SPACJĄ SIĘ SKACZE

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Narodowe Centrum Kultury
Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci”

SPÓŁDZIELNIA SOCJALNA HONOLULU
KATOWICE 2020

Tomasz Z. Majkowski + Jacek Wandzel

Dlaczego spacją się skacze?

Nagranie: Michał Paduch

Transkrypt: Marta Żaczkiewicz

Korekta: Emilia Makówka

Layout: Bartek Sołtysik

Współpraca: zespół Drzwi Zwane Koniem

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

Transkrypt podcastu

JACEK WANDZEL: Cześć, słuchacie „Spacją się skacze - inne spojrzenie na gry wideo”. Podcast o wszystkim, o co boicie się zapytać w temacie gier wideo, albo nawet nie wiecie, że są pytania do zadania.Ja nazywam się Jacek Wandzel będę hostem prowadzącym tego podcastu i razem ze mną udacie się w podróż po zagadnieniach miejsca gier w historii, także o tym, skąd gry się w ogóle wzięły. Moim gościem i przewodnikiem po tym wszystkim będzie Tomasz Majkowski. Cześć, Tomku.

TOMASZ Z. MAJKOWSKI: Cześć.

Przedstaw się.

Nazywam się Tomasz Majkowski, jestem kierownikiem Ośrodka Badań Groznawczych na Wydziale Polonistyki UJ. Groznawstwo to dyscyplina akademicka, która zajmuje się badaniem gier osobliwie cyfrowych, ale nie tylko.

Myślę, że jeszcze na koniec sobie zostawimy chwilę na przedstawienie wszystkim, czym się w tej chwili zajmujesz, co teraz robisz, czego poszukujesz, co teraz masz na świeczniku. Teraz już przejdźmy do tematu naszej rozmowy, czyli tych grach wideo, grach cyfrowych w różnych miejscach. No właśnie, gry wideo, czy gry cyfrowe? Zauważyłem na przestrzeni lat, interesując się grami, że to określenie jest szalenie problematyczne i tak napotykam opozycję trochę do tego, żeby mówić „gry”. Pojawiały się różne alternatywne terminy, może na temat terminów za chwilę, ale co zrobić z tymi grami? Jest jakieś lepsze określenie? Możemy jakoś pogodzić się z tym, że mówimy o grach, czy powinniśmy już odchodzić od tego terminu? Gdzie jest problem w ogóle?

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

Problem oczywiście jest w tym, że kiedy mówimy o grach, to wywołujemy taką konkretną formę kulturową, która najczęściej jest identyfikowana jako rywalizacja w obrębie przyjętych zasad. W takim sensie grą jest gra cyfrowa, nawet jeżeli jest jednoosobowa, to rywalizujesz z oprogramowaniem. Do tego za momencik, ale w takich klasyczny w grach, wiadomo, ma się partnera albo partnerów, trzeba kogoś pokonać, jakoś go przezwyciężyć w szachach, w chińczyku, w grach sportowych. To jest oczywiście bardzo wyraźnie widoczne, gry hazardowe istnieją po to, żeby zwyciężać, właściwie istnieją po to, żeby przegrywać. W związku z tym, mówienie o grach bardzo szybko i często powoduje pojawienie się myślenia w kategoriach zwycięstwa, porażki, skuteczności, strategii, pewnego cynizmu, który musimy włączyć, żeby skutecznie grać, umiejętności stłumienia w sobie na przykład żalu wobec naszych przeciwników, bo jeżeli ich żałujemy, to oczywiście nie możemy skutecznie im przeciwdziałać, i tak dalej, i tak dalej. Natomiast w wypadku cyfrowych artefaktów rozrywkowych, czy też, jak to mówi fińsko-hongkoński badacz Olli Leino, grywalnych artefaktów cyfrowych, sytuacja przedstawia się nieco inaczej, ponieważ jesteśmy już bardzo daleko od czasów, kiedy gry polegały na rywalizacji i gry polegały na tym, że produkuje się najlepsze wyniki, które są zapamiętywane na tablicy rekordów danego automatu, albo są po prostu wieloosobowe. Oczywiście takie gry cały czas są i gdy się przyjrzy współczesnemu pejzażowi gier cyfrowych, to na przykład bardzo wiele gier mobilnych zawiera taką hybrydową praktykę, w której rywalizujemy z innymi, nie wchodząc z nimi na przykład w bezpośredni kontakt. Z drugiej strony, mamy takie rzeczy jak „Battle Royale”, które są ściśle oparte o rywalizację, z trzeciej natomiast, wielkie jednoosobowe produkcje, w których z nikim nie rywalizujemy. Nawet ze sobą samym, ponieważ wiele z tych gier jest po prostu łatwa i nie stanowi szczególnego wyzwania, innego niż poziom inwestycji czasu. W związku z tym, chociaż oczywiście gry cyfrowe wywodzą się gdzieś tam u samego swojego zarania z tamtego świata gier, to podobnie jak narracyjne gry fabularne ich „growość” potrafi być czymś mylącym.

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

W takim razie mamy szukać innych terminów, żeby oszczędzić sobie tych mylących aspektów konfliktów, wynikających z tego nazewnictwa? Takim jednym, który słyszałem i mi się prywatnie nie podoba, bo brzmi niesamowicie sztucznie i nienaturalnie jest „invid". Ma w ogóle sens takie poszukiwanie?

Myślę, że na to jest już za późno, to znaczy doskonale wiemy, o czym mówimy, gdy mówimy o grach komputerowych, czy grach cyfrowych, wideo czy mobilnych. Wiemy, co to jest, znamy ten desygnat i nie sądzę, żeby pierwotne znaczenie słowa „gra" na poziomie takiej codziennej komunikacji, w jakikolwiek sposób nam przeszkadzało. Mamy dziesiątki wyrazów, które na przestrzeni wieków zmieniały znaczenie, przechodziły od bycia nieobraźliwymi do bycia obraźliwymi i odwrotnie. Zmieniały się, ponieważ znikały stare desygnaty. Nikt nie oczekuje od bielizny, że będzie biała, więc prawdopodobnie nie musimy też oczekiwać od gry komputerowej, żeby była grą w takim sensie, w jakim grą są szachy.

Ale mimo wszystko pojawiały się takie rozważania, szczególnie w ciągu ostatnich powiedzmy piętnastu, może dziesięciu lat, kiedy otwierał się jakoś ten nurt gier niezależnych i zaczęły się pojawiać w grach wideo cyfrowych takie formy nieprzystające do tego, co normalnie kojarzymy, jeszcze nawet z tymi dość odległymi od pierwotnych założeń grami, czyli pojawiały się na przykład tak zwane „nie-gry", czy „symulatory chodzenia", i tam z kolei pojawiła się jakaś taka potrzeba, żeby odejść od tego, co naturalnie kojarzymy. Czy my już odeszliśmy od takiego bardzo hermetycznego, bardzo takiego surowego traktowania gier wideo i możemy włączyć te wszystkie „nie-growe" motywy w nurt, czy dalej jest jakaś taka potrzeba rozgraniczenia tej takiej klasycznej jakiejś formie gry wywodzącej się choćby od czasów „Mario" czy „Ponga" od tych bardziej kontemplacyjnych, mniej systemowych rozwiązań?

