



TOMASZ HAN

KONWERGENCJA

MEDIÓW A WIRTUALNY

ŚWIAT OBRAZU

WIDZENIE PRZYCHODZI PRZED SŁOWAMI. DZIECKO PATRZY
I ROZPOZNAJE ZANIM MOŻE MÓWIĆ¹.

LUDZKOŚĆ JEST AKTUALNIE CAŁKOWICIE POWIĄZANA
Z TECHNOLOGIĄ KOMPUTEROWĄ. TA TECHNOLOGIA SYSTE-
MATYCZNIE ZMIENIA LUDZKIE ŻYCIA, SPOSÓB W JAKI LUDZIE
PRACUJĄ I W JAKI SPĘDZAJĄ SWÓJ WOLNY CZAS. WIRTUALNA
DOTYCHCZAS RZECZYWISTOŚĆ DZIĘKI GROM WIDEO I IN-
TERNETOWI NIE JEST JUŻ DLA WIELU LUDZI WIRTUALNA,
STAJE SIĘ BOWIEM REALNYM MIEJSCEM ICH PRZEBYWANIA.
NIEKTÓRZY WŁAŚCIWIE PREFERUJĄ WIRTUALNĄ RZECZYWI-
STOŚĆ PONAD REALNE SPOTKANIA Z PRZYJACIÓŁMI. ŚWIAT
WIRTUALNOŚCI – ZWŁASZCZA W SFERZE GIER WIDEO – STAJE
SIĘ CORAZ BARDZIEJ ATRAKCYJNY GRAFICZNIE, ALE TAKŻE
BARDZIEJ BRUTALNY. W TEJ PUBLIKACJI MOJĄ GŁÓWNOĄ TEZĄ
BĘDZIE STWIERDZENIE, ŻE OBRAZY BĘDĄCE PRODUKTEM
NOWYCH ZAAWANSOWANYCH TECHNOLOGII MEDIALNYCH
ZNACZĄCO ZMIENIAJĄ NASZE ŻYCIE. TO JUŻ NIE TYLKO

radio (działające na naszą wyobraźnię) i telewizja, ale również gry wideo, portale społecznościowe oraz telefony komórkowe są tymi elementami sieci, które kształtują nasze myślenie o nas i innych. W świecie globalnym (gdzie dziś lub jutro urodzi się siedmiomiliardowy potencjalny użytkownik), stosowane są coraz to nowsze technologie, coraz to bardziej dynamiczne instrumenty porozumiewania się. Co stanowi o atrakcyjności danego medium: gry komputerowej, rozwiniętych portali społecznościowych czy telefonu komórkowego? Na te pytania coraz częściej będzie próbowała odnaleźć odpowiedzi nauka, zainteresowana społecznym i kulturowym oddziaływaniem mediów użytkowych zarówno na jednostkę, jak i grupę.

W pierwszej części mojego artykułu chciałem skupić się pokrótce na historii obrazu w grach wideo. W drugiej części – na zjawisku specyficznie rozumianej konwergencji, w trzecim – na fenomenie portali społecznościowych, aby na końcu przyjrzeć się najdynamiczniej rozwijającemu się medium – telefonowi komórkowemu.

* * *

Historia gier wideo rozpoczyna się w latach 70. XX wieku. Z początku, z powodu ograniczeń technologicznych, przemoc w grach wideo nie wydawała się realna. Oprawa gier i obraz miał raczej wygląd kreskówki. Zmiany technologiczne, jakie zaszły od tamtych czasów, a zwłaszcza zmiany w technologii graficznej, stworzyły „nowych ludzi” operujących „nowymi mediami”. Przemoc w grach stała się głównym nośnikiem ich popularności. Wideo gry stały się częścią ludzkiego życia w ciągu ostatnich ok. 40 lat, i jak wspomina Brian Winston, są one *zaakceptowanym rozszerzeniem mikrocząsteczkowej technologii, która z pewnością nie była wynaleziona w tym konkretnym celu*². Gry wideo rozwinęły się od czarno-białych jak PONG do kolorowych 3D – dla przykładu *Grand Theft Auto* czy *Uncharted 2 Among the Thieves* (producent Naughty Dog, wydawca firma Sony Corp.), które można uznać za symbol brutalności, przemocy i mroczności gier komputerowych. Wszystko to oczywiście oprawione jest, jak każdy dobry współczesny produkt, w dobrą fabułę oraz muzykę, której nie powstydziliby się niejeden producent z Hollywood.

Wideo gry potrzebują jednak tego najważniejszego nośnika, jakim jest nośnik wizualny oraz ciągle nowej zaawansowanej technologii, która wspomaga poczucie rzeczywistości w grach wirtualnych. Są już gry, które osiągają jakość wizualną podobną do tej w realnych filmach z realnymi aktorami. Twórcy grafiki komputerowej, poprzez rozwiniętą technologię 3D, pewnie już wkrótce pomogą uczynić „nierzeczywistą rzeczywistość” bardziej realną, wchodzącą na ekrany całego świata (np. film *Avatar* reż. James Cameron 2009).

