

---

# SPACJA — SIEĆ SKACZE



Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego.



Dofinansowano ze środków  
Narodowego Centrum Kultury  
w ramach programu  
„Kultura w sieci”

SPÓŁDZIELNIA SOCJALNA HONOLULU  
KATOWICE 2020

---

Tomasz Z. Majkowski

# Dlaczego spacją się skacze?

**Redakcja:** Jacek Wandzel

**Nagranie:** Frank Futerro

**Transkrypt:** Marta Żaczkiewicz

**Korekta:** Emilia Makówka

**Layout:** Bartek Sołtysik

**Współpraca:** zespół Drzwi Zwane Koniem

## Transkrypt wideoeseju

Witam. Oglądacie „Spacją się skacze, inne spojrzenie na gry wideo”. Nazywam się Tomasz Majkowski, jestem kierownikiem Ośrodka Badań Groznawczych Uniwersytetu Jagiellońskiego. Chcę porozmawiać z wami o grach wideo, skąd się wzięły i dlaczego nie lubię mówić „gry wideo”.

Epidemia Covid-19 spowodowała ogromne straty w rozmaitych sektorach kultury. Ludzie przestali chodzić do teatru, do kina, albo chodzą i siedzą co trzecie miejsce w maseczkach i nikomu nie sprawia to przyjemności. Trudno pójść na koncert i nawet produkcje seriali na platformy streamingowe w pewnym momencie musiały zostać wstrzymane. Wszyscy tracą, ale jest jeden wygrany epidemii, to znaczy sektor usług cyfrowych. Nie mówię tylko o pieniądzach, które na epidemii zarobił Amazon, ale wśród dostawców rozmaitych form narracyjnych i dóbr kulturowych szczególnie zyskali producenci gier wideo, gier cyfrowych.

Będę mówił „gry cyfrowe”. Wyjaśnię, dlaczego. To nie tylko nawyk. Zamknięci w domach ludzie zaczęli uciekać w światy gier wideo, czy gier cyfrowych, by przechadzać się po lesie, albo by żyć drugim życiem na urokliwej wyspie antropomorficznych zwierzątek, które zajmują się choćby wypychaniem rybek w grze produkowanej przez Nintendo, chyba największego zwycięzcę w sektorze gier, który najwięcej skorzystał na globalnej pandemii. Mówię o tym, żeby pokazać, że to właśnie zamknięcie unaocznilo nam bardzo mocno, jak istotnym elementem naszej kultury stały się gry cyfrowe. Jak ważnym sposobem mówienia o rzeczywistości są dla nas wszystkich, nie tylko dla jednego pokolenia. Dlatego trzeba zastanowić się, czym one w istocie są. By to zrobić, pozwolę sobie przyjrzeć się nazwie, której używamy „gry cyfrowe”. To nazwa dwuczłonowa. Pierwsza część to „gry”, druga część to „cyfrowe”.

Na początek zajmiemy się „grami”. Mija mniej więcej sto lat odkąd filozofowie zachodu zaczęli zastanawiać się, czym właściwie jest gra, nie zbywając tego jedno czy dwuzdaniowym bon motem. Poza filozofią zachodnią pojęcie „gry i zabawy” było obecne dłużej, zwłaszcza w tradycji hinduskiej, ponieważ są to ważne elementy hinduizmu i co za tym idzie, ważne elementy kultury intelektualnej, która z hinduizmu wyrasta. U nas jednak, to znaczy w Europie, w USA, w krajach zachodnich, ta refleksja zaczęła się później i szybko dotknęła takiego problemu, że nie wiemy, czym jest gra.