Nie sądzę, żeby w tamtym geście producentów gier niezależnych chodziło o terminologiczną precyzję, tylko raczej o bunt przeciwko pewnemu konkretnemu

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

modelowi robienia gier, to znaczy tych, które są oparte o przezwyciężanie: przezwyciężanie przeszkód, przezwyciężanie przeciwników, przezwyciężanie trudności, przezwyciężanie samego siebie. Cały ten nurt kwestionował je na najrozmaitsze sposoby, w niektórych wypadkach na przykład doprowadzając poziom trudności, czy ten cały rywalizacyjno- przezwyciężający aspekt do absurdu, jak na przykład w „Flappy Bird" , a z drugiej strony całkowicie je usuwając jak w symulatorach chodzenia, w których nie ma żadnych przeszkód. Idzie tylko o kontemplację, czy jak w „Proteusie", czy o rekonstruowanie pewnych historii jak w „Dear Esther" - to są te dwa prototypowe symulatory chodzenia, takie które jako pierwsze zyskały masową popularność i zostały zauważone, ale wydaje mi się, że kłopotem jest raczej to, że czasami miewamy tendencję do tego, żeby traktować gry cyfrowe jako zjawisko homogeniczne, bo to coś jest grą cyfrową, to znaczy, że wygląda jak „Mario", albo coś jest z grą cyfrową, więc wygląda jak „Cywilizacja", albo wygląda jak „Assassin's Creed", teraz zależnie od tego, co jest nam najbliższe i oczywiście używanie tego pojęcia, gdy mówimy na poziomie szczegółowym, jest mniej więcej tak operacyjne jak mówienie na przykład o literaturze. Wszyscy mniej więcej wiemy, czym jest literatura, mówię „mniej więcej", ponieważ, kiedy trafiamy na przypadki graniczne, zaczynamy się zastanawiać, czy to jest jeszcze literatura, czy to już nie jest literatura, prawda? Czy na przykład „biografie" to jest literatura, czy to nie jest literatura, albo „autobiografie", albo jeszcze lepiej „Dzienniki" Gombrowicza, czy to jest rzecz literacka? No pewnie bardziej literacka, niż na przykład instrukcja montażu łóżka z IKEI, dobra, z IKEI akurat nie ma dużo tekstu, ale wyobraźmy sobie taką, która ma dużo tekstu, czy instrukcja obsługi kuchenki elektrycznej, która jest pewnie mniej literacka, chociaż równie dobrze możemy sobie wyobrazić, jak ktoś z tego robi literaturę. Z grami cyfrowymi jest oczywiście tak samo, to jest forma kulturowa, która jest szaleńczo wewnętrznie zróżnicowana, w której istnieje nie tylko wiele gatunków tego samego, ale po prostu wiele bardzo rozmaitych rodzajów i odmian. W związku z tym, wyróżnianie się w jej obrębie „nie-gier" i ich autorów, było takim samym gestem odróżniającym, jakim było na przykład proponowanie innych modeli poetyckich kiedyś, czy proponowanie literatury

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

eksperymentalnej i oczywiście nadal pojawia się pytanie o granice. Załóżmy, że symulatory chodzenia to jeszcze są jakieś tam graniczne przypadki gier, ale czy w takim razie „wirtualna wycieczka po muzeum” też jest grą? Skoro oparta jest o tę samą zasadę i również pozwala nam kontemplacyjnie przechadzać się korytarzem Luwru i oglądać sobie dzieła sztuki. Pewnie jest mniej grą, ale jest bardziej grą niż Microsoft Word.

Może da się „zgrywalizować”...

Microsoft Word? Z całą pewnością. Była taka gierka, kiedy Microsoft wprowadził wstążkę, była też niewielka gierka, która nazywała się „Ribbon Hero”, która uczyła funkcji i w ogóle posługiwania się wstążką, za pomocą przyznawania punktów i wydawania zadań, a więc czegoś, co jest bardzo tradycyjnym elementem gier cyfrowych.

Przechodząc do szczegółów, a propos tego szerokiego spektrum gier wideo, bo tak zaczęliśmy trochę od ogólnego rozważania nad całym medium, tymczasem napotykamy problemy już kiedy próbujemy rozmawiać bardziej precyzyjnie, wewnątrz tych takich nawet klasycznie rozumianych gier wideo, bo uderzyło mnie ostatnio, trochę datujemy ten podcast tą anegdotą, ale przy okazji ostatniego wideo, dotyczącego „Cyberpunka 2077”, kiedy pojawiły się takie głosy, że przez to, że „CD Projekt Red” odchodzi od takich typowych cyferek, czy klas postaci i chce, żeby głównych bohaterów: postaci gracza różne, odróżniały przede wszystkim wybrane umiejętności, czy tło fabularne, które oni sobie wybiorą, jakąś swoją przeszłość. I pojawiły się takie głosy, że to już nie jest RPG, bo nie ma tych surowych klas postaci, tych surowych cyferek, mimo że jakby powiedzmy to odgrywanie postaci jakby zostało już bardziej uproszczone i skupione bardziej na tym, co sam gracz bezpośrednio robi z odejściem od cyfry. I właśnie, czy jest jakaś szansa na usystematyzowanie tych wszystkich różnych podgatunków gier wideo, szczególnie kiedy mamy takie właśnie sytuacje, jak na

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

przykład RPG, gdzie dla tysiąca ludzi, dla tysiąca też w zasadzie krajów, czy regionów to będzie znaczyło coś konkretnie innego, ze względu na szereg doświadczeń i powoli nam się robi trochę taka sytuacja, jak z komediodramatem w telewizji, gdzie ukuto takie określenia jak „dramedy", gdzie dramę z elementami komediowy i ostatecznie okazuje, że tak naprawdę wszystko jest tą dramedią na jakimś poziomie, pomijając tam bardzo jakieś traumatyczne dramaty. Czy są nam te gatunki jeszcze potrzebne, czy te wszystkie granice między nimi się zacierają tak mocno, że w zasadzie mówimy już o jakimś takim bardzo archaicznym pojmowaniu tego, co wynieśliśmy z lat 90., czy początku tego tysiąclecia?