Popularność gier wideo – jak już wspominałem – rozpoczęła się w latach, kiedy produkt domowej gry wideo firmy Atari o nazwie PONG został adoptowany na całym świecie. Dzieci, młodzież i dorośli zaczęli spędzać swój wolny czas grając w gry wideo³. Po tym okresie wirtualna rzeczywistość podjęła zdecydowane kroki w tym kierunku, aby zepchnąć naszą żywą i prawdziwą rzeczywistość⁴. Ponieważ technologia elektroniczna i jakość grafiki (zwłaszcza jej rozdzielczość i kolory) była coraz bardziej zaawansowana, gry wideo stawały się tym samym coraz bardziej realistyczne. Jak to wspominają Bolter i Grusin, choć w pierwszych salonach gier grafika nie była w ogóle fotorealistyczna, a w przypadku gry PONG była po prostu prymitywna, to potrafiła przykuć uwagę chociażby ze względu na szalone tempo poruszającej się na ekranie kulki i kresek⁵. Od późnych lat 70. i na początku lat 80. XX wieku pierwsza grafika rastrowa, grafika wektorowa, wyświetlacze ciekłokrystaliczne, diody elektroluminescencyjne lub obrazy wideo wcześniej nagrane laserem na kompaktach⁶ zmieniły jakość i rozdzielczość gier wideo, czyniąc je bardziej atrakcyjnymi dla graczy. Dziś bardzo szybkie procesory, komputerowe i graficzne pamięci generujące grafikę 3D w czasie rzeczywistym otwierają drogę do fotorealistycznej narracyjnej kreacji i w grach wideo. Niektóre z aktualnych gier reprezentują bardzo sugestywne obrazy, wywołując prawdziwe ludzkie emocje⁷ bazujące na ludzkiej naturze.

Jednak początki gier wideo nie były łatwe. Gentile i Anderson (2003) przedstawiają trzy ery w historii gier wideo: Atari Era (1977-1985), Nintendo Era (1985-1995) oraz Sony Era (1995- do naszych czasów)⁸. Każda z nich była nowym krokiem postępu technologicznego w świecie gier wideo.

W Erze Atari gry były bardzo uproszczone. Przemoc była przeważnie abstrakcyjna, przeważnie skierowana przeciwko nieożywionej materii jak czołgi, samochody oraz inne obiekty, ale nie bezpośrednio przeciwko ludziom. Grafika komputerowa, a co za tymi idzie, obraz w Erze Atari był generalnie oparty na grafice wektorowej (inaczej zwaną grafiką punktowo-liniową) lub na bitmapach. Grafika wektorowa bazująca na geometrycznych figurach, takich jak punkty i odcinki rysowane pomiędzy punktami, nie mogły być użyte dla małych szczegółowych figur jak postaci w grze. Bitmapy są siatką pikseli (punktów na ekranie), które są używane do definiowania obrazu (na wzór znanej w sztuce od lat mozaiki, gdzie początkowo również uzyskiwano raczej czarno-białe efekty, by z czasem osiągnąć większą ilość kolorów, dodając różnego rodzaju złoceń i kamienie szlachetne). Grafika bitmapowa (rastrowa) używa dla pikseli różnych kolorów lub odcieni jasności. Im większa głębia koloru, tym więcej danych do zapisania. Grafika bitmapowa odeszła w niepamięć, a wyjątkiem w dzisiejszych czasach może być powszechnie używany do dziś format *.gif* (*Graphics Interchange Format*) stworzony w 1987 przez firmę CompuSave, używany raczej w przeglądarkach internetowych np. jako emotikony. Coraz częściej jest on wypierany przez grafikę flash'ową o rozszerzeniu *.swf* (*Shockwave Flash Object*, stworzoną dekadę później od formatu *.gif* przez Macromedia Flash, aktualnie Adobe Flash), stosowaną np. do tworzenia animacji, dynamicznych reklam z wykorzystaniem grafiki wektorowej, czy nawet gier on-line.

Użycie formatu z rozszerzeniem *.gif* wiązało się jednak z zapisem dużej, jak na owe czasy, ilości informacji na nośnikach (w zależności od medium, na które nagrywamy, mogło to nastęrczać problemy z miejscem do nagrywania). Jakość bitmap nie była wystarczająca, aby przeżyć głębsze emocje. Nawet podstawowy uśmiech lub zmarszczenie czoła czy brwi nie mogło być realistycznie przedstawione przez awatara gracza. Związek emocjonalny pomiędzy graczami i postaciami w grze był albo niemożliwy, albo przynajmniej utrudniony z powodu jakości grafiki dostępnej twórcom gier i graczom.

Jedną z pierwszych gier przemocy była gra wydana przez Exidy Games w 1976 roku pt. *Death Race* – symulator jazdy. W Erze Atari grafika była uboga, nie było poczucia realizmu przy charakteryzowaniu awa-

tara, gry wideo przemocy nie były bardzo brutalne, a różnica pomiędzy grami „agresywnymi” i „nieagresywnymi” była mała⁹. O tej ważnej dla człowieka umiejętności rozpoznawania naturalnych znaków czy naturalnego języka ludzkości (wyrazu twarzy, głosu, gestów) pisał już nowożytny filozof Thomas Reid, który uważał, że niemowlęta mają wrodzoną zdolność rozpoznawania gestów, dzięki której możemy je doprowadzić do płaczu lub radości w zależności od użytego wyrazu. Wątpi on jednak, czy dzieci mają zdolność odróżniania tego, co wyobrażone od tego, co realnie istnieje¹⁰. Świat gier, zdaje się, zaburzył ten stan równowagi nawet u dorosłego człowieka, gdyż świat wyobrażony przeistoczył się w nim w świat wirtualny, a my staliśmy się aktywnymi uczestnikami tego świata¹¹.