Jeśli przyjmiemy, że mamy do czynienia z sytuacją rozgrywaną według zasad, to jest wiele takich sytuacji. Ja na przykład siedzę tu i poproszono, bym patrzył w konkretny punkt. Właśnie pokazują, że mi oczy uciekają. Wybaczcie państwo, staram się na was patrzeć. Żebym siedział w konkretny sposób, mówił konkretne rzeczy w określonym tempie - to są reguły rządzące tą sytuacją. Te reguły nie powodują jeszcze, że to, co robię, to gra. Jednak grę identyfikujemy z regułami. Żeby reguły mogły ukonstytuować grę, potrzebna jest pewna fikcja, oddzielająca ten wycinek rzeczywistości od rzeczywistości na zewnątrz. Gra nie jest po prostu sytuacją społeczną, mającą reguły. Jest modelem sytuacji społecznej, czy też jakiegoś fragmentu świata, którego reguły wydobyliśmy, przyjrzelśmy się im i uczyniliśmy tak, by uzyskać nad tymi regułami kontrolę, a co za tym idzie, mogliśmy wykorzystać je do rywalizacji. O cóż chodzi?

Gdybyśmy się pochylili nad szachownicą, zobaczylibyśmy, że nie ma fizycznych przeszkód do tego, żeby bierki poruszały się w dowolny sposób. Jedyne, czego nie mogę zrobić, to przepchnąć pionka na drugą stronę szachownicy, w dół. Bo tam jest drewno. Nie zrobię tego bez zepsucia szachownicy. Natomiast żeby grać w szachy muszę przyjąć, że bierki poruszają się w określony sposób i że ruchy wykonuje się naprzemiennie, że zaczynają białe. I tak dalej. Dopiero wtedy mam do czynienia z grą, która jest wycinkiem świata i opowiadaniem o wojnie. Oczywiście to nie jedyny sposób opowiadania o wojnie. Wystarczy nieco zmienić reguły i mamy inną

opowieść, mimo że możemy opowiedzieć ją wykorzystując te same elementy. Wie to każdy, kto na szachownicy grał w warcaby. Warcaby to też opowieść o wojnie, ale różnią się fundamentalnie. Jedno to opowieść o wojnie, gdzie najważniejsza jest hierarchia. Piony giną, żeby król mógł żyć, a kiedy król umrze, wtedy... gra się kończy. Warcaby natomiast są opowieścią o wojnie egalitarnej, w której każdy ma równe szanse i równe możliwości. Do momentu aż awansuje na wodza naczelnego - królową. Wtedy jego możliwości się zwiększają. Dlaczego w europejskich szachach i warcabach wódz stał się królową? Dlatego, że szachy wykorzystywano do tego, by uczcić podboje Izabeli Kastylijskiej i przegnanie Arabów z Hiszpanii. Ale to nie historia na teraz. Tymczasem, gdy przyjrzymy się kulturze grania, fikcjom odbywającym się według określonych reguł, które to reguły mówią coś o świecie. Bo przecież szachy mówią o świecie coś innego niż warcaby. Wiemy to, bo ludzie renesansu, jak choćby Jan Kochanowski, używali szachów do opowiadania o powinnościach społecznych. Że to dobrze, że pionki umierają za króla. To jest opowieść szachów.

Gdy przyjrzymy się starszym grom, one mają ogólne reguły, ogólny charakter. W pewnym momencie wydarzyło się w kulturze europejskiej coś takiego, że gry zaczęły dotyczyć konkretnych sytuacji. Innymi słowy, gdy weźmiemy najstarsze, ginące w pomroce dziejów tytuły, na przykład senet czy królewska gra z Ur, które znamy z wykopalisk archeologicznych i właściwie nie wiemy, jak w nie grano, lub te ze starożytnym rodowodem, ale są z nami po dziś dzień, jak szachy, młynek albo hinduskie gry, „Chińczyk” czy „Węże i Drabiny”, które brytyjski kolonializm sprowadził do Europy, to mówią o ogólnych regułach świata, o wojnie albo po prostu o życiu. „Chińczyk”, „Węże i Drabiny” są opowieścią o tym, że trzeba przejść przez życie i potem zaznać zbawienia, wiekuistej rozkoszy w miejscu, w którym mieliśmy się znaleźć, w zaświatach. Przy czym różnią się tym, że w „Wężach i Drabinach” świat jest przeciwko nam i cofa nas w miejsca, z których wychodziliśmy i musimy mieć szczęście, by dotrzeć do końca, a gra jest przeciwko nam. Podobnie jest w europejskiej grze „Gęś”. Ale to są sądy ogólne. Od pewnego czasu kultura

europiejska tworzy gry, dotyczące sytuacji konkretnych. Weźmy wojnę. Nie możemy już robić gry po prostu o wojnie. Ona musi być o jakiejś wojnie. Inna gra opowie o Bitwie pod Grunwaldem, a inna o Bitwie Warszawskiej, której stulecie czcimy.

