

Heimur hnignandi fer eða hvað? Við þekkjum öll þá tilfinningu að með aukinni tækni og aðgengi að henni sé heimurinn á einhvern hátt að versna. Börn geta ekki farið í bílferð nema horfa á eða leika sér í spjaldtölvunni sinni, fullorðna fólkið skoðar snjallsímana sína á fundum, í fjölskylduboðum og við matarborðið og það er illmögulegt að fá unglíng heimilisins til að líta upp úr tölvuleiknum. En er þessi þróun eingöngu slæm?



*Áður en lengra er haldið er mikilvægt að það komi fram hér að augljóslega er tölvuheimurinn ekki uppbyggjandi staður fyrir alla, heldur er hann fyrir sumum athvarf frá vandamálum þessa heims og sumir tölvuleikir eru í raun hannaðir fyrir hermenn í þjálfun en ekki ungt fólk sem spilar leiki í herberginu sínu. Einmitt þess vegna er mikilvægt að foreldrar ungmenna og barna setji sig inn í þá leiki sem börnin spila og ákveði í kjölfarið hvort þeim finnst leikirnir viðeigandi.*

En er ástæða til að hafa svo miklar áhyggjur af unglíngunum sem eyða miklum tíma í tölvuleikina? Það er alls ekki ólíklegt að það verði einmitt þeir sem munu bjarga okkur frá yfirvofandi vandamálum eins og mengun, loftslagsbreytingum, matar-, vatns- og olíuskorti sem okkar kynslóð finnst erfitt að horfast í augu við, hvað þá að leysa. Ungt fólk sem spilar tölvuleiki er nefnilega margt hvert orðið sérfræðingar í því að leysa ýmis verkefni. Oft með félögum sínum úr netheimum, sem jafnvel búa í öðrum heimsálfum. Tölvuleikjahönnuðurinn Jane McGonigal telur að þetta sé mjög líkleg framtíðarsýn, að það verði í raun tölvuleikjaspilarar sem bjargi heiminum. McGonigal vann í mörg ár við að hanna tölvuleikinn World of Warcraft og í TED-spjalli sínu fer hún yfir það hvernig ungt fólk, sérstaklega ungir drengir sem eru búnir að spila tölvuleiki hátt í 10.000 tíma þegar þeir útskrifast úr menntaskóla, er orðið sérfræðingar í því að leysa ýmis verkefni. Það sem kemur mest á óvart er að unga fólkið er að leysa verkefnið með öðrum spilurum alls staðar að úr heiminum. Þess vegna er það sennilega mýta

að tölvuleikjaspilarar séu félagsfélarnir, því að félagsfélni innan tölvuheimsins yrði mörgum spilurum að falli. Margir leikjanna kalla á mikil samskipti milli spilara, þar eiga þeir vini, takast á við verkefni og leysa þau. Spilarar sem búa þúsundir kílómetra frá hvor öðrum hjálpast að við að leysa verkefni. McGonigal vinnur nú við að hanna tölvuleiki sem líkja eftir raunverulegum aðstæðum og vandamálum sem blasa við okkur núna, til dæmis fólksfjölgun og sístækkandi fótspori manneskjunnar á jörðinni. Markmiðið með leikjum hennar er að fá spilara til að taka þátt í að leysa þessi verkefni saman með þeim aðferðum sem notaðar eru í hefðbundnum tölvuleikjum sem krefjast samvinnu. Þetta gera spilararnir þvert á lönd, tungumál, aldur og kyn. McGonigal og fyrirtæki hennar, Institute for the Future, hafa hannað yfir 30 leiki sem hafa það að markmiði að leysa raunveruleg vandamál. Sumir þeirra líkja eftir aðstæðum í ákveðnum löndum, til dæmis þar sem matarskortur er mikill eða aðstæður á annan hátt erfiðar.

[Link http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)