Jakość grafiki i technologii była zbyt słaba, by umieścić konkretną osobę w roli gracza FPS (tzw. first-person shooter). To zmieniło się wraz z nadejściem komercyjnej Ery Nintendo. Era Nintendo (1985-1995) wprowadzona przez Nintendo Entertainment System (NES) w Ameryce pomogła w udoskonaleniu jakości grafiki i dźwięku. Gry Nintendo bazowały na grach Atari. W tej erze eksperymentowano również w zakresie adaptacji gier wideo ze sfery użytku publicznego do sfery użytku osobistego. Parafrazując tytuł znanej publikacji Neila Postmana *Zabawić się na śmierć*, mógłbym zaryzykować stwierdzenie, że jeśli dawniej człowiek pragnął „zabawić się na śmierć” w anonimowej grupie przed swoim własnym telewizorem¹², tak od Ery Nintendo pragnie się bawić w samotności przed ekranem swojego monitora, grając interaktywnie. Od tego czasu wydawało się jasne, że gry wideo mogą być popularne w zaciszu domowym, nie tylko w publicznych salonach automatów do gier i będą sprzedawane lepiej, jeśli będą zawierać przemoc. Nawet jeśli technologia 3D była dostępna dla grafiki już w latach 80. XX wieku, to prawdziwy rozwój grafiki 3D dla gier wideo nie nastąpił wcześniej niż na początku lat 90. (np. gra do użytku domowego 3D *Monster Maze* – 1981)¹³. Już w 1983 roku, *I, Robot* została wprowadzona jako pierwsza interaktywna gra 3D. Po takich pozycjach jak *Street Fighter* and *Virtual Cop* w 1992, rynek zareagował bardzo szybko. Kolejna gra, *Wolfenstein 3D*, pierwsza, która zapoczątkowała erę gier personalnych, tzw. PSG (Personal Shooter Game) lub FPS (First-person shooter), zrewolucjonizowała rynek gier i ich produkcję. Podczas gdy przemoc stała się nieodłączną częścią gier, to awatar w wirtualnych

grach zaczynał być bardziej personalny, osobisty. W tym wszystkim pomagała mu świetna (jak na tamte czasy) grafika. Jakość grafiki 3D zmieniła nastawienie gracza z anonimowego „trzecioosobowego strzelacza” na „pierwszoosobowego strzelacza” (FPS), tworząc gracza bardziej powiązanego z awatarem prezentowanym na ekranie. Właśnie dzięki zwiększeniu jakości grafiki poprzez zaawansowaną technologię zaczął się proces indywidualizacji. Korzystając z Internetu możemy dowiedzieć się, że „*Wolfenstein*” i jego następca: „*Spear of Destiny*” były przeznaczone dla pojedynczego gracza walczącego z komputerowym przeciwnikiem. W późniejszych produkcjach (*Doom*, *Doom 2*, *Duke Nukem 3D*, *Quake*, *Counter-Strike*, *Call of Duty*) dodano możliwość konfrontacji z wykorzystaniem sieci komputerowej z innymi graczami. Niektóre gry, np. *Quake 3*, są przeznaczone przede wszystkim [powinno być: „wszystkim” – sic! T.H.] do gier sieciowych, dla pojedynczego gracza udostępnia prowadzone w tym samym trybie walki przeciw graczom sterowanym przez komputer, zamiast tradycyjnych poziomów (etapów), które gracz miał po kolei przechodzić. „*Wolfenstein*” był grą „2.5D” (dwu-i-pół-wymiarową) – wszystkie korytarze mogły być tylko na tym samym poziomie i mieć jednakową wysokość, a postaci były w nim realizowane za pomocą sprite’ów. W grach generacji *Dooma* korytarze mogły już leżeć na różnych poziomach, w późniejszych grach możliwe były też dowolne nachylenia ścian, a sprite’y zastąpiono modelami 3D, co uczyniło te gry w pełni trójwymiarowymi. Sterowanie postacią również ulegało ewolucji: od wykorzystania jedynie kilku klawiszy klawiatury po bardziej wymagające jednoczesne posługiwanie się klawiaturą i myszką¹⁴.

Era Sony (od 1995 do naszych czasów) prezentowana przez wprowadzenie Sony Playstation, była głównym krokiem w ewolucji przemysłu gier. Takie pozycje jak chociażby *Soldier of Fortune*, grę stworzoną przez Raven Software i opublikowaną 27.03.2000 dla firmy Microsoft Windows, zwiększyły dramatycznie realizm przemocy w produkcjach gier, bazując na najniższych ludzkich instynktach – z coraz bardziej realistycznym strzelaniem i ranieniem. Możemy znowu zaryzykować stwierdzenie, że wojna stała się przyczynkiem do szybszego rozwoju technologicznego (tym razem jednak była to wojna wirtualna). Sony Playstation ze swoją zaawansowaną technologią grafiki i systemem CD (które tym razem pozwalało na zapisanie większej ilości danych) ukierunkowało się raczej

na populację dorosłych jako podstawowej grupy graczy Ery Nintendo. Co ciekawe, Era Nintendo zwiększyła osobistą i bezpośrednią przemoc w produkcji gier wideo, ale technologia Ery Sony dokonała tego, że gry są bardziej atrakcyjne wizualnie i, co ważniejsze, coraz bardziej emocjonalnie interaktywne. Trzeba by wspomnieć takie pozycje jak *Johnny Mnemonic* (1995) oraz *Star Trek Borg* (1996) używające grafiki 3D¹⁵. Sony Playstation ma plan, aby być dominującą siłą na rynku gier na następne pokolenia.