Wedle nowego modelu myślenia o grach, który pojawił się w XIX wieku w Europie trzeba uwzględnić różnice w uzbrojeniu, zarządzaniu wojskiem, żeby powiedzieć prawdę o tamtej sytuacji. Dlatego gry od pewnego momentu zaczynają się dzielić i mnożyć. W momencie, gdy pojawiają się gry cyfrowe, jesteśmy już w sytuacji, w której kultura europejska wie, że do konkretnych reguł, momentów, potrzebujemy zestawu reguł, który dokładnie opisuje tę sytuację, żadną inną. Kupowanie nieruchomości w Atlantic City rozgrywa się w Atlantic City. Dobra, w tej grze możemy zamieniać miasta. W związku z tym, im bliżej jesteśmy współczesności, tym ważniejsza jest rola fikcji dla rozróżniania gier. Szachy to szachy, ale jeśli kiedyś poszli państwo do sklepu z szachami lub do miejsca, gdzie się szachy sprzedaje, to wiecie, że obok szachów, które mają stylizowane figurki, po raz pierwszy przygotowane na pierwszy turniej szachowy, który rozgrywał się dla Harry'ego Stantona, arcymistrza szachowego, choć wtedy nie było jeszcze tytułów, na wystawie światowej w Londynie w latach 80. XIX wieku. Mamy też szachy, które wyglądają jak Rzymianie kontra Gallowie, Kajko i Kokosz kontra Zbójcerze, jak... Avengersi kontra łotry z Avengersów. To akurat nie, bo brak pieniędzy na licencję. Ale one pozostają szachami niezależnie od tego, czy walczą tam Rzymianie z barbarzyńcami, czy Arabowie z Krzyżowcami. To są wciąż szachy. Ale jeśli weźmiemy gry z serii „Assassin's Creed”, to nikt mi nie wmówi, że między nimi zmieniają się reguły. Tylko detale, że mogę parować tarczą lub powiesić kogoś na linie, ale podstawowe reguły są takie same, zmienia się warstwa fikcyjna. Doskonale wiem, kiedy jestem Ezio Auditore da Firenze, który mieszka w renesansowej Florencji, a kiedy Kassandra ze starożytnej Grecji. Mimo że reguły są te same, mam do czynienia z innymi grami.

To jest możliwe dlatego, że kiedy gry przechodzą do medium cyfrowego... zasady zostają w pewien sposób ukryte. Komputery zaczynają przejmować się tym, by te zasady były przestrzegane i po prostu informują nas, co można zrobić, czego nie. Nie musimy się ich uczyć i z pamięci podtrzymywać. Grając w szachy na komputerze, nie muszę wiedzieć, jak się ruszają figury, bo komputer mi mówi, jak mogę ruszyć. I tyle. Możemy więc wykorzystywać zestawy reguł do tego, by opowiadać rozmaite historie. I oto pojawia się prawdziwa i najważniejsza kwestia, związana ze sposobem opowiadania świata za pomocą gier cyfrowych. Że mają zasady czyli to, co mówi nam, że spacją się skacze oraz opowieść, która mówi, po co skaczą tą spacją. Czasem nam tego nie mówi, bo w niektórych grach, mimo naciskania spacji, gra uniemożliwia mi skakanie, bo nie chce bym skakał, choć istota którą gram przypomina człowieka i ludzie skaczą. Ale dajmy na to, aż do „Wiedźmina 3” - Wiedźmin nie skacze! I czego bym nie robił, nie podskoczy, bo zasady modelujące tę historię mówią, że skakanie jest nieważne. Jest to możliwe, ponieważ w pewnym momencie dochodzi do cudownego romansu gier z kulturą cyfrową. Teraz powiemy, w jaki sposób do tego romansu doszło.