Z gatunkami jest tak, że po pierwsze gatunki można traktować, w ogóle system gatunków, jako instytucję deskryptywną, albo jako instytucję normatywną, a zatem możemy albo obserwować to, co jest i na podstawie naszych obserwacji starać się zobaczyć, czym się gatunki od siebie różnią, albo ustalić pewien system norm, których trzeba przestrzegać, żeby coś przynależało do jakiegoś gatunku. Tak jak powieść jest gatunkiem o charakterze wyraźnie, przepraszam, że znowu się do literatury odwołuję, mieliśmy o grach gadać, ale literaturoznawstwo to jest taka dyscyplina, która ma 2000 lat tradycji w przeciwieństwie do groznawstwa, które ma trzydzieści kilka lat tradycji, w związku z tym można tam znaleźć odpowiedzi na pytania, które się przed nami jawią. W tym wypadku, powieść jest gatunkiem, który wynika z tego, że zaczęto coś takiego pisać, kiedy to zaczęto pisać, to było po prostu „to nowe" – nowela, i obserwując, jak to nowe się plecie, zaczęto się zastanawiać nad tym, jak się wewnętrznie dzieli, podczas gdy są takie gatunki jak na przykład „sonet", który oczywiście wyłania się tam z jakiejś poetyckiej tradycji, ale od pewnego momentu jest gatunkiem czysto normatywnym. Muszę w konkretny sposób dzielić tekst i poświęcić go konkretnej tematyce i wtedy uzyskam sonet, prawda? Więc w pewnym sensie obydwie te rzeczy funkcjonują cały czas w praktykach odbioru i wytwarzania gier, ponieważ po pierwsze ludzie obserwują to, w jaki sposób gry są robione i co sobą reprezentują, i potrafią odnieść jedne do

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

drugich. Zwróćmy na przykład uwagę, że mamy takie gatunki, które wyłaniają się, ponieważ powstają rzeczy, które się sobą nawzajem inspirują i są w związku z tym podobne, np.: battle royale to jest taki gatunek, który w pewnym momencie się wyłania, próbowano wcześniej jakichś tam różnych nazw, na przykład hero shooter, czy takie, które są po prostu na początku identyfikowane jako podobne do jakiejś gry. Zanim mieliśmy pojęcie RTS, mieliśmy gry podobne do „Dune II" i niekiedy, jak na przykład w wypadku gatunku „Roguelike", później „Roguelight" z tego takiego nazywania przez podobieństwo nigdy się nie rezygnuje. Normatywna strona oczywiście też funkcjonuje, ponieważ ludzie, którzy robią gry, robią w taki sposób, żeby one były do innych gier podobne i dzięki temu istniała jakaś minimalna możliwość grania w grę, ponieważ umiem już grać w jakąś inną grę, a nie, że każdej z nich muszę się po prostu od zera uczyć, i to jest pierwsza sprawa. Druga jest natomiast taka, że mówienie o grach i gatunkach jest niestety beznadziejnie uwikłane w marketing. Od pewnego momentu podstawowym dostarczycielem koncepcji gatunkowych są korporacyjne działy marketingu, które starają się pokazywać, że produkt jest ważny, przełomowy i robi coś ważnego w gatunku. Wcześniej tym źródłem była prasa growa, w latach 90. i 80. i jej dziennikarze, którzy na przykład bardzo często posługiwali się jakimiś indywidualnymi dowcipami, żeby nazwać jakiś gatunek, a później na prawie zwyczajowym podobne gry się za pomocą takiej nazwy określało. Tak było na przykład z grami TPP, pamiętamy bardzo długo takie rzeczy, które były podobne do „Tomb Raidera", wiem że ta gra nazywa się „[Tu:m Raider]", ale wszyscy też wiem, że po polsku nazywa się „Tomb Raider" i tak będę na nią mówił. Więc gry podobne do „Tomb Raidera", to są gry TPP. No są, tak, oczywiście i inne gry też są TPP, jest mnóstwo gier. „Mario" też jest grą TPP. Przyglądam się też postaci, która jest na zewnątrz mnie, nie patrzę z jej oczu, ale jednocześnie ten jeden szczegół wystarczał bardzo długo, żeby tego rodzaju gry nazywać, ale potem weszły działy marketingu i przemianowały to na action-adventure i teraz często te gry w ten sposób się właśnie nazywa. No i wreszcie ostatnie pytanie, po co gatunki są? Oczywiście są po to, żeby było wiadomo co jest do czego podobne i żebym, kupując grę na Steamie wiedział, czego się spodziewać i

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

do czego ona może być mniej więcej podobna, więc oczywiście, że system gatunkowy nie zaginie. Natomiast nie można oczekiwać od niego takiej taksonomicznej, linneuszowskiej precyzji, że oto gra, która ma dwa słupki w kwiatostanie, nazywa się w konkretny sposób, a jak ma trzy słupki w kwiatostanie, to się nazywa w inny sposób, ponieważ nie mamy tak naprawdę wspólnej płaszczyzny i mamy gry, które nazywa się od tego, co się w nich robi, to są te stare gatunki, w których robiło się tylko jedną rzecz. Shooter to jest ta gra, w której się strzela, po polsku „strzelanka". Mamy też gry, cały gatunek gier, który nazywa się od miejsca, w którym w nie grano, to są gry arcade, które się nazywają tak dlatego, bo te automaty stały w miejscu, które nazywa się „Arcade", czyli jak pamiętamy z Waltera Benjamina – „Pasaż". Mamy takie, które nazywają się, ponieważ są adaptacją czegoś innego, to gry RPG, czyli odpowiedź na to, jak połączyć dwie najfajniejsze rzeczy na świecie, komputer i „Dungeon and Dragons", które nazywają się RPG nie dlatego, że odgrywa się w nich role, tylko dlatego, że są adaptacją zasad, systemów RPG, przynajmniej pierwotnie tak było. I te, które identyfikujemy ze względu na to, że używamy konkretnej perspektywy, po prostu jest zbyt dużo różnych kryteriów, i w porządku, ważne jest to, co działa, żebyśmy byli w stanie zrobić właśnie taką klasyczną linneuszowską klasyfikację, która w sposób ostateczny rozwiązałaby problem gatunkowości gier.

Przez chwilę pomyślałem, że mamy przecież taki w miarę precyzyjnie jeszcze odliczony gatunek survival horror, który się jakoś tak specjalnie nie zmienia, a potem przypomniałem sobie, że mamy jeszcze gry survival i potem te gry survivalowe też czerpią z survival horroru i vice versa, i już robi się kompletny bajzel. Tak patrząc jeszcze w skali całego medium być może, chciałem się zastanowić, bo mamy oczywiście gry, „nie-gry" i tak dalej, ale na przykład wchodzimy już w takie zjawiska, jak na przykład e-sport, który na pewnym etapie… Jest pewne parcie, też również z powodów marketingowych na pewno, żeby identyfikować wszystkie sieciowe shootery i podobne tytuły, które mają się odbywać na wielkich arenach, jako coś oddzielnego, już nie gry

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

wideo, tylko sport. Jesteśmy w stanie to wszystko oddzielić, czy to jest tylko marketingowo-producencką papką, przez którą musimy się przebijać?