Nowa technologia oraz dalsze udoskonalenia systemu 3D dały możliwość stworzenia gier wideo tak realistycznych, jak na ekranie kina. Wideo gry są teraz multimilionowym przedsiębiorstwem, które jest większe niż produkcja Hollywood¹⁶. Nic więc dziwnego, że nacisk ze strony producentów gier na przemysł produkujący karty graficzne będzie rósł, aby uzyskać coraz to lepszą jakość obrazu. Kiedyś rozwój w tej dziedzinie obejmował lata, teraz można go liczyć w miesiącach. Jenkins wskazuje zaś na to, że stare Hollywood było skoncentrowane jedynie na produkcji kinowej, nowe firmy, jak np. Warner Brothers, angażują się w szersze spektrum działalności, zaczynając od filmów, programów tv, muzyki pop, poprzez gray wideo i strony WWW, a kończąc na takich gadżetach jak zabawki, książki, komiksy wraz z dużymi parkami rozrywki¹⁷. Granie w Erze Sony stało się anonimową rozrywką w świecie pełnym kolorów, dźwięków i emocji, mających na celu stymulowanie prawie wszystkich zmysłów. Wszystko to jest wspomagane przez złożoną trójwymiarową przestrzeń. Dla przykładu, gra *Uncharted 2: Among Thieves* posiada grafikę, która swoim obrazem przypomina akcję w wielogodzinnym filmie przygodowym. Innym problemem wydaje się aspekt moralny i wychowawczy gier, ale nie temu zagadnieniu jest poświęcony ten artykuł. W drugiej jego części chciałbym zwrócić uwagę na zjawisko konwergencji multimedialnej.

* * *

Levinson napisał w *Nowych nowych mediach* tak: *Telegraf został w XX wieku zastąpiony przez telefon, a niedawno – przez faks i e-mail. Jednak film i telewizja doskonale sobie poradziły, nawet jeśli ekrany, na których się*

je ogląda, stanowią coraz częściej element komputera czy iPhone'a i są tymi samymi ekranami, na których czyta się blogi¹⁸. W tym momencie warto odnieść się do pojęcia konwergencji w nowych mediach. Pojęcie to dla niektórych nie ma posmaku wyłącznie procesu technologicznego, łączącego różne media w tym samym urządzeniu, lecz jest procesem zachodzącym w naszych głowach. Prezentuje raczej zmianę kulturową, polegającą na poszukiwaniu nowych informacji i tworzeniu połączenia między różnymi treściami rozproszonymi w wielu środkach przekazu. Jest procesem w naszych umysłach, który, przerabiając cały strumień dostępnych mediów, przekształca je potem we własną osobistą mitologię, oddziałując na całą grupę innych konsumentów. Doszło nawet do tego, że nie da się uciec od tej nowej technologii, która wciąga nas jak Kraken pod wodę w nieogarnionym oceanie wszechobecnych mediów. Henry Jenkins pisze o zjawisku konwergencji, powołując się na Goerge'a Gildera, że zderzenie przemysłu komputerowego i telewizyjnego konwerguje tak samo, jak dla przykładu kiedyś automobil z koniem, telewizja z pierwszym kinami, edytorzy tekstu z maszynami do pisania, programy komputerowe kreślarskie ze zwykłą deską kreślarską czy na końcu opracowania Desktop Publishing ze standardową prasą i linotypem¹⁹. Nie bez znaczenia wydaje się tutaj zjawisko konwergencji technologicznej w tzw. sferze sztuk pięknych, w której coraz częściej artyści posługują się nową technologią przy np. produkcji plakatu, okładki książki czy komiksu, oglądając na tym samym monitorze filmy.

* * *

Trzecim zagadnieniem, którym chciałbym się zająć, są portale społecznościowe, które wg mojego przekonania odczarowały w dużej mierze użytkowników komputerów PC (PC – Personal Computer). PC-y z nazwy chociażby miały być używane w celach osobistych, aby nagle posłużyć jako platforma do komunikacji z innymi (nie tylko w obszarze naszych starych znajomości). Takie portale społecznościowe jak: Nasza Klasa (nk.pl), Facebook, Twitter, Myspace, Digg, Flick oraz Photobucket (portal, gdzie można dzielić się zdjęciami, filmami), GodlenLine (portal bizneso-

wy) czy portale medialne Youtube czy Vimeo (można umieszczać filmy w formie plików wideo) stanowią nieodłączną część naszego życia w sieci. Używane są przez młodych, a nawet niekiedy starszych ludzi.

