
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

Paweł Schreiber + Jacek Wandzel

Gry w kulturze, gry jako sztuka i ich miejsce

Nagranie: Michał Paduch

Transkrypt: Marta Żaczkiewicz

Korekta: Emilia Makówka

Layout: Bartek Sołtysik

Współpraca: zespół Drzwi Zwane Koniem

Transkrypt podcastu

JACEK WANDZEL: Cześć, słuchacie „Spacją się skacze” - inne spojrzenie na gry wideo. Ja jestem waszym hostem prowadzącym, nazywam się Jacek Wandzel i wyjedziecie ze mną dzisiaj w podróż po zagadnieniach kultury gier wideo i tego, jakie gry wideo mają miejsce w tej kulturze. A moim gościem dzisiaj będzie Paweł Schreiber. Cześć, Paweł.

PAWEŁ SCHREIBER: Cześć. Jak już Jacek powiedział, nazywam się Paweł Schreiber. Na co dzień wykładam na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego. Tam jestem przede wszystkim anglistą, ale mamy też taki kierunek Badanie i projektowanie gier. Możecie mnie kojarzyć jako człowieka, który recenzuje gry wideo i pisze różne inne rzeczy w piśmie Pixel. To chyba tyle.

Na koniec pogadamy o tym, co obecnie robisz i co byś chciał splagować trochę, wypromować się na tych naszych barkach, ale to przejdźmy może już do tematów gier wideo. Zaczniemy od pytania, które jest kontrowersyjne, ale jest kontrowersyjne w taki sposób, że ja na przykład jestem już nim mocno znudzony, bo odnoszę wrażenie, że odpowiadamy sobie na nie od jakichś lekko licząc piętnastu, może nawet dwudziestu lat i jakoś nie ma konsensusu ani nawet jakiejś takiej mocnej przewagi w jedną albo w drugą stronę. Mianowicie: czy gry są formą sztuki? Jakby dodając jeszcze do tego pytania na potem: czy im to jest w ogóle potrzebne? Czy to medium potrzebuje być uznane za sztukę? Czy my potrzebujemy, żeby to zostało uznane za sztukę? Czy jest jakiś cel w ogóle w tych rozważaniach?

Z takimi pytaniami, na które się przez piętnaście lat próbuje odpowiedzieć i się nic nie udaje, to się często później okazuje, że one w sumie od początku były bez sensu. I myślę, że z tym pytaniem też tak troszkę jest, bo podstawowym problemem jest ta kategoria sztuki, czy jak sobie chcemy zdefiniować sztukę. Już tutaj stoimy przed ogromnym problemem, bo to nigdy nie było proste, a myślę, że w

XXI wieku jakieś łatwe, proste i przyjemne zdefiniowanie tego, czym jest sztuka w ogóle... To tego podcastu by na to nie wystarczyło. Myślę że dwudziestu takich podcastów by nie wystarczyło i może to pytanie też jest bez sensu - czym jest sztuka, ale gdybyśmy się zastanawiali, czy gry wideo mogą być jakąś przestrzenią ekspresji artystycznej, to myślę, że stanowczo tak. Można równie dobrze zadawać pytanie w rodzaju, czy muzyka jest sztuką, ktoś powie „oczywiście”, a ja powiem „Zenek Martyniuk” i co z tym zrobić? Czy architektura jest sztuką? Oczywiście jest wielu architektów, którzy są wybitnymi artystami, ale jak ktoś sobie buduje domek letniskowy na przedmieściu, to niekoniecznie. Czy plastyka jest sztuką? Jasne, oczywiście: plastyka, grafika, malarstwo - to jest sztuka, ale większość ludzi z wykształceniem plastycznym, jeśli znajdują pracę w zawodzie, to co robią? Grafiki reklamowe.

Czy reklama może być sztuką?

Czy reklama może być sztuką – tak. Myślę, że gry jak najbardziej mogą być jakąś przestrzenią ekspresji artystycznej, kontynuującą wątki pojawiające się w sztukach wizualnych, kontynuującą wątki pojawiające się, nie wiem, we współczesnych poszukiwaniach muzycznych na przykład. Problem z grami (a właściwie to nie problem - to wielka zaleta gie) polega na tym, że jest to niesamowicie rozległe i różnorodne terytorium. I tak jak mamy problem z jednolitym zdefiniowaniem, co to jest sztuka, to ja mam też bardzo duży problem z jednolitym zdefiniowaniem, co to są gry komputerowe, bo to dzisiaj jest zjawisko, w którym pojawia się tyle bardzo różnych rzeczy, że tak naprawdę wrzucenie wszystkiego do jednego worka jest coraz trudniejsze.

Cieszę się, że wspomniałeś o Zenku Martyniuku w tym kontekście.

Każdy się cieszy. Każdy może będzie bardziej słuchać tego podcastu, jest Zenek, jest zabawa.

Może zrobi nam Zenon jakiś dżingiel. Dobrze, że o nim wspomniałeś, bo widzę, że w tym dyskursie o miejscu czegokolwiek tak naprawdę w tej sferze artystycznej sztuki, pojawia się taki problem, że jeśli mówimy o sztuce, to od razu jest założenie, że chodzi nam o sztukę wysoką - czyli tą taką niezaprzeczalną, że to jest od razu dobre, wybitne. Często pojawia się argument w przypadku gier wideo, że dobrze - są tam jakieś artystyczne wyrazy i tak dalej, ale co zrobić z tym „Call of Duty” produkowanym na taśmociągu, co właśnie zrobić nie tylko z grami, które są powiedzmy złe, a popularne. Tak jak np. często w filmie pojawia się argument „Transformers” Michaela Baya. Co da się zrobić z tym zjawiskiem takiej ogromnej komercjalizacji, bo gry są dziełami komercyjnymi i na wielu płaszczyznach można nawet przyznać, że bardziej niż inne media, choćby z tego względu, że muszą docierać do szerszego grona odbiorców, że muszą ostatecznie się bardziej podobać niż film, bo też nasze zaangażowanie czasowe jest w to większe. Jesteśmy w stanie jakoś odczarować tą fiksję na punkcie tego pytania?

Wiesz, ja w ogóle myślę, że ciekawym wątkiem jest jeszcze to, co powiedziałaś o tej większej komercjalizacji gier, czy o tym, że gry zauważalne to są w większości gry ściśle komercyjne i obliczone na jak najszersze grono odbiorców i że na przykład w filmie ta sytuacja wygląda troszkę lepiej. Ja myślę, że podstawową kwestią jest kwestia tak naprawdę nie różnicy między filmem a grami, tylko różnicy między tymi rynkami. Myślę, że o ile w filmie się taki fajny obieg też takich dziełek ambitniejszych, czy jakiś obieg arthouse'owy nawet zrobił, idzie nawet czasami z tego wyżyć, są jakieś granty i stypendia. Jak sobie człowiek mieszka w Stanach, czy w Kanadzie, to może się bujać robiąc kino artystyczne i może nawet z tego całkiem nieźle żyć. W grach po prostu czegoś takiego nie ma, nie ma takiego systemu dofinansowań. On był zawsze trochę lepszy w Europie. W Australii też jest całkiem fajny, to jest zauważalne. Tam Film Victoria bardzo często dofinansowuje i takie ciała, które służą do dofinansowania filmu normalnie dają pieniądze na gry, ale na

przykład właśnie na tym największym po chińskim rynku, czyli na rynku amerykańskim, tego rodzaju dofinansowań w zasadzie nie ma, albo jeśli są, to są znikome zupełnie. Nie ma jakiegoś też właśnie takiego obiegu rynkowego, nie ma firm, które by się specjalizowały w promowaniu tego rodzaju gier. Nie ma sposobu docierania do klienta który, byłby nimi zainteresowany, czy odbiorcy, który byłby nimi zainteresowany. Myślę, że jest ogromne grono ludzi, którzy byliby zainteresowani tego rodzaju rzeczami, tylko nie do końca o tym wiedzą, bo czasami jakoś się przemyca to przez obieg sztuki, na przykład sztuk wizualnych. Czasami się to przemyca też przez te kanały, którymi przechodzi film, ale myślę, że ta historia w ogóle gier ambitniejszych artystycznie, poszukujących odbiorcy, ona sięga bardzo daleko wstecz. To są znowu lata 80., kiedy twórcy gier tekstowych próbowali je sprzedawać w księgarniach, szukając właśnie jakiegoś miejsca na rynku, gdzie mogliby tego swojego odbiorcę znaleźć i wtedy gdyby wytworzył się taki zdrowy mechanizm relacji, właśnie dostawcy i odbiorcy, to myślę, że też by to troszkę inaczej wyglądało, troszkę inaczej byśmy o tych grach mówili. Nie ma takiego growego odpowiednika kin studyjnych, można powiedzieć, że może czasami taką rolę pełnią pewne segmenty HIO, tylko tam się bardzo łatwo pogubić, to jest bardzo nieuporządkowane cały czas i myślę, że to jest to, czego brakuje. Myślę, że kilka takich rzeczy się czasami działo ciekawych w świecie gier, które mogły być fajnym załączkiem tego rodzaju rynku, na przykład dawna działalność części studia Santa Monica Sony w Kalifornii. Oni mieli taki dział eksperymentalny, którego najbardziej znanym owocem jest gra „Podróż” (Journey), ale tam jeszcze sporo innych rzeczy się działo, między innymi nasi tam byli, to znaczy Studio Plastic, które robiło takie eksperymentalne produkcje między nimi „Daturę” później też „Bound” na kolejne konsolę Playstation. Oni byli pod skrzydłami właśnie tego studia Santa Monica i to był taki bardzo fajny przykład. To była też taka kontynuacja dobrej tradycji, którą firma Sony miała, bo przedtem Sony bardzo się zastrzyła dla rozwoju sztuk wizualnych, w szczególności dla wideoartu. Oni jako producenci kamer też sponsorowali artystów i promowali artystów, działających w ramach formuły wideoartu i to miała być kontynuacja tego, i później to z takich przyczyn jakichś