Spółecznością czy towarzystwem, jak wtedy mówiono, wieku XVIII, który sam siebie określał jako wiek gier, wstrząsnęło niezwykle urządzenie. Nazywało się „Mechaniczny Turek” i było jednym z wielu produkowanych wówczas automatów. Automat zaś był zegarmistrzowską lalką, która po nakręceniu wykonywała określoną czynność, zwykle grała na instrumencie. „Mechaniczny Turek” robił coś innego. Grał w szachy. Można było usiąść naprzeciw maszyny i ona wykonywała mechaniczne ruchy i potrafiła grać w szachy. To było zupełnie szokujące, bo gdy automat odtwarza muzykę, wykonuje zaprojektowaną czynność. Jeśli zaś gra w szachy, to znaczy, że w czasie rzeczywistym reaguje na ruchy przeciwnika. „Mechaniczny Turek” był oszustwem, w środku był człowiek, który powodował rękami automatu i w istocie on grał w szachy, ale zanim rzecz się wydała, automat zyskał ogromną popularność i zapłodnił europejską wyobraźnię. Jest też pierwszą opowieścią o możliwości wykorzystania maszyn, nie tylko w celu rozrywkowym, żeby na przykład

odtwarzać muzykę, bo dziećmi tamtych automatów grających na klawesynach są następnie odtwarzacze muzyki. Ale możemy wykorzystać maszynę, żeby grać z nią, co jest dogodne, bo jeśli zasiadam z przyjacielem do gry w szachy, jeden z nas odejdzie pokonany, upokorzony swoją porażką, drugi zaś triumfujący. Gdy gram z „Mechanicznym Turkiem” pozbawionym emocji, jeśli przegram, będzie mi przykro. Ale jeśli wygram, to jemu przykro nie będzie. To jest piękno grania z maszyną. Zanim doszliśmy do maszyn, z którymi można grać, wiele kroków trzeba było wykonać. XIX wiek stworzył ogromną liczbę automatów, które wykonywały mechaniczne czynności rozrywkowe. Wszystkie te maszyny, które wróżyły, maszyny, które zawierały proste gry zręcznościowe, które rozpleniały się najpierw po salonach, a potem, kiedy powstały, po wesołych miasteczkach jako jedna z najważniejszych atrakcji. I w tym ciągu, z którego wywodzą się również radia tranzystorowe czy iPody, pojawia się w pewnym momencie maszyna Turinga. Najpierw postulowany, potem faktyczny prototyp uniwersalnej maszyny liczącej, która - by nie wchodzić w złożone szczegóły - w zasadzie pozwala zrobić każdą operację matematyczną. A ponieważ wykonuje ich wiele na sekundę, dają się one przełożyć na symulowanie innych rzeczy, na przykład obliczanie prognoz pogody na podstawie znanych już danych i tak dalej.

Komputery rozwijają się, ponieważ szybko wpadają w ręce wojska. Pierwsze ich zastosowanie, jak pamiętacie, to jest kryptografia. Zastosowanie owej niezwyklej, uniwersalnej maszyny Turinga do tego, żeby łamać hitlerowskie szyfry. Niemcy używali maszyny czysto mechanicznej, polegała na przekręcaniu pokręteł i poruszaniu cylindrami. Do jej dekodowania zespół z Bletchley Park wykorzystał maszynę cyfrową, liczącą z ogromną prędkością prawdopodobieństwo i wypływającą z siebie komunikaty. Szyfry złamano, komputery z nami zostały. Opowiadam o tym, bo nie wiemy, kiedy powstała pierwsza gra cyfrowa. Znamy bardzo stare patenty, pierwsze, na grę, która była bardziej skomplikowaną wersją kółka i krzyżyka, zarejestrowane w Paryżu już w 1942 roku, w czasie wojny. Najstarszy zachowany patent, inaczej taki, który da się zrobić, bo w przypadku kółka