Don Tapscott pisze o zmianach, jakie zaszły w generacji 11-31-latków, która nagle jest w stanie wykonywać pięć czynności naraz. Możemy więc oglądać telewizję na dwucalowym ekranie, odbierać pocztę, wysyłać sms-y, surfować po sieci, znajdować kierunki na mapie, robić zdjęcia lub nakręcić krótki film wideo. Ponad to wszystko – odwiedzać portale społecznościowe, jak np. Facebook, bez względu na to, czy jesteśmy w domu, w pracy, czy na spacerze. Dodatkowo przecież możemy jeszcze grać przez pięć godzin w ulubioną grę wideo²⁰. Generacja Sieciowa (jak ją nazywa Tapscott) dojrzała. Dojrzewanie w świecie cyfrowym miało ogromny wpływ na to pokolenie; na to, w jaki sposób myślą ci młodzi ludzie. Zmieniają oni wszystkie możliwe instytucje naszego współczesnego świata w takich obszarach jak miejsca pracy, rynek, polityka, edukacja, aż po podstawowe struktury rodzinne²¹.

Z przedstawionego tutaj materiału mogłoby wynikać, że Generacja Sieciowa (Net Generation) jest czymś niekorzystnym dla społeczeństwa. Są jednak głosy broniące jej przed tymi, które jej przypisują rzekomą głupotę²². Levinson zauważa, że zapisując się do wielu portali społecznościowych (włączając się tym samym w Generację Sieciową) młody człowiek ma na uwadze konkretny cel: Moje działania były podporządkowane dwóm celom: prowadziłem badania potrzebne do napisania tej pracy i promowałem swoją nową książkę. Przedstawione tu motywacje dobrze ilustrują specyfikę nowych nowych mediów: ich dynamiczny charakter pozwala używać różnych serwisów i aplikacji niemal jednocześnie, dzięki temu, korzystając z nich, można bez trudu łączyć różne rodzaje aktywności. Jak powiedział Wiliam James (1890, s. 462), inny amerykański psycholog i filozof, przedstawiciel szkoły pragmatycznej: *nasze mózgi pozwalają nam dostrzec sens w oszalałym i straszliwym zamęciu świata, w którym żyjemy*²³.

W rozdziale *Sprzęt komputerowy* (ang. Hardware) Levinson zwraca uwagę na to, że technologia, którą można znaleźć w ręce i kieszeni niemal każdego Kowalskiego, przyspieszyła rozwój mediów: iPhone pojawił się na rynku w momencie, gdy nowe nowe media miały już ugruntowaną

pozycję. Mimo to jego wprowadzenie do oferty Apple stanowiło przełom – zapewniło użytkownikom mediów najnowszych generacji swobodę poruszania się i ciągły dostęp do nieustannie aktualizowanych serwisów. iPhone wydaje się zaprojektowany specjalnie dla ludzi, którzy niezależnie od miejsca, w którym się znajdują, chcą korzystać z nowych i nowych nowych mediów. Twitter jest z założenia mobilny: tweetowanie z telefonu komórkowego czy BlackBerry – to istota tego serwisu. Wikipedia stała się „ruchoma” 20 sierpnia 2008 roku, kiedy udostępniono darmową aplikację dla iPhone’a umożliwiającą szybkie przeszukiwanie internetowej encyklopedii (Pash, 20 sierpnia 2008). To był wstęp do oficjalnego uruchomienia mobilnej wersji Wikipedii 15 grudnia 2008 roku (Pash) dla iPhone’a. Blogspot oferuje *Blogera w ruchu (Blogger on the Go)* od maja 2005, a Google – *AdSense for Mobile Content* od września 2007 roku. Mobilne aplikacje MySpace dostępne są od 2006, a Facebooka – od 2007 roku, YouTube był istotną aplikacją już w pierwszych iPhone’ach, które znalazły się na rynku w lipcu 2007 roku²⁴. Wszystko to jednak, co możemy, sumując, powiedzieć krótko o portalach społecznościowych, to fakt, że poza podstawową funkcją komunikacyjną obraz, technologia i mobilność pełnią w nich kluczową rolę.

* * *

Kolejnym ciekawym gadżetem medialnym, który można i trzeba badać, jest telefon komórkowy (ang. cellphone). To wielofunkcyjne urządzenie stało się aktualnie bodaj najbardziej mobilną platformą medialną ogólnie dostępną człowiekowi XXI wieku, wykorzystującą od niedawna kolorowy obraz pojawiający się na małych (ostatnio coraz większych) ekranikach. Jenkins napisał o zjawisku konwergencji w ten sposób: *Nazywajcie mnie osobą staromodną, Chciałem kiedyś kupić telefon – po to, żeby dzwonić, Nie chciałem kamery wideo, aparatu fotograficznego, dostępu do internetu, odtwarzacza MP3 [...] ani gier. Nie byłem też zainteresowany czymś, co pozwalałoby mi oglądać zwiastuny filmów, zmieniać sygnały dzwonek, czytać powieści. Nie chciałem elektronicznej wersji szczyryka armii szwajcarskiej. Kiedy telefon zadzwoni, nie mam zamiaru zastanawiać się, który przycisk wcisnąć, żeby*

odebrać połączenie. Po prostu szukałem telefonu. Sprzedawcy patrzyli na mnie z dezaprobatą i wyśmiewali się za plecami. Kolejne firmy mówiły mi, że nie produkują już aparatów jednofunkcyjnych. Nikt ich nie chce. To była potężna demonstracja faktu, że telefony komórkowe stały się kluczowe dla procesu konwergencji mediów²⁵.