przesunięć wewnątrz firmy padło na pysk niestety, odrodziło się w pewnym sensie, bo duża część tych producentów odeszła później do takiego studia, które można powiedzieć kontynuuje tę tradycję, czyli do Annapurna Interactive i to jest też fajny przykład. Annapurna, czy Devolver - to są przykłady. Devolver troszkę w innym rejestrze, z taką kulturą bardziej punkową w duchu. Annapurna woli takich pięknoduchów trochę przygarniać, ale to są fajne przykłady właśnie takich prób stworzenia ciekawego, niebanalnego obiegu treści, które są troszkę inne, troszkę albo ambitniejsze, albo trochę bardziej przewrotne, jak w przypadku Devolvera.

Nie myślisz czasem, że w przypadku medium gier wideo, zwłaszcza tych mainstreamowych przykładów, przeszkadza trochę to, co robimy poniekąd w grach. Zaczynając od takich banałów, jak na przykład serii „Call of Duty”, gdzie wyrósł ten słynny już mem „Press F to Pay respect”, co wiadomo wyszło dość komicznie ostatecznie, ale też było próbą nadania jakiegoś patosu w scenie pogrzebów w tym wypadku, gdy naciskamy dosłownie przycisk, żeby oddać hołd temu zmarłemu, który też wyrósł z tych niezależnych tradycji. Czy na przykład mamy tytuły jak „God of War” na przykład, który jest w sumie piękną historią o tym, jak ojciec i syn próbują się porozumieć i w takiej historii takiego toksycznego w gruncie rzeczy ojca, zatrutego taką swoją surowością z takiego maskulinizmu wynikającą, jak ma to przebić. Czy ostatnie „The Last of Us - Part Two”, które próbuje rozliczać kwestie nawet nie tyle przemocy, co może zemsty, czy może nawet jakiejś traumy, którą to wywołuje zwłaszcza kiedy ona przechodzi z pokolenia na pokolenie, tylko one wszystkie mimo dotykania dość ambitnych tematów, które mainstreamowe kino nie zawsze chce, dalej skupiają się na dość podstawowej interakcji w świecie gier, czyli przemocy. „God of War” jest dalej świetną grą akcji przede wszystkim, jakby to rozliczenie pewne, ta relacja ojciec-syn jest ważna, ale mimo wszystko chodzi o to, żeby się dobrze te mitologiczne potwory tą magiczną siekierą mordowało, czy „The Last of Us” mimo dotykania tematów PTSD, stresu posttraumatycznego czy właśnie krzywd ojcowskich i tak dalej - dalej jest grą akcji i to dość brutalną. Co myślisz

o takim dysonansie, który to może jakby powodować w tym naszym pojmowaniu gier?

Ja bym go nie przeceniał, to znaczy myślę, że to jest pewna konwencja kulturowa - to, co robimy w grach - i myślę, że przyzwyczailiśmy się do niej. Oczywiście dla kogoś, kto zupełnie nie miał styczności z tą formą, to jest dosyć irytujące, ale myślę, że na dłuższą metę takie zzymanie się na to, że „ojej, to jest gra i musimy tutaj walczyć, albo musimy strzelać”, to jest troszkę jak zzymanie się na banalność fabuł operowych. To jest pewna konwencja pewnej formy kultury i ona rzeczywiście z zewnątrz jest przekomiczna, jak sobie spojrzymy na operę. Ja zawsze... Moje ulubione irytacje to irytacje librettami operowymi, opartych na sztukach Szekspira, tak że sprowadza się to do parteru, rozwalcowuje i wychodzi taka jakaś wersja przylukrowana i przypudrowana, i wersja też, która bardzo złożone emocje przekłada na takie dosyć proste afekty operowe, bo one muszą jakby działać, to aktorstwo operowe tradycyjne na tych afektach się opiera, ale to jest pewna konwencja, która w ten sposób funkcjonuje i może służyć do przekazywania bardzo różnych treści. Tutaj świetnym przykładem operowym akurat, może takim też nietypowym, ale bardzo interesującą rzeczą jest „Czarodziejski flet” Mozarta, który tak naprawdę jest dostosowany do takich konwencji, nie teatrzyku bulwarowego, ale w tę stronę trochę. To było napisane dla takiego teatru bardzo popularnego, w związku z tym ta cała historia ze smokami, głupotkami, królową nocy, księżniczką porwaną, którą trzeba uwolnić - ona się zamienia w jakąś bardzo interesującą i głęboką alegorię. Myślę, że nawet z tym bieganiem, strzelaniem i machaniem toporkiem da się sporo zrobić. Niekoniecznie myślałbym o takich rzeczach jak „God of War” czy „The Last of Us”, ale jak spojrzymy sobie na „Dark Souls”, jako na grę o bieganiu i biciu potworów, to bieganie i bicie potworów ma tam dużo głębszy sens, niż tylko taki typowy gierkowy. Jest jakby nieodłączną częścią tego bardzo ponurego doświadczenia z jakiegoś pogranicza rozpaczy i to świetnie pasuje. Innym przykładem tego, w jaki sposób te bardzo takie ludyczne i wydawałoby się kulturowo prymitywne

mechaniki: skacz, tylko nie wpadnij na kolce; przeskocz z platformy na platformę - jak one się stają nośnikami bardzo ciekawych treści, to jest „Celeste”. To też jest gra o pewnych, w sumie nie ściśle zaburzeniach psychicznych, ale pewnych problemach psychicznych, która opowiada o nich właśnie tym językiem platform i kolców, i opowiada o nich doskonale. I się nagle okazuje, że te proste konwencje dla kogoś, kto te konwencje rozumie, mogą się stać nośnikiem bardzo ciekawych treści. Także, tak jak mówię - nie zżymałbym się na to, bo myślę, że jesteśmy na takim poziomie, kiedy to się stało dosyć wyrafinowane. Już przeszliśmy ten punkt... Nie jestem wielkim ekspertem od historii komiksu, ale z mojego osobistego doświadczenia jest konwencja superbohatera, która mnie kompletnie nie interesuje i nie wiem, czy kiedykolwiek będzie sama w sobie interesować. I są „Strażnicy” Moore’a, którzy biorą sobie te konwencje, siedzą w niej po uszy, są w niej zakochani i coś z niej robią. Myślę, że ze wszystkiego się da. Może nie ze wszystkiego, ale z prawie wszystkiego, w momencie, kiedy jakieś wytwory kultury osiągną jakąś masę krytyczną, to daje się z niej wyciskać coś ciekawego. Banat nad banaty, ale cały Tarantino na tym polega, że bierze sobie taki kompost kulturowy, którym wszyscy gardzą, i z tego kompostu rzeźbi rzeczy fascynujące. Co prawda później się zaczyna powtarzać dość mocno w tym rzeźbieniu, ale ten punkt wyjścia jest bardzo ciekawy. I myślę, że z grami wideo jest podobnie, że to jest rzeczywiście coś, co u swoich źródeł jest niespecjalnie wyrafinowane z punktu widzenia reszty kultury, ale dzisiaj myślę, że już dawno przekroczyliśmy ten punkt krytyczny i to jest już po prostu pewien język, za pomocą którego można mówić bardzo ciekawe rzeczy.

Dobrze, że wspomnieliśmy o konwencji, bo możemy się zgodzić, że to nie jest ten konsensus, którego szukaliśmy. Nie powiem, żebyśmy go szukali. Można się zgodzić, że kwestia gier, czy gry są sztuką, jest skomplikowana, niekoniecznie produktywna i ciężko odpowiedzieć na to pytanie. Natomiast chciałbym poruszyć temat różnych argumentów, które się pojawiają, konkretnie przeciwko grom wideo jako w ogóle rozważaniach jako formy

sztuki, bo one są często różnej jakości. Często na przykład pojawia się przeciwko grom wideo temat interaktywności, że jest to medium aktywne, jakby siłą rzeczy to jakby je dyskryminuje jako formę sztuki, co jakby jest ciężkie do pogodzenia, choćby patrząc na teatr czy telewizję.

Oczywiście, to jest argument kogoś, kto od połowy lat sześćdziesiątych nie był w ciekawszym teatrze.