Jesteśmy w stanie oddzielić, bo e-sport nie jest artefaktem, tylko praktyką. Ta sama gra może być używana... Gra w rozumieniu „oprogramowanie rozrywkowe" może być używane w celach czysto ludycznych - do zabawy, albo w celach e-sportowych. Oczywiście są gry, które lepiej się do e-sportu nadają i te, które się nadają gorzej, ale e-sport to jest coś, co się z grami robi, podobnie jak z każdą inną czynnością tego rodzaju. Czym innym jest granie w piłkę z kolegami na podwórku, czym innym jest granie w meczu ligowym. Wiemy, że jedno jest sportem, a drugie jest zabawą i z grami jest tak samo. Natomiast sportowość gier jest związana z tym, że kultura XIX i zwłaszcza XX wieku wyraziście hierarchizuje zabawę i najwyższy walor przypisuje tej zabawie, która jest jednocześnie widowiskiem, a co za tym idzie, pośród aktywności o charakterze ludycznym, sport, to znaczy aktywność atletyczna, z której można uczynić widowisko, bo ktoś wygrywa, ktoś przegrywa, ktoś się przewraca, ktoś stoi, ktoś kogoś kopnie, dramat się dzieje, jest kulturowo waloryzowana jako coś ważniejszego, a więc w związku z tym na przykład godnego płacenia za to większych pieniędzy, niż jako coś... Niż na przykład picie piwa z kolegami w knajpie. Pomiędzy tym wszystkim znajdują się jeszcze jakieś tam stany pośrednie i należy też pamiętać o tym, że sport, podobnie jak e-sport, ten profesjonalny ma też bardzo wyraźne miejsce w strukturze społeczeństwa kapitalistycznego, to znaczy jest taką drogą trochę w bok, taką możliwością ucieczki od biedy i ciężkiej pracy poprzez wybitne uzdolnienie. Oczywiście nie tylko sport to robi, ponieważ sztuka, że tak powiem, w XX wieku, a zwłaszcza w drugiej połowie XX wieku, muzyka rozrywkowa była podobnie traktowana jak sport, czyli powiedzmy w fawelach Sao Paulo w Brazylii, jednocześnie dwa miliony młodych chłopców w wieku 11 do 13 lat kopią piłkę i jeden z nich zacznie na tym zarabiać miliony, to powoduje, że te dwa miliony młodych chłopców kopią piłkę, zamiast się buntować przeciwko systemowi w nadziei na to, że to właśnie oni zaczną zarabiać miliony. I teraz e-sport wypełnia podobną kulturową misję, nie bez przyczyny w krajach, które w czasach

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

zimnej wojny nazywano „Drugim Światem”, na przykład e-sport jest tak szalenie popularny, to jest droga wejścia do kulturowego mainstreamu i do bycia celebrowanym dla tych, dla których te normalne główne drzwi pozostają raczej zamknięte i oni są tam egzotyczni. W związku z tym e-sportowcy i e-sporty popularne są w krajach dawnego bloku wschodniego, w Ameryce Południowej, to są miejsca, które są w e-sporcie zakochane. No i oczywiście tam, gdzie jest wysoka kultura rywalizacji, na przykład w Stanach, w Australii. Chiny oczywiście mają profesjonalne drużyny e-sportowców, a w Europie Zachodniej jakoś trochę mniej.

Odchodząc od tematu gatunków, medium i wszystkiego, chciałem się trochę zastanowić nad miejscem, nad historią gier wideo, czy raczej punktami odniesienia w tej historii. W zasadzie każdego roku, kiedy wychodzi wyczekiwana produkcja, pojawia się takie określenie, że coś jest „Obywatelem Kane'm” gier wideo. Dla niewtajemniczonych „Obywatel Kane”, to jest film Orsona Wellesa, który uważa się często za najważniejsze dzieło kinematografii, również dlatego, że kodyfikował bardzo wiele rozwiązań, które później pojawiły się w innych filmach, różne techniki montażu, również to, że operował nieliniową narracją i nie był takim prostym filmem. W przypadku gier to się pojawia bardzo często i zastanawiam się, czy my jesteśmy w ogóle w stanie w tak różnorodnym medium wpaść na coś, co jest z tym Obywatelem Kane'm, który nie tyle stworzył pewne rzeczy, co po prostu wprowadził je w główny obieg i wytłumaczył je, wytyczył pewien trend.

Pewnie, że tak, to znaczy każdego roku mamy do czynienia z „Obywatelami Kane'ami” gier cyfrowych i zawsze gdy spojrzymy w przeszłość medium, widzimy te punkty węzłowe, które wydają nam się szczególnie ważne. Natomiast to, o czym należy pamiętać to to, że „Obywatel Kane” nie był od razu „Obywatelem Kane'm”. Tak samo jak żadne inne przełomowe dzieło... Albo inaczej, pewnie jakieś takie były, ale teraz nie potrafię sobie przypomnieć czegoś takiego, co od razu celebrowane byłoby, jako szczególnie przełomowe, wyjąwszy być może „Królewnę Śnieżkę i

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

siedmiu krasnoludków” Walta Disneya, który to film od razu funkcjonował jako genialny przełom w historii kinematografii, ze względu na swoje technologiczne nowatorstwo. Więc tak, technologiczne nowatorstwo jest sprawą dosyć oczywistą i co jakiś czas trafiamy na gry, które proponując technologiczne rozwiązania, które do tej pory były niedostępne, niespotykane, albo nie uprawiane i wtedy od razu, kiedy dokonuje się premiera czegoś takiego... Zresztą, nie zdarza się to tak bardzo często, mamy tendencje do tego, żeby widzieć w tym wielki przełom. Problem tylko w tym, że wiele technologicznych innowacji nie oddziałuje następnie na medium tak, jak byśmy chcieli. Te dwa wielkie marzenia gamedevu, marzenie o wirtualnej rzeczywistości, o grach na VR i marzenia o interfejsach ruchowych, czyli te marzenie o pełnej immersyjności cielesnej, wciąż pozostają niezrealizowane, to znaczy, oczywiście, że są gry, które wykorzystują VR i są gry, które wykorzystują interfejsy ruchowe, ale żadna z nich nie wywołała ważnego przełomu, który spowodował, że kultura gier potoczyła się w inną stronę. Natomiast kiedy patrzymy w przeszłość, no to rzeczywiście możemy w tej przeszłości znaleźć te punkty węzłowe, w których coś się zmienia i o kilku takich grach nawet już dzisiaj wspominaliśmy - „Dune II” była grą, która była niewątpliwie przełomowa i przeorganizowała sposób, w jaki myśli się o konstruowaniu modeli świata w grach. „Tomb Raider” był bezdyskusyjnie tą grą, która pchnęła elektryczną rozrywkę na zupełnie nowe tory, proponując jej alians z filmem, który wcześniej przecież nie był wcale tak bardzo oczywisty, jak wtedy. „Quake” to gra, która nie tylko udoskonaliła rozwiązania technologiczne stosowane wcześniej od niepamiętnych czasów, bo przecież gry w perspektywie pierwszoosobowej, to powstawały już w latach 80., ale jednocześnie zaproponowało coś zupełnie nowego, to znaczy deathmatche, które otworzyły przestrzeń dla rywalizacji w rozgrywce sieciowej, oraz ze względu na to, że kod gry został udostępniony, wywołały czy rozpoczęły kulturę moderską. Czy któraś z nich jest „Obywatelem Kane'm”? Na pewno wpłynęły bardzo na rozwój mediów. Natomiast jeżeli myślimy o „Obywatelu Kane’ie”, jak o tym w filmie totalnym, który mówi wszystko, co można powiedzieć o rzeczywistości, to jest oczywiście sąd bardzo kontrowersyjny i łatwy do podważenia. Tak jak w ogóle całe to celebrowanie

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

„Obywatela Kane'a", które stawia znak równości pomiędzy kinem i Hollywood, pomijając wszystko, co nie jest Hollywoodem, no to ja wiem? Gdybym miał zaryzykować i powiedzieć, jaką grę uznałbym za „Obywatela Kane'a" gier wideo, to powiedziałbym, że to „Red Dead Redeption 2". I teraz możemy spędzić następny podcast na tłumaczeniu tego, ale nie wiem, za parę lat okaże się, czy to jest ta droga, czy to jest tylko jakieś moje zupełne oczadzenie.