Chciałbym zwrócić uwagę na pewne specyficzne medium, które ostatnio zyskało wg mnie pierwsze miejsce w szeregach idei konwergencji technologicznej. Jest nią urządzenie potocznie zwane telefonem komórkowym (cellphone czasem mobile phone). Wg Ishii K. telefon komórkowy (mobile phone) reprezentuje modelowy przykład mobilności ignorującej taki problem jak odległość czy lokalizacja przy próbie komunikacji człowieka z człowiekiem – podczas gdy komputer przykuwa nas do biurka, a telefon na kablu zmusza nas do siedzenia w miejscu w którym on dzwoni²⁶. Tak jak od Ery Nintendo człowiek mógł poczuć się przykuty do biurka swojego pokoju czy miejsca pracy, tak komórka daje nam o wiele większą swobodę poruszania się w świecie rzeczywistym. Jak zauważa Levinson, cyberprzestrzeń, która do tej pory przykuwała nas do biurka w domu lub pracy, zostaje zastąpiona przez telefon komórkowy, który uwalnia nas i na nowo zwraca (jednostkę społeczeństwa) Wielkiemu Realnemu Światu na zewnątrz²⁷. Nietrudno zauważyć, że brzmi to co najmniej groteskowo. Levinson wieszczy nawet, że Internet stanie się jedynie bazą dla telefonów komórkowych, a jego książka będzie czytana właśnie na tym medium²⁸.

Podobnie zresztą jak w przypadku rewolucji w grach komputerowych, tak i w telefonach rewolucja technologiczna i socjologiczna dokonała się z pomocą mikroczypa²⁹. Telefon zaś pełni teraz wielorakie funkcje, których co chwilę przybywa. Jednym, co je łączy jest mały ekranik z dynamicznym, coraz częściej dotykowym i interaktywnym obrazem. Tapscott, pisząc o ciemnych stronach Generacji Sieci (Net Generation), w drugim podpunkcie problemów tej generacji podaje, że ich członkowie są ekranowcami („screenagers”) uzależnionymi od sieci i tracącymi umiejętności społeczne, jednocześnie nie mającymi czasu na żadną formę aktywności fizycznej³⁰. Współcześni autorzy prześcigają się w opisanii jak największej liczby funkcji tego medium, które – jak żadne inne – jest w stanie łączyć w sobie wiele funkcji. Może to być, dzięki surfowaniu po

Internecie, dostęp do książek, prasy, magazynów, żywej czy odwleczonej konwersacji tekstowej, telefonu, wideofonu, radia, nagrań muzycznych, zdjęć, telewizji³¹.

Paul Levinson snuje wizję, w której telefon miał nas uwolnić od samotności i dać wolność, a ostatecznie, jak się okazuje, zabiera nam tę wolność: Pod koniec xx wieku [...] telefon nie zostawił nam miejsca do bycia samotnym, zarówno w samochodzie, parku, czy na szczycie wzgórza³². Wkrótce każde dziecko będzie posiadaczem telefonu, który na dodatek będzie włączony non stop³³. Bazując na doświadczeniu Levinsona, jestem w stanie zgodzić się z nim, że jeśli chcesz zabrać współczesnemu człowiekowi wszystkie jego media (radio, TV, PC, telefon komórkowy), oprócz jednego do wyboru, to zwycięzcą będzie ten ostatni³⁴.

Na koniec zostawiłem jeszcze jedną ciekawą, jak mi się wydaje, informację z historii mediów. Kolejnym logicznym krokiem dla telefonu komórkowego jest produkcja wideofonów na masową skalę. Jak przypomina Levinson, pierwsze pomysły na tzw. zdjęcio-telefon (Photo Phone) odnajdujemy w powieści Victora Appletona *Tom Swift and His Photo Telephone* (1914). Podpowiada ona nam jednocześnie bardzo ważną rzecz: Z drugiej strony warto zauważyć, że mainstreamowe media [ang. mainstream media – T.H.] pojawiają się najpierw w kulturze popularnej jako zabawki, aby bawić i zadziwiać, zamiast komunikować³⁵ – wspominając chociażby los telefonu, nazywanego przez Western Union Telegraph zabawką. Natomiast w pierwszym rozdziale powieści Appletona ojciec głównego bohatera karci swego syna za to, że ten chce transmitować obrazy przez telefon (telephone wire – telefon starego typu podłączony przez przewód telefoniczny). Rozmówcy nie tylko mieliby mówić przez telefon, ale równie dobrze widzieć się przez niego³⁶.

Kolejnym pisarzem przewidującym ten wynalazek był autor książki *Underneath New York*, Harry Granick (1947), który pisał, że inżynierowie znanego nam Aleksandra Grahama Bella, Szkota żyjącego niegdyś w Bostonie, mieli spowodować, iż ludzie [...] nie będą jedynie mówić z odległymi przyjaciółmi, ale [również – T.H.] widzieć ich³⁷. Kolejne Targi Światowe zareklamują telefony Bella i nazwą go „obrazofonem” (picturephone). Znany jest nam też głos w tej sprawie Brandy Maddox w *Beyond Babel* (1972), gdzie przewiduje ona, iż kolejnym wynalazkiem technologii komu-

nikacyjnej będzie właśnie obrazofon (picture phone)³⁸. Dlaczego do dzisiaj wideofon (zamiast obrazofonu) nie stał się powszechny i popularny? Levinson jako przyczynę tego stanu rzeczy podaje ekonomię i wymogi technologiczne transferu, ale również brak odbioru czy zapotrzebowania publicznego. Tak jak w przypadku eksperymentu, w którym studenci nie chcieli pozbyć się swoich osobistych telefonów komórkowych, tak w tym przypadku wydaje się, że studenci w większości odrzucili propozycję przyjęcia wideofonu. Dlaczego? Levinson tłumaczy to chęcią niepokazywania tego, co nosimy na sobie lub czego nie nosimy. Uważa, że chociaż generalnie lubimy wiedzieć z kim rozmawiamy (numer telefonu pokazuje nam kto dzwoni wraz z małym obrazkiem danej osoby lub odpowiednio zmienioną muzyczką), to jednak wolimy nie pokazywać co nosimy, a zwłaszcza jaki mamy wyraz twarzy (gesty mówią czasem więcej niż słowa)³⁹.