i krzyżyka opatentowano tylko pomysł, by robić to za pomocą maszyny cyfrowej. Cathode-Ray Amusement Device mógłby zadziałać, choć nie wiemy, to urządzenia z 1947 roku, czy kiedykolwiek je zbudowano. Istnieje plotka, że sam Turing w 1947 roku napisał program do gry w szachy właśnie. Nie wiemy tego, ponieważ dla ludzi, którzy konstruowali pierwsze komputery, najpierw na potrzeby wojska, później dla wielkich korporacji, wykorzystanie gier było sposobem na testowanie sztucznej inteligencji. Pisali programiki, by grać w kółko i krzyżyk, gdy nie było jeszcze prawdziwych interfejsów. Grało się w taki sposób, że zapalały się ułożone w kwadrat trzy na trzy diody, żeby wykonać ruch nakręcało się na tarczy telefonu, która dioda się zapali. Więc gra w kółko i krzyżyk, czy warcaby miała być sposobem rozgryzienia, jak sprawić, żeby komputer samodzielnie myślał. I z tego właśnie ogólnego... ogólnej kultury wykorzystania czy testowania możliwości maszyn cyfrowych na prostych grach, zaczęły wyłaniać się gry cyfrowe takie, jakie znamy.

Pierwsze prototypy powstały w Stanach Zjednoczonych i obydwie wiążą się ściśle z amerykańskim wojskiem. Pierwszy z nich, historycznie starszy to „Tennis for Two”. To było proste urządzenie, które za pomocą oscyloskopu i dwóch pokręteł symulowało przebijanie piłki tenisowej przez siatkę. Zmontowane przez pracownika cywilnego laboratorium, które miało rządowy kontrakt, nazywał się Will Higinbotham, by wycieczki szkolne przychodzące do tego laboratorium... Ponieważ lata 50. to jest 1957 rok i w USA to moment, gdy zaczyna się namawiać młodych ludzi, by się interesowali inżynierią wojskową i inżynierią w ogóle. Żeby się nie nudzili oglądając laboratorium, bo to jest nudne, inżynier zmontował im zabawkę. Nie przetrwała długo, ale jest grą, o której wiemy, że była wykorzystywana. Natomiast pierwsza próba stworzenia komercyjnej gry, która mogłaby w jakiś sposób trafić do ludzkich domów i być czymś, co się sprzedaje, to z kolei początek lat 60. Ralph Baer, imigrant z Niemiec pracujący w rządowym laboratorium, zajmującym się radarami, który przy pracy nad wyświetlaczami radarów opracował sposób wyświetlania punktów na kineskopie i stworzył prototyp, który nazywa się Brown Box i był pierwszą konsolą do gier. Potem sprawy się potoczyły. Na MIT,

mateczniku nerdów, z którego wywodzi się pół popkultury związane z cyfrowością, pojawiły się sieci komputerowe, a wraz z nimi zaczęły się pojawiać gry wykorzystujące te sieci. Ściśle była to gra „Spacewar”, zaprogramowana przez Steve'a Russella o wdzięcznym pseudonimie Slag. Nie wiem, czy chodzi o ślimaka, czy pocisk do strzelby. Wolę ślimaka, choć kultura gier wskazuje to drugie. Gra, w której strzelają do siebie statki kosmiczne, powstała przed „Star Trekiem”, ale nie wiemy kiedy, bo powstawała długo, bo studenci robili sobie grę. Dopiero w latach 70. pojawiają się gry, będące komercyjnymi sukcesami, ale to nie Brown Box i nie ma ich w sieciach komputerowych. To są proste automaty, które trafiają do kawiarni, a to dlatego, że w długim katalogu urządzeń, które służą do rozrywki, obok tych pierwszych pomysłów na gry cyfrowe, królują dwa konkretne urządzenia. Coś, co się nazywa jednorękim bandytą, pociąga się za dźwignię, przesuwają się trzy cylindry i jeśli trzy symbole ustawią się w rzędzie, wygrywamy pieniądze. I „PinBall”, po polsku „Flipper”. „Flipper” to w „PinBallu” takie łapki, które robią „flip”. Czyli stół, po którym przebija się piłeczkę, która jest dzieckiem osiemnastowiecznej francuskiej gry bagatelle. I one były i istniały jako praktyka komercyjna. I kiedy gry cyfrowe wyszły wreszcie do ludzi, stylizowały się na „PinBalle”. Były maszynami, które można postawić w tym samym miejscu, które jednak mają jedną ważną różnicę, można używać ich w kilka osób.