Tak to na przykład kierunek, w który telewizja idzie, szuka tej jakiejś interaktywności, bo widzi w tym jakiś potencjał. Chyba o to się nie martwimy, czy po „The Wire” czy „Breaking Bad” i wielu innych serialach można tworzyć sztukę poważną czy wysoką w telewizji. Ale pewne argumenty odnośnie właśnie tych konwencji i pewnych założeń tego medium... Na przykład chciałbym przywołać coś, co mówił słynny krytyk filmowy Roger Ebert, który już niestety zmarł, który ma chyba trochę takiego pecha. Był wybitnym krytykiem, który to naprawdę wpłynął na cały świat w zasadzie krytyczny. Niezależnie od tego, w jakiej branży się pracuje, to jakoś czerpie się mniej lub bardziej świadomie z tego, co on wymyślił. Pod koniec życia został taką nieładną twarzą tych ludzi, którzy nie chcą jednak, żeby te gry wideo były sztuką.

To chyba głównie w naszej niszy, bo myślę, że w świecie filmowym nazwisko Eberta ma się bardzo dobrze.

Oczywiście, ten światek growy został tak trochę może zatruty tym dyskursem i on podnosił argumenty, między innymi dotyczące formy gier, a mianowicie, że mają zasady przede wszystkim, że wywodzą się właśnie z zabaw, że można wygrać w gry, zdobywa się punkty. Mniej lub bardziej bezpośredni sposób można je wygrać, bo nie da się wygrać filmu, to nie jest nawet ich cel. A celem nawet najbardziej ambitnej gry wideo jest nawet może

w nią nie wygrać, co przejść pewną drogę, ją ukończyć. Nie jesteśmy w stanie ukończyć dzieła sztuki, nie ukończymy rzeźby jako jej odbiorca. Czy to są argumenty zasadne? Czy jesteśmy w stanie z nich coś wyciągnąć ciekawego?

Zawsze się nad tym zastanawiam. Z Eberta mam jeszcze to, że poza tą wypowiedzią na temat gier i taką polemiką, bo on tam później chyba z Kelly Santiago się kłócił i ona mu też strasznie głupio odpowiadała, że np.: „gry się tak świetnie sprzedają, więc jak można mówić, że to nie jest sztuka”, co on bardzo zręcznie podchwycił i powiedział, że skoro takie padają argumenty, to on nie ma już nic do dodania.

Przerwę ci na moment, jakby uspokajając. Ebert na koniec powiedział, że przeprasza za ten dyskurs, że sam się poczuł, jakby trochę rujnował komuś zabawę. Zaakceptował chyba ostatecznie, że on tego zwyczajnie nie rozumie.

Nie przesadzałbym, że on nie rozumie, bo na przykład jest taka cudowna absolutnie gra z drugiej połowy lat 90. - japońska „Cosmology of Kyoto” się nazywa, to angielski tytuł. To jest taka bardzo dziwna gra przygodowa, w której chodzimy, wcielając się w kolejne postaci po średniowiecznym Kyoto, poznając też trochę mitologii japońskiej, trochę takiego ówczesnego folkloru - i Ebert napisał bardzo entuzjastyczną recenzję tego. Nie wiem, czy jakieś inne gry kiedyś recenzował, ale tym był absolutnie zachwycony i to mu zostało, to znaczy po latach te „Cosmology of Kyoto” było zupełnie nieosiągalne i po latach ktoś wrzucił do sieci jakąś wersję piracką, które się automatycznie z DOSBoxa uruchamiała i Ebert sobie to ściągnął i się cieszył, że może sobie jeszcze raz zagrać, także... Tym doświadczeniem był absolutnie zafascynowany i to mu się bardzo podobało, więc myślę, że to nie jest tak, że on nie rozumiał. Myślę, że jakiś taki go naszedł moment, kiedy trzeba tak zwany wyrazisty sąd wypowiedzieć i stary, doświadczony krytyk filmowy sobie chyba czegoś takiego nie odpuści, żeby komuś dokopać. Jak się jest takim bardzo znanym amerykańskim krytykiem, to pewnie jest jedna z wielu satysfakcji, jakie się

ma. Jak się jest polskim krytykiem, to pewnie to jeden z niewielu momentów satysfakcji, które się ma, że można komuś tak bez ogródek dokopać. Wyraźnie Ebert... Czułem w tym tekście o grach tą radość tego dokopywania. Myślę, że te argumenty, które on tam przedstawia akurat, to są argumenty w dużej mierze bezzasadne, wynikające z pewnej nieznamomości tego, jak to medium współcześnie wygląda, z przymykania oczu na przykład właśnie na takie rzeczy, jak zauważone przez niego wcześniej „Cosmology of Kyoto”. Ta połowa lat 90., w których się zachwycał tą grą, myślę, że to był moment troszkę analogiczny do tego momentu, kiedy się zżymał na te gry wideo. Był taki moment, kiedy coraz więcej ciekawych artystów, również spoza gier, do tych gier lgnęło. To tak cyklicznie powraca, że jest tam taki fajniejszy moment dla ambitnych gier i ta pierwsza fala rewolucji gier indie to był taki świetny moment, kiedy rzeczywiście bardzo dużo ciekawych rzeczy się pojawiało. Obawiam się, że ten moment się już skończył i zobaczymy, kiedy będzie następny. To, że coś ma zasady, ojej... Jak się spojrzy właśnie znowu na jakieś performanse, takie interaktywne z lat 60., które zrewolucjonizowały teatr - one też działały na tej zasadzie, że te zasady miały. To, że w grę trzeba wygrać, czy przegrać, to myślę, że też jest taka rzecz... To kryterium jest mocno nieaktualne, przynajmniej od czasu, kiedy firma LucasArts w swoich przygodówkach wprowadziła taką zasadę, że nie da się przegrać i to podstawowe kryterium, że gra wideo to jest coś, co powinno się dać przegrać, przestała działać, bo w przygodówkach LucasArts od pewnego momentu nie można zginąć i koniec. W swoim czasie funboye Sierry strasznie się na to wściekali. Mówili, że to w związku z tym nie są gry i że to w ogóle żadne wyzwanie i że to jest obrzydliwe i że gra taka jak „Loom” Lucasów na przykład, jedna z moich ukochanych ogóle przygodówek, to w ogóle nie jest gra, bo nie dość, że trwa tylko trzy godziny i nie ma w niej prawie ciekawych zagadek, to jeszcze się nie da zginąć. Raz się da utknąć, to prawda, ale to raczej niedopatrzenie.

Myślę, że nawet w tych hardcore’owych w cudzysłowie przykładach, jak wspomniałem „Dark Souls” - ta kwestia śmierci też została trochę inaczej

ograna, bo jak tam przegrywamy, to tak naprawdę nie tracimy za wiele, jakby tracimy pewne zasoby, które zdobyliśmy, i cofa nas do pewnego punktu, ale jakby się tak zastanović, to patrząc na to, że te zasoby nawet nam nie są do końca potrzebne, żeby tę grę pokonać, dużo zależy od naszego samozaparćia. Ta śmierć jest w zasadzie taką przeszkodą dość umowną, niż faktycznie jakimś warunkiem.

Ebert mówił, że gry wideo są w takim samym sensie jak piłka nożna czy baseball. No absolutnie nie są. Czyli dla mnie podstawowym pytaniem dzisiaj jest to, czy jest sens o grach wideo mówić cały czas jako o grach, czy jako o podzbiorze gier. Myślę, że ten komponent gry w grach wideo w większości przypadków bywa zasadny, ale jest bardzo dużo przykładów, w których nie jest. Gdybyśmy jakieś takie rygorystyczne definicje... Też zdefiniowanie gry to jest jeszcze jedna sprawa, to jest problem. Ja to sobie zwykle rozwiązuję za pomocą takiej definicji opracowanej przez takiego badacza Jespera Juula. On stworzył taką elastyczną definicję, która się składa chyba z siedmiu komponentów i są też takie przypadki graniczne. Przy każdym z tych komponentów jest możliwa... Jednym z tych komponentów jest na przykład to, że gry mają zawsze równy wynik, jest przegranie albo wygranie na przykład, albo że może być wiele różnych wyników. Ogromna część gier niczego takiego nie ma, że jeden z tych wyników wartościujemy gorzej, drugi lepiej. Tak samo nie we wszystkich jakby się to dało w ten sposób przeprowadzić, już nie mówię o grach takich jak symulatory lotu, które też miłośnicy symulatorów często będą mówili, że to nie są gry, ale gdzieś tam w tym woreczku gier wideo się mieszczą. Nie mówiąc o klasykach, takich jak „Sim City” czy „The Sims”. Tutaj jak Will Wright stworzył „Sim City”, to się upierał, że to jest software toy, że to jest zabawka (o tym też zresztą pomówimy zaraz, jak rozumiem), a nie gra, ale dzisiaj nie będziemy mieli wielkich problemów z zaakceptowaniem „Sim City” jako gry, tylko gry, w które się nie da wygrać. Więc to stwierdzenie, że w grach zawsze musimy wygrywać albo przegrywać, już na koniec dostajemy punkty, to jest troszkę jak ci różni ludzie, którzy cały czas próbują nas dzisiaj epatować, bo pojawia się od

czasu do czasu jeszcze hasło „nie, to nie jest gra komputerowa, tu nie masz kilku żyć”. No a kiedy ja ostatnio grałem w grę komputerową, w której by były życia?