To, czy ludzie zaproszeni do uczestnictwa w nowej technologicznej zabawce wezmą w niej udział i czy będą równie szczęśliwi i entuzjastycznie nastawieni jak Tom i Ned z powieści Victora Appletona⁴⁰, pokaże najbliższa przyszłość. Tak jak dotychczas komputer osobisty stanowił dla nas często areszt domowy, to mogliśmy zawsze sami zdecydować kiedy z niego wyjdziemy. Telefon wydaje się być przedmiotem użytkowym, który zawsze jest przy nas na wzór ołowianej kuli u nogi skazańca.

Kończąc mój krótki komentarz w tym temacie chciałem zauważyć, że jest to na tyle dynamiczne medium, że rozsądniej byłoby nie próbować wyliczać wszystkich funkcji, jakie może ono podjąć w przyszłości. Czy w świetle tych wszystkich wiadomości oznaczałoby, że nadeszły czasy, kiedy niedługo z naszych sklepów artystycznych znikną farby, tusze, akwarele, węgiel rysunkowy, glina oraz wszystkie inne akcesoria, zastąpione przez wysokiej jakości obrazy na tabletach LCD? Czy zamiast prawdziwych rzeźb z brązu będziemy oglądać trójwymiarowe holograficzne projekcje programów 3D, a ramy obrazów wypełnią ciekłokrystaliczne fakturyzowane obrazy z grafenu (powierzchnia grafenu jest odporna na zginanie), zmieniające się z dnia na dzień, tworzące nową wystawę? Czy artyści zamiast klasycznego płótna i farb, zapominając o tzw. warsztacie, będą pragnąć wysokiej jakości graficznej tabletów LCD? Czy zapragną najnowszych programów graficznych i umiejętności operowania

najnowszymi zestawami filtrów, tworzących w ułamku sekundy (w zależności od ustawień filtra) z jednego zdjęcia, w pewnym sensie unikalnego, fresk, mozaikę czy rysunek węglem? Czy zamiast kupować gazetę w kiosku czy oglądać ją na ekranie komputera, będziemy nosili ze sobą cienkie, składane jak kartka papieru elastyczne monitory? Czy ewolucja w sferze reklamy na zawsze pogrzebie słupy ogłoszeniowe i technikę ręcznie tworzonego plakatu, dając nam w zamian duże LED-owe reklamy? Czy telefon zastąpi wszystkie dotychczasowe media? Czy w powoli kończącej się erze krzemowej, podobnie jak wcześniej bohaterom powieści Appletona, pozostanie nam wyłącznie wynalezienie i udoskonalanie nowej technologii obrazu⁴¹? Te i wiele innych pytań pozostaną na niedługo w naszej pamięci. Rozwój w tej materii zdaje się wyprzedzać naszą wyobraźnię.



- 1 John Berger, *Ways of seeing*, wyd. Penguin Books. London 1972, s.7.
- 2 Brian Winston, *Media Technology and Society. A History: From the Telegraph to the internet*, Routledge Press. New York, s. 14.
- 3 Tamże, s. 232.
- 4 Strasburger&Wilson&Jordan, *Children, Adolescents, and the Media*, wyd. SAGE 2009, ss.438-439.
- 5 Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation Understanding New Media*, wyd. MIT Press. Cambridge, Massachusetts, London, England 2000, s. 90 (kulka była zlepkiem pikseli. I raczej przypominała zaokrąglony na narożnikach kwadrat – patrz s. 91).
- 6 Wolf, M. J. P. , *The Video Game Explosion: a History from PONG to Playstation and Beyond*, wyd. Greenwood Publishing Group, Westport, 2008, ss. 9-10.
- 7 Kutner, L., Olson, Ch.K. (2008), *Grand Theft Childhood. The Surprising Truth About Violent Video Games*. Simon&Schuster, New York, Kutner&Olson, 2008, s. 155.
- 8 Gentile, D. A. & Anderson, C. A., *Violent Video Games. The Newest Media Violence Hazard*, [w:] D. A. Gentile (Ed.), *Media Violence and Children*, wyd. Praeger Publishing Westport, ss.137-139.
- 9 Kirsh, S. (2006), *Children, Adolescents. and Media Violence. A Critical Look at the Research*, SAGE Publications, London, s. 241.
- 10 Thomas Reid, *Works. Now Fully Collected, with Selections from His Unpublished Letters, pref., Notes and Supplementary Dissertations*. Maclachlan and Stewart, eight edition Edinburg (1880), [w:] <http://www.archive.org/details/worksnofullycolo1reiduoft>, z dnia 27.04.2007. University of Toronto 2006, s. 449, s. 118, s. 195, s. 260, s. 449.
- 11 Gary Small, M.D., and Gigi Vorgan, iBrain, *Surviving the Technological Alteration of the Modern Mind*, wyd. HarperCollins 2009, s. 57 (przykład uzależnionego od gry *Second Life* dorosłego człowieka).
- 12 Neil Postman, *Zabawić się na śmierć*, wyd. Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2006, s. 155 patrz również s. 95. Postman pisze m.in. o tym, że żyjemy w kulturze obrazotwórczej.
- 13 http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_gier_komputerowych stan z dnia 20.10.2011.
- 14 http://pl.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter z dnia 20.10.2011.
- 15 Wolf, M. J. P. (2008). *The video game...*, dz. cyt., s. 12.
- 16 Grossman, D., DeGaetano, G. (1999), *Stop Teaching Our Kids To Kill. A Call to Action Against Tv, Movie@ Video Game Violence*. Crown Publishers. New York, 1999, s. 66.
- 17 Henry Jenkins. *Kultura konwergencji, Zderzenie starych i nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 21.
- 18 Paul Levinson, *Nowe nowe media*, wyd. WAM, Kraków 2010, s. 86.
- 19 Henry Jenkins. *Kultura konwergencji...*, dz. cyt., s. 9, 11.
- 20 Don Tapscott, *Grown up Digital, How the Net Generation Is Changing Your World*, wyd. McGraw Hill, 2008, s. 9.
- 21 Tamże, s. 10.
- 22 Tamże,, ss. 289-310.
- 23 Levinson, *Nowe nowe media*, dz. cyt., s. 24.
- 24 Tamże, s. 284.
- 25 Henry Jenkins. *Kultura konwergencji...*, dz. cyt., ss. 10-11.
- 26 Nancy K. Baym, *Personal Connections in the Digital Age, Digital Media and Society Series*, Polity Pres. 2010, s. 11.
- 27 Paul Levinson, *Cellphone, The Story of the World's Mos. Mobile Medium*