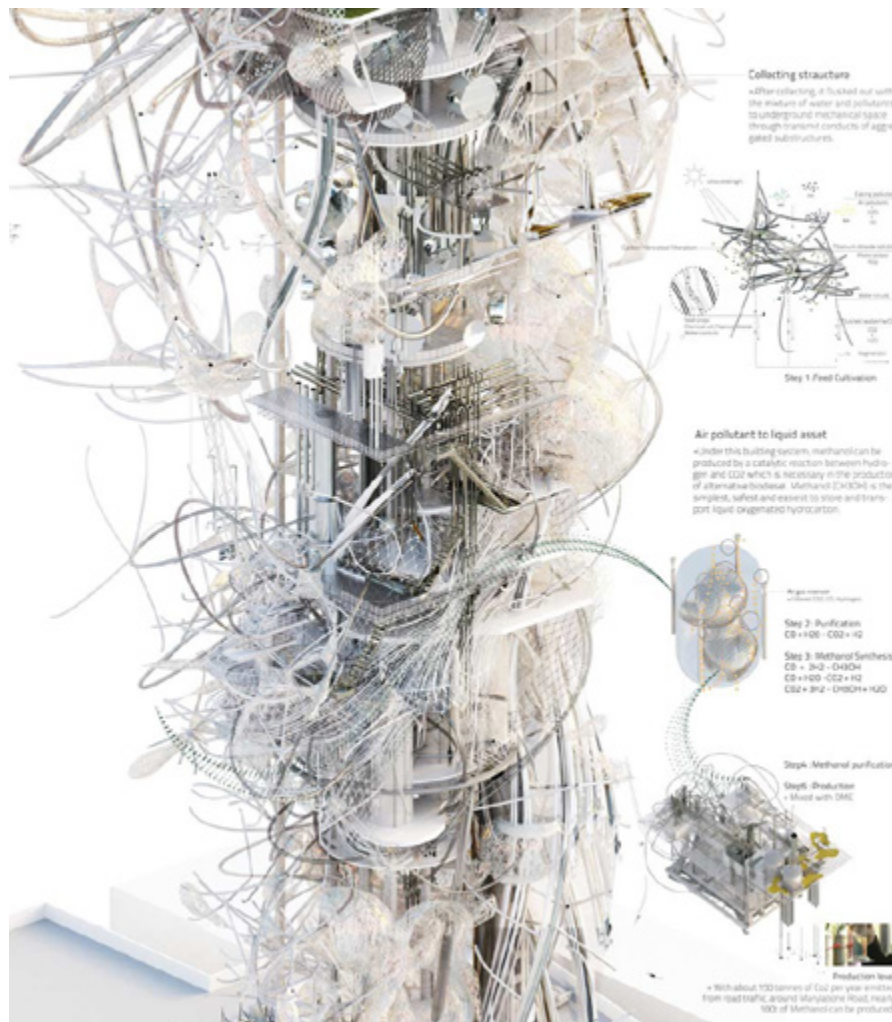
Margir tölvuleikjaspilarar kynna sér á einhverjum tímamarki forritunartungumálið á bak við leikinn og margir afla sér sjálfir þekkingar og verða sjálflærðir forritarar. Það getur skipt sköpum að þekkjast tungumálið til að geta haft áhrif á leikinn. Þegar þetta er skoðað er áhugavert að velja því fyrir sér hvaða áhrif kynslóð tölvuleikjaspilandi unglinga getur haft á þróun arkitektúrs og hins manngerða umhverfis. Nú þegar er hægt að sjá þessa þróun í mörgum meistaraverkefnum arkitektanema og þá sérstaklega í þeim skólum sem mest hafa tileinkað sér nútímatækni, forritun, tölvur og tölvustýrðar vélar. Margir þeirra sem nú eru að útskrifast úr meistaranámi í arkitektúr hafa spilað tölvuleiki í mörg ár og hefur það áhrif bæði á útlit og lausnir verkefnanna. Í mörgum skólum eru verkefni líka að miklu leyti farin að snúast um það að jörðin býr ekki yfir óendanlegum auðlindum. Tölvur og tækni eru farin að hafa mjög mikil áhrif á daglegt líf okkar og það er mikilvægt að taka alla þessa þætti inn í hönnunarverkefni með framtíð jarðarinnar í huga.

[Link http://vimeo.com/25446891](http://vimeo.com/25446891)

Dæmi um verkefni sem minnir óneitanlega á umhverfi tölvuleikja er þetta myndband sem var lokaverkefni Jonathan Gales þegar hann útskrifaðist úr meistaranámi sínu frá Bartlett-háskólanum. Þetta er falleg framtíðarsýn fyrir ímyndaða borg sem er tölvuteiknuð í þrívíddarforriti og auðvelt að sjá tilvísanir í heim tölvuleikjanna með ókláruðum og eyðilögðum byggingum. Byggingareiningarnar eru stundum eins og útvextir á öðrum byggingum eða hluti af öðrum mannvirkjum eins og byggingarkrana eða Parísarhjólum.

Annað dæmi um meistaraverkefni í arkitektúr er unnið af Chang-Yeob Lee, sem útskrifaðist nýlega úr Royal College of Art í London. Verkefnið heitir Synth[e] tech[e]cology og snýst um að breyta fjarskiptaturni í miðborg Lundúna í hreinsiturn til að auka loftgæði borgarinnar. Verkefnið snýst aðallega um að hið byggða umhverfi hafi jákvæð áhrif á samfélagið með því að taka á þeim vandamálum sem stórborgir standa frammi fyrir. Ysti hjúpur byggingarinnar er í rauninni vél sem einangrar kolvetni úr menguðu loftinu og notar það í efnaferli til framleiðslu á eldsneyti, svipað og íslenska fyrirtækið Carbon Recycling gerir við Svartsengi. Innri rými byggingarinnar er rannsóknarstofa sem fylgist með umbreytingunni. Chang-Yeob Lee sér fyrir sér að hægt væri að nota sama hjúp og tækniútfærslu á aðrar

[Link http://vimeo.com/25446891](http://vimeo.com/25446891)



Link <http://www.dezeen.com/2013/06/24/syntheticecology-by-chang-yeob-lee/>

byggingar. Hér er hægt að skoða verkefnið betur og einnig myndband sem sýnir reikniáferðir og hönnunarferlið.

Auðvitað má alltaf deila um fagurfræði og heildarfótspor verkefna sem eru forrituð, þrívíddarteiknuð og undir áhrifum útópískra tölvuleikja alveg eins og öll önnur hönnunarverkefni en það er mikilvægt að muna eftir heildarmyndinni. Við erum á stað í mannkynssögunni þar sem við sjáum ekki alveg sjálf hver framtíðin verður í þróun tækni, vísinda og hönnunar. Mannlegur skali, staðarandi, form- og fagurfræði verða alltaf hluti af góðri hönnun en í dag virðast verkefni í mörgum greinum ná aðeins lengra ef maður og tölva vinna saman. Því er eðlilegt að hönnunarheimurinn sýni tækni og vísindum áhuga, enda sjáum við þar ótrúlegar framfarir sem eru svo hraðar að fæst okkar ná að fylgja þeim eftir. Einmitt þess vegna ættum við að sýna tölvuleikjaspilurunum okkar meiri áhuga. Kannski eiga þeir eftir að bjarga heiminum.