Jesteśmy w stanie być może jakiś kanon taki konkretny, który można by omówić w ciągu 12 miesięcznych zajęć, jeden miesiąc na tytuł? Kanon gier wideo?

Możemy, tylko nie wiem, czy mamy potrzebę. Kanony są jak wiadomo instytucjami władzy. Kanony wskazują, co jest ważne, co jest nieważne. Kanonów historycznie używano do tego, żeby na przykład marginalizować niepożądanych twórców. Gdy przyjrzymy się kanonowi europejskiego malarstwa, to odkryjemy, że malowali sami faceci i Artemisia Gentileschi. To jest nieprawda, było wiele fenomenalnych malarek, które nie trafiły do kanonu, ponieważ kiedy Vasari układał swoje „Żywoty Wielkich Malarzy", to w ogóle nie myślał o tym, że jakaś zakonnica mogłaby się tam znaleźć, bo nie miała ekscytującego życiorysu, jak nie przymierzając Il Sodoma. Czy kiedy układamy kanon literatury polskiej, to nagle pojawia się pytanie, czy wiersze Papuszy są elementem kanonu poetyckiego, polskiej poezji dwudziestowiecznej, czy też ze względu na to, że powstawały w języku romskim i były pisane przez Romkę i jeszcze w dodatku zostały podkradzione i przetłumaczone na język polski bez jej wiedzy i zgody, nie powinny się w tym kanonie znajdować. No ale dobra, to jeżeli wykluczymy Papuszę, bo nie pisała po polsku, to co z Leśmianem? To jest polski, ale to jest taki polski, jak nas wszystkich. Poza tym, parę rzeczy napisał po rosyjsku, zdrajca. Albo z Josephem Conradem, który w ogóle nic nie napisał po polsku, a przecież lubimy się przyznawać do Josepha Conrada. I mówię o tych sprawach dlatego, żeby wskazać na to, że układanie kanonu jest trudne i trzeba zadać sobie najpierw pytanie, co by temu

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

kanonowi przyświecało. Czy chodzi o to, że chcielibyśmy zapoznać tych studentów hipotetycznych, którzy przyszli na 12 zajęć, z najważniejszymi gatunkami, z grami które uważamy za przełomowe, ponieważ znakomicie się sprzedały i miały mnóstwo naśladownictw, czy z grami, które uważamy za przełomowe, ponieważ były ważnymi produktami artystycznymi, które w swoich czasach w ogóle nie zostały zrozumiane i w związku z tym sprzedały się źle i nie miały naśladownictw. Na przykład wspaniała gra na Amigę „Cannon Fodder", która była jednym z pierwszych wielkich projektów krytykujących przemoc w grach cyfrowych, ale wtedy kultura krytyczna nie była jeszcze wystarczająco dojrzała, żeby zobaczyć ten wątek i przecież skończyło się procesem pomiędzy twórcami gry a Stowarzyszeniem Weteranów Pierwszej Wojny Światowej, ze względu na wykorzystanie symbolu „maku" w grze, który jest symbolem weteranów. W związku z tym myślę, że każdy kanon, który można by ułożyć, musiałby być prowizoryczny i przeznaczony do jakiegoś konkretnego zadania, a taki kanon, że jego wyryję teraz w tablicach, żeby w muzeum pokazywać, wstrzymałbym się z czymś takim.

Czy uważasz za zasadne, na przykład próby tego, co robiło choćby Museum of Modern Art, które próbowało właśnie zamknąć tych kilkanaście gier, które powiedzmy tłumaczą w jakiś sposób medium?

Być może nie, no bo jednak muzealnictwo ma konkretne zadanie, to znaczy - zapewnić pewnego rodzaju perspektywiczny skrót, który uchwyci punkty węzłowe, więc sam gest jest spoko, natomiast o tym, w jaki sposób kolekcja funkcjonuje, można by już dyskutować. Ponieważ jedna rzecz, o której jeszcze nie wspomniałem to jest to, że kanony też się rozkładają różnie i wypadku gier cyfrowych ważne jest na przykład dla takiej historycznej pamięci gier cyfrowych, dostępność konkretnego sprzętu elektronicznego, w konkretnych regionach świata. Jak na przykład dla wszystkich Amerykanów najbardziej paradygmatyczną grą jest „Super Mario Bros", to był ogromny sukces sprzedażowy, on zapoczątkował nowe pokolenie graczy. Ja w „Super Mario Bros" grałem dopiero jako dorosły człowiek, bo jestem wystarczająco

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

stary, żeby wychować się zanim w Polsce spopularyzował się Pegasus. Dla mnie tym podstawowym komputerem było ZX Spectrum, a gry które formują ten kanon, to „River Ride", gry niemieckie takie jak „Boulder Dash", które nie pojawiały się w ogóle w kanonie anglosaskim. Gdybyśmy zaczęli robić Polski kanon gier, bezdyskusyjnie powinien do niego trafić „Gothic", gra która nie była produkowana w Polsce, ale cóż bardziej niż Gothic wywarło wpływ na polski gamedev? Bez „Gothica" nie byłoby „Wiedźmina", bez „Wiedźmina" cały czas robilibyśmy „Tajemnicę statuetki".

Nawiązując do prowizorycznych kanonów, jakbyś ty miał wskazać w powiedzieć pięć, sześć tytułów takich, które wyjaśniają medium, co byś sam wskazał?

To bardzo trudne pytanie, chwilę będę musiał wokół niego pokrążyć, bo muszę się przez moment nad nim zastanowić. Myślę, że „River Ride", o którym wspomniałem, to stara gra, o której prawie nikt nie pamięta. Na pewno by się tam znalazł jeszcze „Heroes of Might and Magic 3", ponieważ polska kultura geekowska jest niewyjaśnialna, jeżeli nie opowie się o „Heroes of Might and Magic 3". Myślę, że znalazłby się tam „Tomb Raider", ponieważ, kiedy mówię, że będę grał w grę, to wiadomo, którą grę mam na myśli. Sądzę, że znalazłby się tam „Secret of Monkey Island", gra, która wyrafinowała gatunek gier przygodowych i w ogóle podjęła pewien gest narracyjny, który jak myślę ciągnie się za nami wciąż. Miejsce piąte, oczywiście zostawię dla „Sim City", czyli pierwszego sandboxa, który był grą, który pokazał, że gra nie musi mieć celu i warunków zwycięstwa, żeby być angażująca. Mnie pokazał, bo oczywiście ludzie, którzy wcześniej mieli komputery, dowiedzieli się tego z „Microsoft Flight Simulator", to było 5.

Wszystko ze starszych rzeczy w takim razie.