Pierwsza komercyjnie udana gra, czyli „Pong” wyprodukowany przez Atari, to symulator tenisa stołowego, łudzaco podobny do „Tennis for Two” sprzed 20, no 15 lat z Book Heaven National Library, która pozwalała dwóm graczom rywalizować w meczu, w przeciwieństwie do „PinBalla”, gdzie walczy się z maszyną. Oczywiście zaraz potem pojawiły się gry z myślą o jednym graczu, symulatory samochodów, okrętów podwodnych, czołgów i czego tam sobie jeszcze zażycycie. Wszystkie one z tego wczesnego etapu mają tę podstawową właściwość, że wykorzystują komputery, by udawać coś innego. Kiedy gramy w „Ponga”, symulujemy w ograniczony sposób rozgrywkę ping-ponga. Przy czym ta rozgrywka zostaje zredukowana do dwóch elementów, pałek przemieszczających się wyłącznie w

jednej płaszczyźnie i przebijanej między nimi piłeczki. Czegóż tam nie ma? Tego, co powoduje, że ping-pong jest grą atrakcyjną. Nie ma zmiennej szybkości poruszania się piłeczki, bo nie ma siły uderzenia. Brak siatki, w którą piłeczka uderza. Nie ma serwów ani niczego, co tak naprawdę sprawia frajdę, tak mi mówiono, w ping-pongu. Oczy mi uciekają, wiecie, bo gram w ping-ponga, więc...

Tamto uproszczenie wskazuje bardzo wyraźnie na to, co było istotą pierwszych gier, że wyjmujemy z fragmentu rzeczywistości dwie, trzy charakterystyczne rzeczy. Samochody po prostu jadą, mogą przyspieszać, zwalniać, skręcać, ale nie spalają paliwa, nie zabierają pasażerów. Okręty podwodne strzelają torpedami, ale załoga nie może grać na harmoniszce „It's a Long Way to Tipperary”, to nie wchodzi w zakres gry. Wydobywamy z czynności samą esencję. Gry cyfrowe szybko wpadły w oko przemysłu filmowego, który zobaczył w nich szansę na promocję filmów. Ta promocja odbywała się wedle tej samej reguły. Z takich tytułów jak „Szczęki” czy „ET” wydobywano jeden zaledwie fragment i następnie symulowano go za pomocą tych prostych reguł i prostych możliwości wczesnych maszyn elektronicznych. Jednocześnie dzięki pieniądзом przemysłu filmowego gry zaczęły zmieniać swoje położenie. Z automatów, które zaczęły budzić ogromne moralne wątpliwości, ponieważ z jednej strony te nowe gry zaczęły przyciągać młodszych ludzi, a z drugiej strony stały po knajpach! Albo w specjalnych miejscach, po naszymu salonach gier, w których nastolatki przebywały bez żadnej kontroli. W związku z tym powstał pomysł, by przenieść grę do salonu.

Na szczęście istniał już Brown Box, przełomowy wynalazek, pierwsza konsola do gier. I w latach 80., pod koniec jeszcze 70., zaroilo się od konsol podłączanych do telewizora. Konsola spowodowała, że zmieniło się coś ważnego. Zamiast budować osobny automat do każdej gry, trzeba było zbudować jedną konsolę i wymieniać jej ruchome elementy tak, żeby jedna konsola pozwalała odtwarzać rozmaite zasady. I znaleźliśmy się w miejscu, które nas interesuje. Mamy maszynę cyfrową, która potrafi szybko odróżnić zera od jedynek i taki sposób ich odróżniania, by

symulować określone sytuacje, troszkę w taki sposób, jak symulowało się sytuacje na potrzeby wojska. Na przykład potencjalną trajektorię pocisku. To wojskowe dziedzictwo pozostało z nami do dziś, jesteśmy dobrzy w symulowaniu trajektorii pocisków, czy w umieszczaniu radarów w grach, gdzie poruszamy się po świecie. Mniejsza z tym. Mamy urządzenie i producentów gier, którzy zastanawiają się, jak wykorzystać możliwości urządzenia, jego pamięć, szybkość obliczeniową, ale też narzędzia kontroli. Prawda? Na przykład klawiaturę, ponieważ od pewnego momentu, gdy komputery osobiste wypierają w USA i Europie konsole, pozostaną popularne w Japonii, będą miały come back, ale pojawia się komputer domowy, maszyna do pisania podłączona do telewizora.