Tak chyba serio, to Mario, ale to też już odnoszę wrażenie jest po prostu jakiś element tradycji, jak jakieś grzybki, czy dźwięk monetek.

Więc jest całe mnóstwo takich anachronizmów, które kojarzymy z tym zjawiskiem gier. Ja myślę, że może ciekawie jest dzisiaj myśleć o grach, czy sformułowaniu „gry wideo” tak jak o sformułowaniu film. To znaczy dosłownie - film odnosi się do błony światłoczułej, do taśmy filmowej, która dzisiaj coraz częściej po prostu już znika, nie ma jej, kręci się filmy na cyfrze i koniec. Nikt nie będzie w związku z tym zmieniał tej nazwy, tylko kiedyś, za jakieś parędziesiąt lat, ktoś powie dziecku - tak jak dzisiaj się wyjaśnia dziecku, co to jest dyskietka, to ktoś powie kiedyś „wiesz, kiedyś się film na takich taśmach nagrywało”. „Ale jakich? Takich, co się rozwijają tak jak papier toaletowy? Boże kochany, niemożliwe”. Zostało to w nazwie, ale niekoniecznie już dobrze odzwierciedla o co tu chodzi. Myślę, że z grami wideo troszkę podobnie, one pierwotnie oczywiście były pewnym podzbiorem gier i z gier się wywodzą, ale myślę, że się już na tyle rozczapierzyły, że z definicji przyjmowanie, że one są grami, co gorsza grami właśnie tak jak piłka nożna, czy warcaby, czy „Monopoly”. Za przeproszeniem, to już tak nie zawsze działa.

Przechodząc być może do gier jako innych rzeczy. Kiedy wspomniawsz o „Dark Souls” i tym innym patrzeniu na tę taką hardcore’ową otoczkę tego, że to nie jest tylko gra o tym, że idziemy z siekierką czy mieczem i sobie zabijamy i co jakiś czas giniemy, to kilka miesięcy temu pojawił się taki wideoesej dziennikarza Jim' a Sterlinga, który „Dark Souls” zinterpretował z perspektywy marksistowskiej. On tam zauważył, że cała ta seria jest o tym, że istnieje pewien system, który zmusza osoby działające w tym systemie do bezsensownego odtwarzania go w kółko i w kółko, mimo, że to jest coraz mniej

zasadne i dwa najważniejsze wątki działające w tych grach to ci ludzie, którzy działają dalej w tym systemie i ci ludzie, którzy chcą go zniszczyć, i nawet nie dlatego, że istnieje za tym jakaś wyższa idea, tylko żeby przerwać pewien krąg. Reakcja nie tylko jego fandomu, ale ogólna była taka, że gość sobie robi jaja, bo jak to perspektywa marksistowska w kontekście „Dark Souls”, jakby to można połączyć. Podaję specjalnie ten przykład, bo to jest trochę hardcore’owa seria, co do której nawet najstarsi górale nie mają wątpliwości, że to jest to medium, to jest ta gra wideo. Mimo to, kiedy pojawia się próba takiej ambitniejszej interpretacji tego, to pojawia się pewien sprzeciw. I chciałem od tego wyjść do takiego stanowienia czy gry nie są w takim wypadku trochę zabawkami, albo czy nie potrafią trochę odejść od tego pojmowania ich jako zabawek?

Nie, bo to zawsze jest właśnie ten gamerek chlapiący gdzieś tam, że chciałby wrócić do tych czasów, kiedy gry były tylko grami. Ja bardzo jestem ciekaw kiedy to było, bo ja szczerze mówiąc nie wiem. Za mojego życia chyba nie. Jedną z pierwszych gier w jakie grałem, a właściwie nie grałem, mój brat głównie grał, a ja się chowałem pod stołem i się bałem, to był „Jet Set Willy” a to jest gra o kolesiu, który w poprzedniej części jest górnikiem, a w następnej części nagle ma kupę kasy i nieźle zarobił i na koniec tego, po obejściu całego domu, w którym ma wszystkie cudowne rzeczy, na które zarobił, na koniec wskakuje i topi się w klozecie. Obie te gry są takim bardzo ostrym komentarzem społecznym na temat Wielkiej Brytanii za Margaret Thatcher. „Jet Set Willy” to jest gra zaangażowana społecznie, czy chcemy tego czy nie, ona zgryźliwie komentuje ideę właśnie klasy średniej, która będzie dziką kasę zbierała dzięki cudom kapitalizmu. Ostra krytyka kapitalizmu, więc nawet w ‘84 roku gry nawet te najpopularniejsze nie były tylko grami. A w Wielkiej Brytanii wtedy była taka fajna fala gier politycznych, jeszcze była taka seria „Monty Mole” też podobna trochę do tamtej. „Monty Moll” z kolei było o kreciku, który nie ma węgla na zimę, bo jest właśnie strajk górników i szef tego strajku górników, taki prominentny brytyjski związkowiec, zabrał cały węgiel i krecik idzie

do niego do pałacu, którego się dorobił na trzepaniu kasy na byciu jakimś bonzem związkowym i zabiera mu. W tych następnych częściach musi uciekać z Anglii, bo jest prześladowany i ucieka do Europy kontynentalnej, także myślę, że tego magicznego momentu, kiedy giereczki były tylko grami i żadnych komentarzy politycznych nie próbowały czynić i nie próbowały opowiadać o żadnych ważnych zjawiskach, to takiego momentu nie było tak naprawdę, to jest jakaś taka fikcja, to jest problem ludzi, którzy nie chcieliby dorosnąć, a ktoś ich do tego zmusza. Myślę, że... Zastanawiam się nad tą interpretacją „Dark Souls”... Myślę, że marksizm ma też to do siebie, że jest taką formą intelektualną, w którą bardzo dużo rzeczy można wcisnąć, także, myślę że... Podobnie jak psychoanaliza, wszystko się da przez to przepuścić i zawsze coś wyjdzie z drugiej strony.

I słowem jest to dość doładowane znaczeniami.

I dlatego się na to reaguje alergicznie. Myślę, że bardzo często po przepuszczeniu przez tę maszynkę może dawać całkiem ciekawe wnioski i ja mam takie jedno podstawowe skojarzenie. Zastanawiam się, czy w to w ogóle wchodzić, ale może tak, bo to jest taka straszliwie dziwna gra, która się nazywa „Oikospiel”. To jest taka, o matko, gra o zespole psów, który ma wystawić operę na podstawie powieści Laurence’a Sterna „Tristram Shandy” i sponsorem tej opery jest taki pan, który się nazywa Koch i to jest w ogóle aluzja do tych przedsiębiorców amerykańskich - braci Koch. Jeden z tej rodziny się nazywa Donkey Koch. W ogóle połowa assetów z tej gry to są zrippowane assety z różnych gier Nintendo, ale z Nintendo 64. Jest jakiś Związek Zawodowy psów, który się nazywa Unity a to dlatego, że gra jest zrobiona w unity. Oczywiście psy są trochę za mało inteligentne, żeby tę operę wystawić, ale ten festiwal będzie za 150 lat, więc kolejne pokolenia tych psów się uczą śpiewać. Jest to kompletnie odjechane, a główna idea tam jest taka, że granie w gry to praca i że grając w tę grę, machamy cały czas myszką, wciskamy klawiaturę, to generuje energię i później ta energia jest przez tę rodzinną firmę Koch tam wykorzystywana i sprzedawana na różne sposoby. Towarzyszy