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

No tak, jestem starszym człowiekiem, gdy mówisz kanon, ja myślę nostalgia. Jeżeli chciałbyś, żebym ci podał 5 gier ostatnich pięciu lat, to musiałbym układać go inaczej. Zacząłbym wtedy od „Wiedźmina 3”, który jest grą, która udowodniła, że da się połączyć ambitny wątek narracyjny z otwartym światem, coś co wcześniej było zwykle traktowane jako „either or”, że możesz mieć albo grę BioWare’u albo Elder Scrollsy. „Wiedźmin 3” udowodnił, że możesz mieć gry BioWare’u w Elder Scrolls'ach. To na pewno byłoby „GTA San Andreas”, i tu zostawmy już gry w perspektywie trzecioosobowej. To byłby „Bioshock”, ze względu na to, że zaprowadził gry na salony i to gry mainstream'owe, to znaczy pokazał, że nie trzeba mieć pikselartu i być grą niezależną, żeby mówili o tobie intelektualiści i to jest taki społeczny cel. Mój prywatny, omijający bardzo wiele rzeczy, w które najzwyczajniej w świecie nie grałem, „Crusader Kings” z Paradoxu, który jest game changerem dla gier strategicznych, oczywiście jest interaktywnym wygaszaczem ekranu, ale jest jednocześnie opowieścią o tym, że można wytwarzać proceduralne narracje w grach strategicznych bez wykorzystywania koncepcji państwa narodowego i minimalizując wojnę, jako sposób prowadzenia dyplomacji, w ogóle sposób funkcjonowania w świecie. Na piątej pozycji, oczywiście „Proteus”, ten symulator chodzenia, w którym w przeciwieństwie do „Dear Eshter” nie było nawet narracji, była tylko pikselartowa grafika wyspy i nic.

Przyjemność biegania po lesie.

Nie wiem, czy to była przyjemność, doświadczenie biegania po lesie.

Ze swoich doświadczeń mówię „przyjemność”. To była pierwsza gra eksploracyjna tego typu, którą pojąłem jako przyjemność obcowania w świecie wirtualnym.

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

To jest interesujące w „Proteusie”, bo nie tylko dawał przyjemność obcowania ze światem wirtualnym, ale jednocześnie wskazywał na to, że świat wirtualny nie musi być fotorealistyczny, żeby być wizualnie atrakcyjny.

Odchodząc od tematu przeszłości i przeskakując może daleko w przyszłość, ale zahaczając o teraźniejszość, dokąd to medium zmierza tak naprawdę?

Do klęski.

Jak my wszyscy. Jaki jest kierunek w końcu? Czy jesteśmy w ogóle w stanie wytyczyć jakąś taką ścieżkę, bo już kilkukrotnie próbowano, już wieszczono 10 lat temu śmierć na przykład PC'towego gamingu, aż nie przyszedł Steam ze swoimi promocjami Humble Bundle i się okazało, że jednak nie, ten gaming z nami zostanie dłużej niż konsole. Wieszczono śmierć gier „single player”, aż choćby Sony na przykład w tej generacji nie postawił na takie długie solidne tytuły, które były sukcesami i się okazało, że nie, jednak ludzie chcą grać w te gry, nie chcą tylko multiplayerów i usług. Czy te gry/usługi, bo teraz wszyscy muszą mieć usługę, którą będą rozwijać przez lata i nawet takie franczyzy jak „Halo” które są już z pogranicza gier/usług. Jesteśmy w stanie wytyczyć jakiś trend, w którym to wszystko zmierza, czy też tak naprawdę jesteśmy tylko więźniami takich naszych oczekiwań i za chwilę nas te gry wideo zaskoczą?

Rozważam tę odpowiedź, bo można próbować jej udzielić na kilku poziomach, pierwszy jest taki, że wieszczenie śmierci czegoś tam, pamiętam te stare dobre czasy, kiedy hitem był „World of Warcraft” i wszyscy opowiadali, że nie będzie już nigdy żadnych innych gier, niż otwarte gry MMO, ponieważ zapewniają doświadczenie społeczne. Bardzo częste jest mylenie mody z zapotrzebowaniem czy ze zmianą, które ma bardzo konkretny i ważny powód, mianowicie cykl produkcji

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

dużych gier jest długi, wiemy to wszyscy. Wszyscy, którzy pamiętamy pierwszą zapowiedź „Cyberpunka 2077”, która wydaje się, że była w XIX wieku, a w związku z tym, jeżeli jestem gotów zainwestować mnóstwo pieniędzy, mnóstwo środków, w produkcję czegoś takiego, to muszę robić coś, o czym wydaje mi się, że się sprzeda. Reagujemy na bieżące trendy, to się stało np. z grami z otwartym światem, teraz wszyscy narzekają, że „mój Boże, wszystko musi mieć otwarty świat”, ale to przecież rezultat tego, że te parę lat temu, kiedy wszyscy piali z zachwytu nad „Skyrim” uwierzono, że otwarte światy to jest przyszłość, związku z tym przestawiamy całą produkcję na otwarte światy. No i ta produkcja się ciągnie i tego się nie da tak po prostu wyłączyć i przejść na nieotwarty świat. Podobnie jak nie da się w drugą stronę, co udowadnia fiasko estetyczne „Dragon Age: Inquisition” i „Mass Effect: Andromeda”. Mówię o tym dlatego, że oczywiście podstawowy kłopot z grami cyfrowymi, to jest kłopot taki, jaki wiąże się też z wysoko budżetowym kinem, on jest uzależniony od kasy dużych wydawców. W związku z tym, innowacje pojawiają się tam powoli i z oporami, bo wydawcy nie są od tego, żeby wprowadzać nowe jakości artystyczne, tylko od tego, żeby zarabiać duże pieniądze. Jeżeli coś wydaje się nie przynosić przewidywanego zysku, to przecież wpakują temu kulę w głowę bez żadnych absolutnie wyrzutów sumienia. Tak było dajmy na to z grą „Fable Legends”, czwarta odsłona serii „Fable”, miała być czymś zupełnie innym, to znaczy miała polegać na tym, że jest grą sieciową, w której wybiera się spośród grupki bohaterów i ci bohaterowie, prowadzeni przez różnych graczy w takich niewielkich drużynach, wchodzą w interakcje ze światem, czyli innymi słowy byłby to prototyp czegoś pośredniego między hero shooterem w stylu „Fortnight'a” na przykład, a player versus environment, czyli rozrywką asymetryczną. Gdyby ta gra ukazała się wtedy, mogłaby być game changerem, ale wtedy się nie ukazała, bo wtedy Microsoft, który kupił „Lion Head” stwierdził, że produkcja trwa zbyt długo, pochłonęła za dużo pieniędzy i najłatwiej będzie wykazać wzrost zysków z sekcji gier wideo w kwartalnym raporcie po prostu zamykając studio i usuwając mu budżet. W związku z tym, ta innowacja jest uwikłana w tego rodzaju kłopoty i najczęściej przychodzi jednak z rynku indie, który jest nieprzewidywalny, to raz. Dwa, to co w

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

przyszłości nas czeka, to pytanie o zasoby i to jest najważniejszy dylemat i najważniejszy problem, przed którym kultura gier wideo musi stanąć. Jesteśmy w przededniu premiery nowej generacji konsol i pytanie brzmi: co było nie tak ze starą generacją? Jesteśmy gotowi zużywać bezcenne, rzadkie minerały, żeby wyprodukować nowe konsole i wprowadzić ogromną dewastację środowiska, żeby wyprodukować maszyny, które będą jeszcze bardziej energochłonne. W związku z tym wydaje mi się, że to, co jest w przyszłości, to jest pytanie o to, jak długo jesteśmy w stanie utrzymać iluzję tego, że każda nowa generacja sprzętu będzie lepsza, potężniejsza, nowocześniejsza i będzie zjadała więcej prądu, w warunkach zbliżającej się katastrofy klimatycznej. I to jest przyszłość, o której branża niechętnie mówi, bo woli wyobrażać sobie siebie, jako doskonale kulistą i oddzieloną od problemów świata, ale gdybym ja miał wskazać przyszłość gier cyfrowych, to powiedziałbym, że są to gry planszowe.

