to, šis technologijos vystymasis prisidėjo prie jau augančios pramogų industrijos ir ludologijos mokslo šakos (angl. ludology), tyrinėjančios vaizdo žaidimų poveikį, atsiradimo. Jos plėtimasis atvėrė duris tyrimams skirtingose mokslo srityse (edukologijos, socialinių mokslų, demografijos, ekonomikos, kultūros ir kitose srityse), siekiant geriau suprasti ir išanalizuoti šį fenomeną visais galimais aspektais.

Šiuo metu egzistuoja aštuonios konsolių kartos. Jų grafikos galimybės neatsilieka nuo daugialypės terpės, prisijungimo variantų ir interaktyvumo. Visos šios savybės, kartu su internetu ir virtualia realybe, užtikrina beveik neribotas galimybes laisvalaikio praturtinimui.

Išvados

Galima teigti, jog vaizdo žaidimai tapo svarbiu kultūriniu elementu ir industrija, į rinką įtraukusia poreikį naujiems profesionaliems žaidimų kūrėjams bei žaidėjams.

Vaizdo žaidimų poveikis, jų kultūra ir komunikavimo būdai paveikė žaidėjų bendruomenes bei visuomenę (nuo kūdikių bumo kartos iki Z kartos). Nors šiais laikais yra teigiama, jog žaidimai yra laisvalaikio pramoga, tačiau dėl jų populiarumo pasaulinė rinka vis dar sparčiai auga.

Be abejonės, vaizdo žaidimai (internetu dėka) yra beveik kiekvieno jaunuolio kasdienybė. Tai ne tik paprasta pramoga, o elementas, kuris turėtų būti išnaudojamas ir edukacinėje-komunikacinėje erdvėje.



Šios metodinės medžiagos tikslas yra pateikti apibendrintą (akademinę ir pedagoginę) informaciją, kurios dėka vaizdo žaidimai galėtų būti panaudoti kaip edukacinis komponentas bet kokiame ugdymo proceso etape. Taip pat yra pateikiamos atvejų analizės ir veiklos, kurios padėtų pedagogams ir mokslininkams pritaikyti kompiuterinius žaidimus edukacinėje aplinkoje.