temu jakiś taki strasznie długi traktat teoretyczny, w tym bardzo trudno powiedzieć, czy autor rzeczywiście ma fajne pomysły, czy tylko ześwirował i to gdzieś tam się zawsze na pograniczu tego porusza. Ale jest tam taka interpretacja, która w sumie jest bardzo sensowna, interpretacja grania jako pracy, takiej pracy, jak główną kategorią u Marksa też jest praca i to czy jesteśmy od efektów naszej pracy oderwani, czy nie. Zawsze kiedy gram w „Dark Souls” myślę sobie zawsze o tym, bo ja akurat... jakby to powiedzieć... jestem z tych, którzy muszą się przy tym nieźle namęczyć i to męczą się wielokrotnie. Tak, jak byśmy wytwarzali jakiś wyrób. To jeszcze lepiej działa przy na przykład grach mobilnych, gdzie rzeczywiście to nasza praca zostaje później wykorzystywana przez potentatów, którzy te gry dla nas stwarzają. Także jesteśmy robotnikami w ich fabryce i pracujemy, jesteśmy takimi zadowolonymi robotnikami, którzy nie zastanawiają się, bo tak naprawdę to oni nam powinni płacić za to, że w te gry im gramy i te kolejne poziomy przychodzimy i te kolejne kołowrotki dla chomików nam się stawia. Jesteśmy robotnikami, którzy są kompletnie wyalienowani, czy oderwani od tego produktu, który wytwarzamy. Myślę, że to jest bardzo ciekawe, bo Sterling to bardziej jakby na tym gruncie fabularnym, ale myślę, że to może być bardzo inspirujące odczytanie. Bardzo ciekawym takim odczytaniem gier tego rodzaju co Dark Souls było dla mnie odczytanie takie przedstawione przez Annę Anthropy, ona akurat zrobiła taką grę opartą na bomb jacku, która się nazywa „The Mightly Jill Off”, nie będę już wchodził w szczegóły, czemu ta gra się tak nazywała, w razie gdyby młodszy słuchacze nas słuchali, ale dla niej tego rodzaju hiper trudne gry są pewnym odgałęzieniem praktyk sadomasochistycznych, to jest BDSM, gdzie tym dręczącym jest twórca gry, a masochistą poddającym się radośnie byciu dręczonym jest gracz i myślę, że w przypadku „Dark Souls” i jak się spojrzy na ich społeczność, to świetnie widać, że to dokładnie tak działa, i że tak naprawdę przez różne rodzaje właśnie takie wydawałoby się już bardzo egzotyczne dla standardowego odbiorcy jakieś teorie właśnie tego, jak w kulturze funkcjonuje BDSM, gry wideo się świetnie sprawdzają. To wszystko oczywiście jest dygresją do dygresji na bazie tego, co Sterling powiedział, ale wydaje mi się, że to pokazuje, że gry też są ciekawą formą kultury o

tyle, że dają się w ten sposób bez problemu interpretować i wychodzą z tego całkiem sensowne rzeczy, które gdzieś tam nam też pewne elementy gier całkiem dobrze wyjaśniają i myślę, że taka alergja na to, znaczy protestowanie, że ktoś ma czelność w ten sposób to interpretować, mnie to bardzo dziwi o tyle, że ja nie mam nic przeciwko temu, jak ktoś na przykład jakieś bardzo głębokie analizy robi tego, przez ile klatek animacji w uniku, w których „Dark Souls” jesteśmy nietykalni, myślę, że to jest sensowna forma mówienia o tej grze. Ja bym w życiu się w to nie bawił na takim poziomie szczegółowości, ale myślę, że to jest interesujące i jest to cenne. Absolutnie mi nie przeszkadza, kiedy ktoś coś takiego robi i nie mówię „o ty głupi, przestań tutaj to robić, bo zobacz sobie, co Sterling mówi, skup się na tym”. „Pomyśl nad przestaniem, baranie”. Mi nie przeszkadza to, że ktoś tak chce odczytywać i nie rozumie, dlaczego komuś, kto skupia się na mechanice, miałyby przeszkadzać to, że ktoś się skupia na czymś innym. Pewnym problemem, który też... Może to nie jest tak, że go mieliśmy od początku w grach, tylko że go miewamy, jest to, że zanika troszkę pluralizm w wypowiedaniu się o grach. Oczekuje się, że będzie pewna jedna ustalona forma w jakiej należy o grach mówić, pisać a jeśli ktoś to robi inaczej, to ja będę krzychał i będę mówił, że to jest głupie. Myślę, że najfajniejsze jest to, że można na bardzo wiele różnych sposobów o grach opowiadać. Próbuje się często gry zamknąć w takich enklawach tematycznych, a to jest na tyle ciekawa forma kultury, że na bardzo wiele sposobów można o niej mówić i można o niej mówić sensownie.

Tak zastanowiłem się nad tą pracą w kontekście również nie tylko tego, jak wyglądają współczesne gry mobilne, ale też po prostu blockbustery – hity, a w szczególności multiplayerowe na przykład, bo mamy dostowne gry, pracę, na przykład „Death Stranding” Hideo Kojimy i to jest gra o pracy kuriera i jest jakby swoistym komentarzem tego, jak gry mogą daleko zajść, jeśli odpowiednio nagradzają i zgamefikują ten proces, gdzie katorżnicza robota dowożenia paczek w postapokaliptycznej Ameryce potrafi sprawiać jakąś przyjemność, mimo, że ona pokazuje w obiektywny sposób, że to nie jest nic

fajnego, gdybyśmy mieli się postawić w sytuacji na przykład tego kuriera. Na drugim biegunie mamy taką pracę, jak na przykład w wielu grach sieciowych, które na przykład przez pewną tendencję do patrzenia na gry jako usługi, które mają cały czas nam jakoś dostarczać rozrywkę, które mają być jakąś taką prenumeratą, że kupujemy jedną grę, albo wydajemy na nią co miesiąc jakiś pieniądz, a ona każdego dnia ma nam dostarczyć jakąś rozrywkę i rozgrywkę. Pojawia się tam taki problem, gdzie zaczyna to iść trochę za daleko. Przykładem świetnym z tego roku jest „Destiny 2”, które miało ten problem, że twórcy założyli sobie sezonowe dostarczanie zawartości do gry, gdzie co trzy miesiące, co miesiąc jest coś całkowicie nowego, są nowe rzeczy do zdobycia, są jakieś proste zadania i tak dalej, bronie, kostiumy, kolory nawet tych kostiumów do odblokowania i spotkało się to ze strasznym protestem fandomu „Destiny 2” do tego stopnia, że twórcy przyznali, że no popełniliśmy błąd, bo tam zaczęło się wkradać tak zwane FOMO czyli Fear of Missing Out, gdzie ludzie po prostu nie angażują się w coś z miejsca, albo boją się, że wpadną w taką pętlę, że robią coś już nie dla przyjemności, tylko dlatego, żeby po prostu móc powiedzieć, że to jest. I tu już mamy do czynienia z uczynieniem z gry roboty, do której siadamy codziennie na trzy godziny, po to żeby móc powiedzieć, że dobra - spełniliśmy te wszystkie warunki, które się od nas wymaga i żeby nie było potem sytuacji, że za dwa miesiące nie mamy tego wszystkiego i czy to jest martwiący kierunek, czy to jest coś, do czego gry będą zmierzać w takiej... uczynienie z nich roboty, patrząc na to, jak popularna jest ta formuła tych gier/usług, gdzie każdy duży wydawca chce mieć tę grę/usługę. Po pierwsze, dlatego, że są w stanie zarabiać na niej w bardzo liniowy sposób, bo to jest coś, na co się wydaje co jakiś czas, to coś do czego gracze wracają, a z drugiej też dlatego, że to realną pracę w jakiś sposób ułatwia, bo pracuje się w ramach tych samych tytułów, zamiast co roku, czy co dwa, czy co pięć, czy co osiem wydawać coś całkowicie nowego, na czym trzeba zburzyć fundamenty.

No ja jestem bardzo ciekaw, jak to się rozwinie. Powiedziałbym, że to też bardzo zależy gdzie, bo myślę, że dla graczy pecetowych i konsolowych nie powiedziałbym, że to jest jakieś wielkie odkrycie, ale troszkę dla nich to jest dziwne, natomiast dla graczy grających na urządzeniach mobilnych to absolutnie nie jest dziwne. To jest taka konwencja, która obowiązuje od dawna i dzisiaj wydawanie czegokolwiek w takiej formie premium na urządzenia mobilne - no to w większości przypadków to jest jakiś odpowiednik próby samobójczej tak naprawdę, bo jest to bardzo ryzykowne. Myślę też, że to jest taki moment, kiedy nie wierzę, żeby ten model się miał bardzo mocno przyjmować na pecetach i konsolach, bo jednak te protesty graczy, ten brak zainteresowania, wycofywanie się stopniowe z takich zachowań, bo tutaj bardzo ciekawym przykładem też jest Electronic Arts i właściwie tak z Battlefrontem to co im się przydarzyło, tam akurat była kwestia loot boxów, ale też kwestia tego, żeby dojść do czegoś nie płacąc dodatkowo.

Trzeba się narobić.

Trzeba się straszliwie narobić i oni się z tych rozwiązań wycofywali, przeproszali za nie, więc myślę, że teraz jeszcze po właśnie „Destiny 2” nawet jakiś najbardziej zaprawiony w bojach księgowy dwa razy się zastanowi, zanim coś takiego zrobi. Myślę, że to jest taki trend troszkę umierający, dzisiaj tak sobie mówimy, że kiedyś wszystkie gry takie będą, ale przypomnijmy sobie, że jakieś 10-15 lat temu mówiło się, że niedługo wszystkie gry będą abonamentowymi grami MMORPG. Wtedy był „World of Warcraft” i się mówiło, że wszystkie gry takie będą. Był „World of Warcraft” i „EVE Online” i ludzie mówili, że wszystkie gry takie będą. I dzisiaj co z tego mamy? Jest „World of Warcraft”, jest „EVE Online”...

I „Final Fantasy XIV” i siedem innych MMO, które sobie nie mogą poradzić.