Czeka nas krach w stylu tego z lat 80., kiedy „ET" zabił rynek?

Tamten krach był wywołany przez niewłaściwe inwestycje, politykę sprzedażową i mnóstwo innych czynników, ale on miał raczej charakter wewnętrzny. Myślę, że to co obserwujemy obecnie w odniesieniu do takich rzeczy, jak dajmy na to jedzenie wołowiny, czy latanie samolotem, a zwłaszcza to ostatnie, czyli flightshaming, czyli nie tylko świadome wybieranie innych modeli podróży, ale też stawianie aktywnych zarzutów ludziom, którzy latają. Będzie nas czekał również w odniesieniu do gier, i w ogóle w odniesieniu do sprzętu elektronicznego i pytanie o to, czy musisz mieć w domu tyle komputerów, czy musisz co 2 lata wymieniać komórkę, wiedząc jaki to ma wpływ na środowisko, będzie w krajach rozwiniętych coraz mocniejsze i coraz wyraźniejsze, a ponieważ to kraje rozwinięte ciągną rynek gier, w związku z tym będzie pytanie, z którym trzeba się będzie zacząć liczyć i to liczyć już bardzo niedługo.

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

Odchodząc jeszcze od tego typu ciężkich konsekwencji, jeszcze zastanawiam się nad przyszłością gier. Jak z modelami finansowania, czy monetyzacji tak naprawdę gier wideo, czy ten kierunek, który obserwujemy, odkąd doszło do w zasadzie jakiegoś małego wybuchu popularności gier na telefony, które można było monetyzować za pomocą mikropłatności, energii, i tak dalej, i tak dalej. Czy myślisz, że to jest kierunek, w którym będziemy już powoli zmierzać, kiedy się twórcy na przykład zorientują, że wydajniej też dla nich finansowo i dla ich pracowników jest po prostu rozwijać jedną grę i zarabiać na niej w takim modelu, czy zataczamy takie chwilowe koło w kierunku automatów, do których wrzucaliśmy pieniążek i to w końcu też się znudzi i też się przed tym zbuntujemy, jeśli to będzie jakoś ograniczające?

Gdyby to miało być tak, że model płatności, który związany jest z produkcjami gier mobilnych, czyli stosunkowo szybka produkcja, a potem długi ogon rozwoju miał być modelem wyłącznym, to już nikt nie robiłby innych gier niż na telefony, ponieważ te duże produkcje są bardzo kosztowne, a produkcje indie wymagają własnych inwestycji i samopoświęcenia. W związku z tym myślę, że to nie daje się sprowadzić wyłącznie do takiego dyskursu, co przynosi „cyber korpo" najwięcej pieniędzy. Poza tym model, który jest charakterystyczny dla gier mobilnych jest super ryzykowny, przecież każdego dnia mają premierę setki gier mobilnych, z których 3 lub 4 przyniesie faktyczny zysk, więc to jest w zasadzie inwestowanie na ślepo. Problemem jest również to, że gry wytworzyły swoją kulturę i to nie jest kultura grania na telefonie. Prawdziwi gamerzy, prawdziwi gracze nie grają na telefonach. Prawdziwi gracze mają konsole i komputery. Na telefonach grają ludzie, którzy należą do zupełnie innej klasy. W związku z tym wydaje mi się, że te rynki jakkolwiek obydwa dotyczą elektronicznej rozrywki, to one się niezupełnie zazębiają. Oczywiście pytanie o to, który z nich jest akurat górą, jest bardzo zasadne, ale to tak jak telewizja nie zabiła kina, a kino nie zabiło muzyki, czy teatru, chociaż oczywiście zmieniło jego kulturową rolę, zmieniło sposób, w jaki wchodzimy z nim w interakcje, tak też nie sądzę, żeby mikropłatności spowodowały, że nie będziemy mieli więcej

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

ani zamkniętych całości gier artystycznych ani dużych, ambitnych projektów robionych przez duże studia, bo dla nich jest też gdzieś w tym miejsce.

Czy maszyny takie jak Switch mogą w tym zamieszać, które jakby połączyły trochę tych powiedzmy bardziej hardcore'owych graczy, którzy mają konsole z tymi przenośnymi, bo to i otworzyło tym ludziom przyzwyczajonym do telefonów trochę i możliwości, i perspektywy na gry. Czy to jest może tylko jakaś chwilowe fanaberia Nintendo, która się zmieni z następna generacją, kiedy wpadną na inny, lepszy pomysł?

Nintendo ma swoich klientów, którzy kupują rzeczy Nintendo i wyznają filozofię firmową Nintendo. Nintendo, które nie ma możliwości finansowych, żeby rywalizować na poważnie z Sony czy z Microsoftem na rynku dużych konsol w każdej generacji ma takie cudactwo, to znaczy wcześniej miało na przykład Wii. Długi był moment, że się wydawało, że Matko Boska to jest prawdziwa rewolucja - Wii w każdym domu. Jesper Juul napisał książkę „Casual Revolution", poświęconą temu, jak Wii na zawsze zmieniło gry. Gdzie jest teraz Nintendo Wii?

Myślę, że Microsoft Connect był gwoździem do trumny.

Switch to nie jest pierwsza przenośna konsola, mamy całą długą historię gameboy'ów i tak dalej. Nie jest to nawet pierwsza przenośna konsola Nintendo. Switch wywołał ten sam efekt, który kiedyś wywołało Wii i jak sądzę duzi gracze będą próbowali go skapitalizować, zrobią swoje własne technologicznie lepsze, wydajniejsze i tańsze Switche, które się w ogóle nie przyjmą. Ponieważ Nintendo ma tę opinię innowatora i swoich własnych klientów, którzy przecież nie kupią konsoli od Sony, bo już mają swoją od Nintendo.

Tak przy okazji może tego wychodzenia z grami gdzieś i tym, jak wszyscy się nawzajem naśladują, w pewnym stopniu. Jak widzisz przyszłość, czy w

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

ogóle jest przyszłość jakaś strumieniowania gier, takiego jak na przykład „Google stadia" widzi na przykład przyszłość, w której tak naprawdę już nie będziemy mieli swoich własnych gier. Czy myślisz, że to jest nawet niedaleka, czy daleka przyszłość, również biorąc pod uwagę nasze ograniczenia technologiczne, gdzie podejrzewam, że tutaj w Katowicach mamy lepsze połączenia z internetem, niż na przykład połowa Stanów Zjednoczonych, poza miastem Seattle. Ale czy to jest jakiś faktycznie kierunek, czy to jest po prostu też coś, co się pojawia chwilowo, jakąś taką próbę przejęcia rynku, czy przejęcia trochę kontroli nad tymi grami z rąk graczy.