Żeby stworzyć grę, należy zastanowić się, jak rzeczy dziejące się w grze przełożyć na możliwości maszyny do pisania. Tak dowiadujemy się, że spacją się skacze. Kiedy już uczynimy coś standardem, to nie chcemy, żeby każda gra wymagała od nas nauki na nowo. Stąd niezależnie od producenta gry i rodzaju jej silnika, w prawie wszystkich grach wykorzystujących klawiaturę, żeby chodzić, używamy kombinacji klawiszy WSAD. Dogodnej, bo leży na nich lewa ręka, prawa spoczywa na myszce. W czasach przed myszką chodziło się, używając klawiszy ze strzałkami, lewą uderzało się w spację, dlatego spacją się skakało. Ten zwyczaj pozostał, bo spacją łatwo jest operować kciukiem. Jednocześnie zwiększały się możliwości obliczeniowe maszyn. I oto gry cyfrowe zaczęły przyjmować zupełnie inną postać. To, co kiedyś było prostymi czynnościami, zaczęło kombinować się, by dać nam gry bardziej skomplikowane.

Kiedyś na przykład, w latach 90., pojawiła się moda na gry sportowe, będące symulatorami olimpiad. Ten symulator polegał na tym, że w obrębie jednej gry znajdowało się wiele dyscyplin sportowych, każda z określonymi regułami. To, co kiedyś byłoby różnymi automatami, automat do skoków narciarskich, do jazdy figurowej na lodzie, bo to olimpiada zimowa, i automat do hokeja, staje się jednym programem, w którym wybieram, którą z czynności będę wykorzystywał. A potem

pojawiają się takie większe ramy narracyjne, które opowiadają o tym, że te czynności mogą koegzystować. Czyli nie wybieram z menu jazdy na łyżwach czy skoków na nartach, tylko mój bohater wchodzi na skocznię, przypina narty, staje i jedzie. Potem przypina łyżwy. Takich gier jest stosunkowo mało, ale gdybyśmy przeszli na inne sporty, doskonale pamiętamy, bo sprzedają ją wciąż na coraz nowszy sprzęt, grę w której wsiadam do auta, jadę do country klubu i gram w tenisa albo w golfa, lub wracam do domu uprawiać jogę. To jest oczywiście „GTA 5” i tylko jedna postać, Michael. W ten sposób pojawia się pomysł, że gra powinna być całym światem. Żeby uzasadnić, że można robić w nim rozmaite czynności. Jak dużo tych czynności da się zrobić, to oczywiście rzecz, która zależy od konkretnej gry. Ale istnieje powód, dla którego branża i krytycy zwykle identyfikują wielkie, drogie gry z otwartymi światami.

„Cyberpunk 2077”, na którego czekamy, bo tam będzie można robić wszystko. Zupełnie wszystko. Wcześniej było tak w „Skyrimie”. Ceni je wyżej niż symulatory sportowe, czy symulatory pojazdów, nadające się do jednej rzeczy, symulowania latania, czy symulowania jazdy ciężarówką. Pojawia się zatem postulat, że dzięki możliwości upchnięcia wielu zasad do gry, co w grze tradycyjnej jest niemożliwe, możemy je ze sobą wszystkie połączyć za pomocą narracyjnego ściegu i stworzyć to, co jest istotą sprawy.

Opowiadanie o świecie, który jest oparty o jakieś reguły. Reguły są niewidoczne, więc sprawiają wrażenie, że to świat, gdzie możemy wszystko. Ale kto próbował skakać w „Wiedźminie 2”, wie, że nie możemy wszystkiego. Podobnie, jak wiecie, ktokolwiek grał w „Elder Scrolls V Skyrim” wie, że można tam zrobić wszystko. Mogę wziąć jabłko, zjeść je, rzucić tym jabłkiem w Jarla, który na to nie zareaguje, więc się na mnie nie obrazi. Ale nie mogę jabłka pokroić, obrać ze skórki. Mnóstwa rzeczy zrobić w grze nie można. A opowieść, że tam jest wszystko to opowieść o tym, jak wyobrażamy sobie rzeczywistość. Jakie rzeczy widzimy jako ważne, atrakcyjne, bez których się nie da. Bez czego się nie da? Bez walki. Ale nie da

się też bez samodzielnego wytwarzania przedmiotów przez łączenie innych przedmiotów.