Plus jeszcze, szczerze mówiąc ja nie mam orientacji, jeśli chodzi o rynek azjatycki. Myślę, że tam jest 20 gier, które zarabiają dużo więcej, a my po prostu ich nie znamy, bo są wyłącznie tam na lokalny rynek i nawet tu się ich nie lokalizuje. To, że my sobie w jakiejś sprawie piszczymy jest dzisiaj coraz mniej istotne, bo liczy się jednak to co gracz chiński powie w takiej globalnej perspektywie, ale ja nie wierzę, żeby ten model miał się bardzo przyjmować na pecetach i konsolach, bo jednak jest wokół niego dużo smrodu i myślę, że te poszukiwania teraz będą szły może jednak przez chwilę w kierunku na przykład jakiejś sensownej usługi abonamentowej do gier w rodzaju Netflix'a, chociaż te usługi też się pojawiają i padają. Google już się na tym wyłożył, Apple Arcade, które też miało być takim zwiastunem tego, co może nadejść, też tak cienko przedzie. Najfajniejsze w najbliższej przyszłości gier wideo jest to, że tak naprawdę sensownie przewidywać można pewnie na dwa-trzy lata do przodu tak naprawdę, a potem to diabli wiedzą, co będzie. Także w te gry/usługi aż tak nie wierzę, natomiast to, co jest ciekawe... Może nie... Wierzę troszkę w gry/usługi, ale nie w takiej formie takiego dawania tandetnego kontentu, który odblokowujemy ciężką robotą. A jeśli chodzi o te kategorie pracy, to myślę, że powoli zaczynamy docierać do tego, że pojawia się coraz więcej głosów, przynajmniej tak jak mówię w tym świecie zachodnim gier. Po pierwsze, głosów szanujących pracę, pracę obu stron, pracę gracza - to jest to, o czym powiedziałaś, że gracze buntują się jako ci biedni robotnicy, którzy robią kasę dla firmy i jednak jak im się te warunki pracy bardzo mocno pogorszy, to będą się buntowali i też myślę coraz bardziej podnosi się jednak głos twórców gier. To są wszystkie te historie, przez które przechodzą kolejne firmy. Kwestia molestowania - to jest oczywiście taki najbardziej widoczny element, ale wtedy też wychodzą kwestie innego rodzaju złego traktowania pracowników. Rosnące uzwiązkowienie też w branży gier. Myślę, że też takie troszkę zdanie sobie sprawy do czego doszło, przede wszystkim, na rynku mobilnym. Powstała taka cała kategoria konsumentów, którzy spodziewają się, że będą dostawali wszystko za darmo, nie zwracają w ogóle uwagi na to, że ktoś robi te gry, bo chcą zarobić na życie. W dużej firmie to zarabianie na życie oczywiście troszkę inaczej wygląda, niż jak się jest małym

indykiem, ale z punktu widzenia konsumenta to nie ma różnicy. Ja pamiętam takie jakieś koszarne hejty na rynku mobilnym, kiedy na przykład twórcy „Monument Valley” ośmieli się wypuścić płatny dodatek i musiałem za ten dodatek zapłacić, nie wiem, 15 czy 20 zł. Boże, kto to widział żeby 15 czy 20 zł płacić za kawał świetnie przygotowanej gry! To powinno być za darmo, albo powinno być za 5 groszy, ale mobilnej lub casualowej. Taki klient był przyzwyczajony do tego, że wszystko dostaje za darmo i myślę, że tutaj też jakby zrozumienie tego, że ten model się troszkę wyczerpał jest, także trzymam kciuki, że ten większy szacunek dla obu stron, dla pracy z obu stron, dla na pracy, którą gracz wkłada w grę, żeby ona miała sens i dla pracy, którą twórca wkłada w grę, że to będzie jednak bardziej doceniane, przynajmniej jakby widać kroki w tym kierunku.

Tak dotykając tematu jeszcze, prześmiewczo powiedziałem o tym, że to mobilna, casualowa gra, jakim cudem chcielibyśmy za nią tyle jeszcze dopłacać. Czy myślisz... bo istnieje takie rozgraniczenie wciąż w jakimś stopniu na gracza hardcore’owego tak zwanego i gracza casualowego, mimo że te powiedzmy dwie idee tego się jakoś zacierają. Typowe gry akcji, czy gry nastawione na jakieś wyzwanie, zaczynają coraz więcej w swój projekt wpuszczać na przykład rozwiązania, które mogą ułatwić granie nie tylko osobom, które są np. niepełnosprawne, ale są mniej sprawne w takim znaczeniu, że nie są w stanie tak szybko grać na padzie. Ten nacisk na to wyzwanie się przesuwają w trochę inne miejsce, nawet taka gra jak „Sekiro”, która też wywołała ogromną dyskusję na temat tych ułatwień, usprawnień, dostępności. Teraz jesienią będzie wprowadzać patch, który będzie takim niebezpośrednim, ale ułatwieniem, gdzie gracze będą mogli sobie zostawiać wskazówki, na przykład nagrywając siebie, że na przykład w ten sposób możesz uniknąć ataku bossa. Czy w drugą stronę, że te rozwiązania z gier mobilnych, te konta premium, battle passy, mikropłatności przechodzą już do gier typowo hardcore’owych, powiedzmy strzelaniny online czy gry strategiczne. Czy myślisz, że jest szansa, że my ten podział na hardcore’ów i casuali jakoś zatrzymamy kiedyś, czy on

przestanie być taki mocno nasilający i wyjdzie jakby trochę z dyskursu, czy to jest nieuniknione przez to, jaka jest historia gier i ich miejsce powiedzmy w kulturze?

To już się zatarto, właśnie już rozmawialiśmy o tej mega casualowej grze dla cieniasów, o „Dark Souls”. Bo prawdziwi twardziele grają w „Demon Souls”, a „Dark Souls” jest dla cieniasów, bo tam możesz wszystko odzyskać. Tak naprawdę powinien być perma death po prostu i albo przechodzisz na jednym bez save’ów nawet, bo save’y są, powiedzmy sobie szczerze, dla cieniasów, to też ułatwia niepotrzebnie. Jak człowiek traktuje grę poważnie, to powinien poważnie ją potraktować i usiąść, przejść, znaleźć coś. Jak musi coś zjeść, musi iść się wyplakać w kącie, to niech znajdzie jakieś bezpieczne miejsce, gdzie stanie i go nic nie zabije i niech potem wraca. No bo gra musi w ten sposób zaangażować, a dodawanie właśnie takich pierdół jakies save’y, jak jakies wiesz odzyskiwanie utraconych dusz, no to już jest ukłon w stronę casuali, także „Sekiro” to tam „Sekiro”, ale już się Fromowie zpsili, jak zrobili Dark Souls’y.

To mi przypomina, jak Hideo Kojima jeszcze przy pierwszym „Metal Gear Solid” miał taki ambitny plan, że w ogóle chciał jakoś tak zaprogramować grę, żeby ona się sama usunęła z nośnika na pierwsze Playstation, jak się umrze, żeby to było jednorazowe doświadczenie i zastanawiam się, jakby to zostało przyjęte, jakby ktoś usuwanekę zrobił taką.

Jest taka piękna gra, o matko, jak ona się nazywa... Na silniku Sunless Sea z House w tytule, „House of Many Rules”, czy coś takiego i nie wiem, czy tam jeszcze to jest, ale tam jedno z możliwych zakończeń było takie, że gra rozwala wpisy w rejestrze na tyle, że nawet jak je usuniesz i zainstalujesz, to i tak się jej nie da uruchomić, w rejestrze byś musiał grzebać, żeby to zmienić, ale było jedno takie zakończenie, że nigdy już więcej w te grę nie zagrasz i ona się wtedy psuła.

Inspirujące.

Gra w ogóle świetna i jako wielbiciel Sunless Sea powinienś to koniecznie zobaczyć, bo jest faktycznie cudna. Tam jest na przykład miasto, które jest zbudowane na rozkładających się ciałach kilku bogów i jakieś smrody, które z tych bogów wyphywają się do tych buteleczek łapie, to jest jakiś bardzo cenny środek leczniczy i halucynogeny, piękne rzeczy tam są, ale tam też był taki pomysł na zakończenie. Myślę, że to, że te gry casualowe w pewnym momencie... Nie ma niestety dla wszystkich purystów... Cały czas nie ma sensownego polskiego odpowiednika tego. Kiedyś tam taki polski badacz gier Paweł Grabarczyk się zastanawiał nad grami, graniem zaangażowanymi i niezaangażowanymi.

Gracze niedzielni.

Właśnie nie niedzielni. Myślę, że gracze casualowi dużo więcej czasu spędzają przy tych grach, są dużo bardziej aktywni, natomiast gdzieś tam jest taka słynna książka znowu Jespera Juula „Casual Revolution”, która mówi o momencie... Tak naprawdę gdzieś tam takim głównym punktem wyjścia jest Wii, że to jest taki moment przelomowy, premiera Nintendo Wii, popularność tych wszystkich minigier sportowych na Wii, czy te gry casualowe, które kiedyś były jednak niszą, z bardzo takimi zwartymi społecznościami, prawie tak bardzo zwartymi jak społeczność fanów „Fallout”. Byli fani gier Hopa, bo w ogóle był ten portal Big Fish i był firma Zynga i byli miłośnicy gier tworzonych przez te instytucje. I oni w pewnym momencie stali się potem gronem dużo większym i te gry casualowe stały się jeszcze popularniejsze dzięki rozwojowi gier mobilnych. Ten moment, w którym te rodzaje gier się przemieszały, to był taki moment definiujący, dlatego w czym dzisiaj jesteśmy. Te nasze gry, w które gramy, robią w tej chwili wiele ukłonów i ten przykład z „Dark Souls” - oczywiście trochę się tutaj nabijałem, ale tylko trochę, bo jeśli sobie spojrzemy na to, jaką funkcję tak naprawdę pełni na przykład ta

możliwość odzyskiwania, albo to, że gry roguelike coraz częściej rezygnują z tej śmierci permanentnej, dają przynajmniej opcje save'owania.