and How It Has Transformed Everything!,
wyd. Pallgrave MacMillan, USA 2005.

s. XIV.

28 Tamże, s. xv.

29 Tamże, s. 24.

30 Tapscott, *Grown up Digital...*,
dz. cyt., s. 3.

31 Paul Levinson, *Cellphone...*,
dz. cyt., s. 53.

32 Tamże, s. 63; patrz podobne
zdanie w: Gary Small, M.D., and Gigi
Vorgan, *Surviving the Technological
Alteration of the Modern Mind*, s. 162.

33 Tamże, s. 86.

34 Tamże, s. 70.

35 Tamże, s. 171; (w oryginale „it
is worth nothing” – gra słów lub idiom,
należy ją rozumieć jako „warto zauważyć,
że”, „należy wiedzieć, że” i oznacza, że coś
jest istotne, że to coś ciekawego, o czym
warto wiedzieć i pamiętać. Spotykałem
się w literaturze częściej z wersją „it’s
worth noting” co wskazywałoby na drobną
literówkę w tekście).

36 [http://www.fourmilab.ch/etexts/
www/appleton/Tom_Swift_and_His_
Photo_Telephone/Tom_Swift_and_His_
Photo_Telephone.pdf](http://www.fourmilab.ch/etexts/www/appleton/Tom_Swift_and_His_Photo_Telephone/Tom_Swift_and_His_Photo_Telephone.pdf), s. 5, stan z dnia
30.10.2011.

37 Levinson, *Cellphone...*, dz. cyt.,
s. 171.

38 Tamże, s. 171.

39 Tamże, s.174

40 [http://www.fourmilab.ch/etexts/
www/appleton/Tom_Swift_and_His_
Photo_Telephone/Tom_Swift_and_His_
Photo_Telephone.pdf](http://www.fourmilab.ch/etexts/www/appleton/Tom_Swift_and_His_Photo_Telephone/Tom_Swift_and_His_Photo_Telephone.pdf), ss. 65-66.

41 [http://www.fourmilab.ch/etexts/
www/appleton/Tom_Swift_and_His_
Photo_Telephone/Tom_Swift_and_
His_Photo_Telephone.pdf](http://www.fourmilab.ch/etexts/www/appleton/Tom_Swift_and_His_Photo_Telephone/Tom_Swift_and_His_Photo_Telephone.pdf), s. 66. Chodzi
o zdanie wypowiedziane przy próbie
oglądania swojego rozmówcy na płytkach
selenowych: *To zdjęcie naprawdę jest za
słabe, by można było z niego korzystać [...]*
Myślę, że mogę to udoskonalić. Jesteśmy na
właściwej drodze.

TOMASZ HAN

The Convergence of Media and the Virtual Reality of Image

The development of visual entertainment is connected with the development of micro-chip technology. From the 1970's, we witness rapid development of that technology. Television sets are more and more often replaced by computers and cell-phones. Digital games are considered as attractive form of entertainment. They show colorful virtual reality and perfectly designed anatomy of enemies. Virtual reality more and more often resembles the reality. Cell-phones are used as telephones, calculators, GPS, Internet communicators, voice recorders, notebooks, book-reading devices, game platforms and they can be considered as personalized centers of management. They offer many functions and they are small, easy to carry, with small screens activated by finger-touch. On their small screens, we can watch films and look at photographs. Multi-media convergence is the basis of multi-level communication which includes different processes. Visual and voice communication is based on one small device. Modern communication technology influences almost all spheres of our lives.