To ważne. To dziedzictwo osiemnastowiecznego przeświadczenia, że możemy składając elementy wygenerować „Mechanicznego Turka”. Da się za to bez mnóstwa rzeczy, na przykład bez seksu. Prawie zawsze. A jest istotnym elementem życia, ważniejszym niż wykuwanie mieczy. I powstają wielkie, niezwykle, cudowne opowieści, które wymagają od nas uwagi, bo czegoś nas uczą. Lekcja, której nas uczą to lekcja, którą nie zawsze chcemy odbierać. Nie będę o tym szczegółowo mówił, ponieważ moi koledzy i koleżanki, uczestniczący w tym cyklu, mają do powiedzenia więcej.

Warto jednak zwrócić uwagę, że jeśli gry uczą czegoś, to tego, że ode mnie - gracza zależy to, co się dzieje, że mam władzę, kontrolę, jak miałem kontrolę nad figurami w szachach. Dlatego, gdy jesteśmy zamknięci w domu, bo jest Covid-19 i nie mamy wpływu na rzeczywistość, bo powiedziano nam: nie wychodź, nie pójdziesz do baru, nie spotkasz się z nikim, nie wyprawisz wesela, jesteś w żółtej strefie, i znajduję się w świecie, gdy ode mnie wszystko zależy, w którym kontroluję sytuację w sposób absolutny. Mogę nawet zaniechać. Oczywiście sytuacja stawia mi opór, ale ją przezwyciężam i prę do przodu. A przezwyciężam, bo mam umiejętności, ale również pewną moralną jakość, jako postać, którą gram. Która daje mi paliwo, by brnąć naprzód. Znajdujemy się w świecie, w którym zyskujemy sprawczość i możemy dzięki tym cudownym komputerom faktycznie odczuć, że coś od nas zależy w świecie, o który możemy się troszczyć na rozmaitych poziomach. Troszczyć się o postać, żeby była bosa albo obuta, jak wolimy. Ale też troszczyć się o ten świat, bo zjedzą go potwory, smoki i kosmici. A gdy go ocalimy, wtedy wreszcie my będziemy bohaterem przestrzeni, w której współczesność daje nam niewielki margines działania. Dlatego gry są tak istotnym elementem współczesnej kultury. To już nie tylko marzenie, by Superman przybył nas ocalić. To marzenie o tym, że my jesteśmy Supermanem, który przybywa i ocala wszystkich. Tego właśnie nam brakuje. Gry

wideo długo były grami podłączanymi do telewizora, a w gry komputerowe grano na komputerach domowych, później na osobistych. Dziś to rozróżnienie jest nieoperacyjne. Po pierwsze, większość tytułów jest cross platformowych, po drugie, technicznie rzecz biorąc, konsole też są komputerami. I są gry na urządzenia mobilne, w które gramy na telefonach.

Telefony to też komputery. Gdy mówię „gry komputerowe”, boczają się na mnie konsolowcy. Gdy mówię „gry wideo”, nie wiadomo, o co mi chodzi. „Gry cyfrowe” sprowadzają na podstawowy poziom. To są te gry, gdzie do rozgrywki potrzebny jest komputer, który szybko oblicza zasady, żebym ja się tym nie zajmował. Oczywiście komputery dały nam nie tylko gry, ale również dostęp do szerokiej gamy mediów cyfrowych, dostępnych przez internet.

Zachęcam was, byście skorzystali z tej możliwości i użyli innych produktów i treści oferowanych w cyklu „Spacją się skacze, inne spojrzenie na gry wideo”, naszych podcastów, wideocastów, artykułów.

[spacjasieskacze.pl](http://spacjasieskacze.pl)