Budują zawartość, którą się z przejścia na przejście zachowuje w jakiś sposób.

To są ukłony w stronę gracza takiego mniej szalonego i myślę, że to jest bardzo ważny moment dla rozwoju projektowania gier i ten ogromny poziom trudności, za którym się tęskni dzisiaj, on bardzo często z takich niezbyt fajnych przyczyn wynikał. Ogromny poziom trudności gier najpierw przeznaczonych na automaty wynikał z tego, że trzeba było jak najwięcej pieniędzy z tego gracza ściągnąć, więc chodziło o to, żeby przejście gry całej graniczyło z jakimś cudem. Poziom trudności w grach tworzonych na komputery osobiste bardzo często wynikał z tego, że nikt tych gier nie testował. Twórcy się nigdy nie zastanawiali nawet, czy te gry się w ogóle da przejść i nikt nie sprawdzał. Dzisiaj warunkiem wypuszczenia gry jest to, żeby ktoś jednak tę grę przeszedł od początku do końca i jeśli się nie da, albo jeśli są z tym kolosalne problemy, to znaczy, że gra jest źle zaprojektowana, kiedyś tak nie było. Jeśli ktoś dzisiaj się chwali tym, że przechodzi te gry właśnie na jednym życiu, to nie jest jakiś powód do chluby tych twórców, tylko to często jest świadectwo tego, że te gry były prostu kiepsko zaprojektowane, bez jakiegoś pomysłu, bez czasu na przetestowanie, więc myślę, że to rozgraniczenie casual i hardcore, im bardziej je będziemy rozmywać, tym lepiej i w ogóle wszelkiego rodzaju takie rozbijanie takich enklaw bardzo dobrze robi. W grach, w społecznościach graczy takie małe trybalizmy są czymś powszechnym i myślę, że im więcej jest takich osób i takich miejsc, w których się o grach opowiada, które rozczapierzają się i próbują objąć jak największą sferę, tym lepiej.

Tak na zakończenie chciałem się zastanowić nad pewną kwestią, dotyczącą tego pierwszego tematu, od którego wyszliśmy, czyli czy gry to sztuka, mianowicie kwestii artystów i autorstwa powiedzmy, czy do kogo

należą te gry i jakby tak jeszcze zahaczając o temat innych perspektyw, bo przyjęto się, że mamy tych kilku autorów z francuskiej teorii „o Tour”. Mamy tych paru autorów: tam jest David Cage, jest Hideo Kojima być może Ken Divine czy na przykład Neil Druckmann i ciekawostką na przykład jest to, że kiedy Hideo Kojima, mimo, że jakby się w tych wszystkich w swoich pretensjach, powiedzmy artystowskich i tak dalej... tego, że się wszędzie podpisuje namolnie. Co też poniekąd wynika z pewnej etyki pracy, na przykład on się za artystę nie uważa. Wychodzi w ogóle z założenia, że gry nie są sztuką, podał taki ciekawy przykład, że dla niego gry nie są sztuką, są zbiorem różnych sztuk, różnych mediów, a on się widzi raczej w pozycji nawet nie tyle kuratora, czy organizatora placu zabaw, czasem nawet producenta samochodów, że on widzi grę jako coś, gdzie jest kuratorem kilku rzeczy, które się tam znajdują i wypuszcza to odbiorcy, który jest się w stanie na nie przelać, albo coś z nich wyciągnąć i chciałem się zastanowić do kogo należą gry, kto jest bardziej artystą, kto jest autorem w tym wszystkim, czy to jest równa relacja, na ile ten gracz wpływa na ostateczną wizję tego tytułu.

Na ile gracz jeszcze, tak?

Tak.

Bo ja w ogóle bym się jeszcze na tym skupił, że gra wideo jako produkt, który sobie gdzieś tam kupujemy też w absolutnej większości przypadków jest tworem zbiorowym. I to jest też pewien problem, który gdzieś tam cały czas przerabiamy w różnych środowiskach. W filmach jeszcze cały czas ten reżyser jest jako taka postać nadrzędna, chociaż ludzie bardzo często na aktorów idą i są tacy reżyserzy, którzy umieją się grzecznie usunąć w tło i zresztą bywali tacy reżyserzy, którzy usuwali się w tło, żeby temu aktorowi dać miejsce.

W grach też niewielu zarządza projektem, tak jak w mniejszych studiach, czy tak jak Kojima, która klepie każdy element, mówi, czy ta muzyka może być czy nie i potem wszyscy pracują. Tylko mają taką nadrzędną rolę producencką, trzymają jakąś ogólną pieczę.

Ci klepiący każdy element też się z czasem stają zwykle takim znakiem towarowym. Jak się spojrzy ile gier Sida Meiera faktycznie ma w sobie jakiś wkład Sida Meiera sensowny, albo jak wyglądała historia serii Ultima i do kiedy Richard Garriott miał jeszcze coś tam do powiedzenia, kiedy przychodził raz na miesiąc do biura i mówił wszystkim, że jest fajnie i że jest lordem British'em. Ja nie mam nic przeciwko temu, bo myślę, że doklejenie nazwiska takiego jak Meier czy Kogima bardzo dobrze robi każdemu projektowi i on się wtedy fajnie sprzedaje, więc to się opłaca. Ale myślę, że już kwestia tego, czyim coś jest faktycznie dziełem, to jest bardzo różna. I fajną praktyką jest na przykład w Teatrze Powszechnym w Warszawie to, że na plakatach zrezygnowano już z rozdzielania ról, że tu jest reżyser, a tu jest inspicjent, a tu są aktorzy, tylko są w kolejności alfabetycznej wszyscy wymieniani. Tak naprawdę z plakatu nie sposób nawet się zorientować, kto jest reżyserem przedstawienia, bo zakłada się, że aktorzy są współtwórcami w równej mierze. Więc myślę, że z grami to też jakby powinno do nas coraz bardziej docierać, że często to nazwisko na czele to jest fikcja i szczerze mówiąc ciekaw jestem też, na ile faktycznie, bo też nie sądzę żebyśmy mieli bardzo bezpośredni dostęp tego, jak to u Kojimy wszystko wygląda, czy on rzeczywiście wszystko przyklepuje, czy on i jego współpracownicy wolą mówić, że on to rzeczywiście przyklepuje, bo to jest na tyle fajna jakby taka historyjka, że ona sprzedaje te gry też. Więc w większości jak się spojrzy na tych wielkich autorów kina, to też częściej to... może nie częściej, ale bardzo często to jest kwestia ego tego reżysera albo tego, że warto to reżyserem promować. Z filmem to świetnie widać, bo to nawet na poziomie tandem: reżyser – operator.

Czy montażysta nawet.

I montażysta.

Thelma Schoonmaker i Martin Scorsese oboje są rodzicami tych filmów.

I przynajmniej to jest taka Trójca Święta, która jak się spojrzy na tych tak zwanych wielkich reżyserów, to oni prawie zawsze mają tych samych współpracowników.

O Tarantino się mówiło, że mu jakość spadła, kiedy zmarła jego poprzednia montażyстка.

Tak, myślę, że ten autor jest tu problematyczną kategorią. Jeśli chodzi o gracza jako autora, to tu jestem ostrożniejszy, to znaczy myślę, że oczywiście dużo było od bardzo dawna gadania o tym jak to gracz jest aktywnym współtwórcą i tak dalej. Ja myślę, że jest troszkę inaczej, że zadaniem dobrego projektanta jest danie graczowi takiego wrażenia, że ma coś do zrobienia i że ma coś do powiedzenia. Bardzo mi się podobają te momenty w grach, kiedy gracz się z tego wytrąca, z tego przekonania, to jest oczywiście słynna scena z BioShocka „Would You Kindly?”, gdzie się tłumaczy graczowi, że jest głupkiem, który nie ma tu nic do powiedzenia i idzie tylko po sznurku. Jeśli mu się wydawało, że coś robi w tej grze, to on nic nie robi. Jestem też wielbicielem, absolutnym wielbicielem „Gry o tron” Telltale Games. Wszyscy tam strasznie płakali, że jak to jest - ja podejmuję jakieś decyzje, a potem z tych decyzji nic nie wynika. No kurczę, ludzie, to jest „Gra o tron”, cała „Gra o tron” polega na tym, że kombinują ludzie, starają się coś zrobić, a potem im coś na łeb spada i koniec. I kompletnie bez sensu wszystkie ich wysiłki były, to jest absolutnie cudowne. Także ja się strasznie ucieszyłem, jak firma Telltale zbankrutowała, to znaczy ogólnie się troszkę zasmuciłem, ale w jednej kwestii się bardzo ucieszyłem, bo ta Telltale’owa „Gra o tron”, w której strasznie się kombinuje przez te wszystkie odcinki, żeby coś zrobić sensownego i potem to wszystko bierze w łeb - ona się kończy takim... prawie wszystkich bohaterów tam wymordowali, ale

jest jakieś światełko nadziei w zakończeniu. W momencie kiedy Telltale zbankrutowali, to światełko nadziei zgasto, nic z tego nie będzie, jest tragedia doskonała, tak że bardzo mi się to spodobało jako dopełnienie tej gry.