Nie wydaje mi się po pierwsze, żeby gracze jakoś bardzo kontrolowali rynek gier i kontrolowali gry, po drugie, zanim udzielę odpowiedzi na to pytanie, chciałem złożyć dodatkową deklarację, to już trzecie pytanie o przewidywanie przyszłości, które mi zadajesz. Ja chciałem powiedzieć, że ja nie wiem, spekuluję w oparciu o najlepszą wiedzę i przeczucia, ale drogie słuchaczki i słuchacze pamiętajcie, że to jest wszystko wróżenie z fusów, ponieważ pojutrze może zdarzyć się zaraza, wybuch super wulkanu, odkrycie nowego sposobu przewodnictwa cieplnego, który całkowicie zmieni rodzaj rozgrywki, ale tak, myślę, że streaming gier jest niezmiernie kuszącą opcją, zwłaszcza dla dużych producentów, którzy uważają, że piractwo jest dla nich poważnym zagrożeniem i poważnie ogranicza ich zyski. Byłoby też pewnie rozwiązaniem problemu, o którym mówię, albo przesunięciem, to znaczy, że nie każdy musi mieć w domu konsolę. I w związku z tym, przynajmniej częściowo jesteśmy w stanie zmniejszyć ślad ekologiczny. Natomiast oczywiście streaming jest daleko bardziej energochłonny, więc tu się zyska, tam się straci, a po drugie, oczywiście dzieli graczy na tych, którzy mają i tych, którzy nie mają dobrego internetu. Jasna sprawa, że streaming byłby rozwiązaniem dla pewnie większości Europy Zachodniej i połowy Stanów Zjednoczonych, ale streaming nie byłbym rozwiązaniem dla większości Ameryki Południowej, nie wspominając już na przykład o Indiach, czy dla Rosji, ogromny rynek a niekoniecznie wybitne możliwości internetowe. Co więcej, w tym wypadku w oczywisty sposób interesy branży gier

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

wchodzą w kolizję z interesami państw narodowych, które starają się kontrolować treści dostępne lub niedostępne w internecie. Na przykład w wypadku serwisów ze streamingiem, to bardzo dobrze widać ze streamingiem seriali. Blokady regionalne powodują, że niektóre rzeczy są dostępne tu, a inne tam, ze względu na to, że coś jest w danym kraju sprzedane do telewizji naziemnej. Po dziś dzień nie widziałem na Netflixie czwartego sezonu „Ostatniego królestwa", bo w Polsce jest wciąż niedostępny, a to jest kurde serial, który miał premierę prawie rok temu. Ale tutaj przynajmniej wchodzimy w świat, w którym są doświadczenia narodowych nadawców, regulacje i tak dalej. W wypadku gier, oczywiście mamy doświadczenie tego, że premiery są globalne, że gra się pojawia i jest dostępna wszędzie. Czy byłyby dostępne globalnie? Trudno powiedzieć. Z trzeciej natomiast strony, oczywiście odejście od pudełkowej dystrybucji jest takim krokiem w stronę tego rodzaju podziału, bo ja sobie mogłem pobrać z Epica wczoraj „Total War Troy" bez najmniejszego problemu. W sekundę, a instalowało mi się to może 30 minut, bo mam dobry i szybki internet, ale wyobrażam sobie, że ludzie z gorszym połączeniem po dziś dzień nie są w stanie się dobić na serwer.

Tak z ostatnich przewidywań przyszłości na sam koniec, co ty byś chciał od tego medium, jak ty widzisz przyszłość, co ty byś chciał, żeby się wydarzyło w niedalekiej, dalekiej przyszłości z tymi grami cyfrowymi?

Wydaje mi się, że chciałbym dwóch różnych rzeczy, jedna dotyczy sposobu produkcji gier, druga natomiast dotyczy treści gier. To, czego chciałbym być może najbardziej, to to żeby produkcja gier stała się bardziej humanitarna, żeby traktowanie pracowników było lepsze, w tym momencie to się dzieje na naszych oczach. Crunch jest powszechnie krytykowany, zwalnia się toksycznych szefów, ale ta branża bardzo długo pogrążona była w takim przeświadczeniu, że robię gry, a więc realizuję swoje jakieś wielkie marzenie, a więc nie ma tutaj miejsca na żadne negocjacje. „Ciesz się, że to robisz", więc to jest taka rzecz, której bym chciał. Druga natomiast rzecz, której bym chciał, to to żeby odważniej poszukiwano tematów i

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

rozwiązań w sektorze gier wysokobudżetowych. Niekoniecznie dlatego, że uważam, że gry indie nie mają nic do zaproponowania, mają bardzo dużo do zaproponowania, ale to, co mnie fascynuje, to to w jaki sposób wielkie projekty „Triple-A", gry sandboxowe z otwartym światem, albo wielkie strategie, starają się opowiedzieć coś totalnego o świecie i chciałbym, żeby zaczęły opowiadać coś innego, niż - świat polega na tym, żeby zbierać bezwartościowe przedmioty i walczyć z przeciwnikami, co jakiś czas tracąc kontrolę w momencie kiedy dochodzi do konwersacji. Oczywiście są studia, które takie rzeczy próbują robić, Kojima takie rzeczy próbuję robić, czy Quantic Dream takie rzeczy próbuje robić. Chciałbym, żeby tego było więcej.

To są dwa życzenia, z którymi każdy z nas się jakoś utożsamia i również sobie, i nam tego medium życzę. Moim gościem był Tomasz Majkowski. Proszę zareklamuj się jeszcze, gdzie cię można znaleźć, co teraz robisz, co będziesz robił w przyszłości.

Przede wszystkim, robię rzeczy dla „Spacją się skacze" i serdecznie państwu polecam oprócz tego podcastu jeszcze wideo eseje i pisemne eseje, które są wszystkie dostępne w ramach tego projektu i to jest to, czym się zajmuję w sposób najbardziej bezpośredni. Natomiast moje własne, obecne zainteresowania ciążą w stronę, która zupełnie mnie fascynuje, to znaczy interesuje mnie relacja pomiędzy grami cyfrowymi, a tradycyjnymi kulturami państw narodowych i tego, w jaki sposób od XIX wieku kultywowane rzeczy takie jak np. narodowy kanon – to a propos tego, o czym rozmawialiśmy, przekonanie o istnieniu narodowych charakterów, czy jakichś narodowych cech, np. że Słowianie kucają, itd. Słowianie to oczywiście rasa, a nie naród. Nie wiem, co to Słowianie. To lud jest. W jaki sposób to wchodzi w interakcje z tym globalnym medium i to jest projekt, który mam nadzieję niedługo rozpocząć na UJ, a jeśli jesteście zainteresowani bliżej tym, co robimy, to polecam liczne groznawcze konferencje i darmowe dostępne w internecie wydawnictwa, które produkujemy.

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)

To było „ Spacją się skacze, inne spojrzenie na gry wideo”. Ja nazywam się Jacek Wandzel, moim gościem był Tomasz Majkowski. Zapraszam do innych odcinków podcastów, wideo esejów i artykułów. Pamiętajcie - patrzcie inaczej na gry wideo.

A ja żegnam się z państwem, do widzenia.

spacjasieskacze.pl

CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA – NA TYCH SAMYCH WARUNKACH (CC BY-SA 3.0)