Potem zrobiono ósmy sezon i już nikt tego nie chce.

Tak, jeszcze klęska ostatniego sezonu „Gry o tron”, jeszcze wisienką na tragicznym torcie „Gry o tron” Telltale’ów jest. To znaczy, że gracz nie jest w żadnej mierze współtwórcą tego, że był za nos prowadzony, że był manipulowany i za każdym razem dawał się nabierać, że może jednak coś, a tu nic. To też jest bardzo ciekawe uczucie. Więc tego autorstwa gracza bym nie przeceniał, chociaż oczywiście, jeśli spojrzymy sobie na całą kategorię gier w rodzaju „Minecraft”, czy jeśli spojrzymy sobie na świat moderski to to też jest bardzo ciekawe w jaki sposób tworzy się coraz większą przestrzeń dla twórczości gracza, dla jakiegoś zaangażowania we współtworzenie gry i są gry obliczone wyłącznie na to i myślę, że to też są bardzo ciekawe formuły i że to też jest bardzo ciekawy taki kierunek rozwojowy gier.

Słowem zakończenia, wszystkie pytania, które zadałem nie mają jasnej odpowiedzi, co jakby jest jakąś lekcją, którą warto tutaj zostawić. Może poza faktem, że pamiętajmy, że wszystkie gry są polityczne.

Ale wszystko jest ogólnie polityczne, ale Ubisoft przecież przynajmniej od pierwszego „Assasin’s Creed” też za każdym razem te polityczność zaznacza. Disclaimer z „Assasin’s Creed” jest wyraźną sugestią, że ta gra nie istnieje w próżni. tylko istnieje w pewnym konkretnym kontekście politycznym i w związku z tym możecie tę grę na różne sposoby sobie odczytywać i żaden z tych sposobów nie jest czymś, co my narzucamy, nie ma jedynie słusznego sposobu interpretacji pierwszego „Assassin’s Creed” i że jak będę sobie grał w pierwszego jako grę bardzo wyraźnie robioną w kontekście wojny z terroryzmem, bo to widać na

pierwszy rzut oka już, że to ten kontekst tam jest obecny i ludzie z Ubisoftu nie mówią mi, że dadzą mi po łapach, jak będę tak odczytywał. Wręcz przeciwnie, zachęcają tym disclaimerem na początku - czytajcie jak chcecie.

To apolityczne, żeby takim zabiegiem i to słowo zostało trochę pewnie wypaczone, żeby to znaczyło, że nie komentujemy być może jakoś aktywnie obecnych wydarzeń albo nie jest to bezpośrednim wyrazem krytyki wobec na przykład...

Nie chodzi o Busha.

Na przykład, śmiałem się z tego głównie bo na przykład „The Division” jest jedną z najstępniejszych gier apolitycznych, która jest też takim konserwatywnym z mokrym snem Jacka Bauera z 24 gdzie tam jest po prostu kilku dobrych kolesi z giwerami i oni rozwiążą każdy problem, nawet ten niewidzialny wirus, którego my nie umiemy rozwiązać przez te lata niewidzialnym kolesiem z giwerą.

Najśmieszniejsze w tych schematach jest to, że one gdzieś tam u swoich źródeł są strasznie polityczne, jak sobie myślimy dzisiaj nawet o walce w stylu Rambo, to ja nie wiem, jak można film Rambo odciąć od polityki. On jest zanurzony po uszy w polityce i te schematy są z definicji polityczne, potem się wydaje, że są jakieś takie neutralne czy wyprane, ale to tak nie działa.

Ostatnio mieliśmy, że krytykowano Kojime, że robi jakąś grę polityczną, co też jest niezrozumiałe kompletnie i adaptację serialowego sequela „Watchmen”, na przykład też dostał po batchach, że jak to politykę wprowadzamy w oczywisty sposób w polityczny komiks.

Dla mnie bardzo pouczający był ten argument, że nie chcemy polityki w grach, że w ogóle nie chcemy takiej jasnej polityki w kulturze. Jest taka cudowna, to znaczy właśnie nie ma jej, taka cudowna gra „Devotion” - to jest tajwańska gra, w której grafik trochę nieodpowiedzialnie umieścił jedną aluzję do Kubusia Puchatka, a wiadomo, że miłościwie panujący obecny cesarz Chin nie lubi być porównywany do Kubusia Puchatka i w związku z tym...

Do tego stopnia, że zakazał Kubusia Puchatka w Chinach.

Tak, nie ma Kubusia w Chinach i chińscy gracze dokonali nawet takiego linczu na „Devotion” na Steamie. Twórcy się bardzo przestraszyli tego wyraźnie, wycofali tę grę. Jak się spojrzało na to, jak ten lincz wygląda, to wszystko było dokładnie tym językiem: nie mieszajmy polityki do gier, żadnej polityki w grach, a oni byli w tym momencie głosem bardzo opresyjnego reżimu, który nawet nie powiem, że próbuje rozszerzać sferę swojej cenzury na cały świat, bo już dzisiaj de facto żyjemy w sferze chińskiej cenzury, więc to jest mam nadzieję taki moment kiedy miłośnicy argumentu „nie mieszajmy polityki do gier”... że może im się trochę ten argument czkawką odbić, może mogą zobaczyć jak on de facto działa.

Marta Tymińska tutaj pięknie zauważyła, kiedy z nią rozmawiałem przy okazji dyskusji na temat roznegliżowanych pań w grach wideo odnośnie serii „Mortal Combat”, gdzie nagle zaczęło się pojawiać coraz więcej ciuchów na tych wojowniczkach i jakby wielu umknął ten fakt, że Warner Brothers idą mocno w kierunku rynku chińskiego i być może to nie wcale ci źli lewicowcy tak bardzo wpłynęli na decyzję o tym, żeby jednak te panie ubrać, tylko proste rynkowe realia, że na pewne rzeczy sobie prostu pozwolić nie mogą, jeśli chcą zaistnieć.

Ja myślę, że od początku do końca w przypadku dużych gier mainstreamowych to jest kwestia tych prostych rynkowych realiów, to znaczy zdają

sobie sprawę, że jest klient, któremu to może przeszkadzać i ten klient jest dla nich ciekawszy niż ten klient, który będzie bardzo głośno krzyczał w internecie, że ja chcę mieć tutaj gołą pupę. No i tyle, i skończyło się na gołej pupie, dobry moment na zakończenie.

Dziękuję ci Paweł bardzo za rozmowę. Powiedz jeszcze, gdzie można Ciebie poczytać, gdzie można posłuchać, znaleźć, czym się teraz zajmujesz. Co się dzieje w przyszłości twojej?

Co się dzieje w mojej przyszłości, to ja nie wiem.

Artystyczno-zawodowo-krytycznej-publicystycznej.

Można mnie poczytać w Pixelu, można też na portalu culture.pl - to jest taki portal Instytutu Adama Mickiewicza. Z Instytutem Mickiewicza dość dużo współpracuję. Komunikacja się już zaczęła, więc o tym jednym mogę powiedzieć. O drugim nie mogę jeszcze chyba powiedzieć, bo jeszcze nie zaczęliśmy oficjalnej komunikacji, ale w IAMie robimy taką konferencję „Digital cultures” - to jest konferencja poświęcona kulturze cyfrowej. Myślę, że fajna, bo w poprzednich latach mieliśmy gości takich jak Viktor Antonov czyli człowiek, który robił scenografię... Był właściwie art director'em „High Life 2” i „Dishonored”, i „Dishonored 2” w sumie też, to znaczy on wtedy był art director'em całego Zenimaxa, więc też nadzorował pracę nad „Dishonored 2”. Mieliśmy Alexisa Kennedy'ego kiedyś, mieliśmy człowieka, który zrobił muzykę do „Limbo Inside” i nowych „Wolfenstein” i „Control”. Nie mogę powiedzieć, kogo będziemy mieli w tym roku, ale myślę, że też będzie fajnie. To jest w połowie października. Jeszcze przy kilku innych takich imprezach też pracuję, ale to na razie pewnie nie mogę jeszcze o tym za dużo opowiadać.

Dzięki jeszcze raz Paweł za rozmowę. Szukajcie Pawła w różnych źródłach, które przed chwilą podałem. Ja zapraszam też do innych odcinków „Spacją się skacze”, zarówno w formie podcastu, serii artykułów, jak i wideo esejów.

spacjasieskacze.pl