

♪ [PRZECIĄGLY DŹWIĘK]

LEKTOR: „Audycje Kulturalne” – w dobrym tonie

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: W dzisiejszym odcinku Audycji Kulturalnych, będziemy rozmawiać o polskich grach wideo, ale grach albo zaangażowanych społecznie, albo niosących ze sobą wartości związane z kulturą, czyli promujących polską kulturę na rynku gier. Moim gościem jest doktor Piotr Kubiński z wydziału polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, badacz kultury cyfrowej gier wideo właśnie, oraz prowadzący projekt badawczo-rozwojowy “NARRA”, o którym pewnie też chwilę porozmawiamy. Cześć.

PIOTR KUBIŃSKI: Cześć.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Ja muszę się przyznać, ja jestem takim graczem dosyć, nie wiem czy niedzielnym, ale sobotnio-niedzielnym na pewno. Nie jestem jakoś bardzo zaangażowana ani w jakąś konkretną grę, ani w to środowisko, więc mam nadzieję, że tutaj się sporo rzeczy od ciebie dowiem na temat tego, jak w tym momencie wygląda sytuacja polskich producentów gier, a wygląda - zdaje się - z roku na rok coraz lepiej i Polska ma już pewną renomę jeżeli chodzi o rynek gier komputerowych.

PIOTR KUBIŃSKI: Z całą pewnością tak jest, to znaczy rynek gier wideo rośnie systematycznie z roku na rok, w skali światowej, jak ostatnio przeglądałem jakieś badania, to jego ostatnia wycena, to było bodaj sto trzydzieści dziewięć miliardów dolarów w skali światowej. Prognozy na najbliższe lata wskazują dalszy, systematyczny wzrost. Polski rynek, także ma się niewątpliwie bardzo dobrze, niedawno padła informacja o tym, że polskich podmiotów, które robią gry jest, pewnie około czterystu. To oczywiście są bardzo różne podmioty. Od jednoosobowych działalności, po duże firmy, takie jak CD Projekt, takie jak Techland, 11 Bit Studios. Oczywiście, wydaje się, że to charakteryzuje polską branżę gier wideo, taka bardzo wysoka jakość wielu produkcji, które tutaj powstają i wiele tytułów dla graczy na całym świecie, dla recenzentów na całym świecie, dla samej branży, to jest w dużej mierze jakiś wyznacznik jakości.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Czytając co jakiś czas o polskich grach komputerowych, natknęłam się na takie stwierdzenie, że właśnie ta jakość, która jest wyznacznikiem naszych gier, wynika ze specyfiki polskiego rynku, ponieważ my nigdy nie mieliśmy wielkiego inwestora, który by przyszedł i powiedział: „Daję wam mnóstwo pieniędzy, zróbcie mi teraz wspaniałe gry” i w związku z tym, że tych pieniędzy było mniej, trzeba było nadrabiać, właśnie ciekawym pomysłem i dobrą jej realizacją.

PIOTR KUBIŃSKI: To jest jakiś pomysł. Ja osobiście taką sobie hipotezę od jakiegoś czasu wypracowuje, zastanawiam się nad nią, czy nie jest aby tak, że fakt iż pierwsi twórcy gier wideo w Polsce, nie mam na myśli tych naprawdę najdawniejszych...

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: **Z czasów PRLowskich.**

PIOTR KUBIŃSKI: Chociaż właściwie te PRLe są tutaj bardzo interesujące, bo właściwie takie pierwsze gry wideo, które rzeczywiście były tworzone z myślą o mniej lub bardziej masowym odbiorcy, to jeszcze są czasy PRLu i to są okoliczności, w których sytuacji wielkiego deficytu, tak naprawdę, trudnego dostępu do technologii, już nie mówiąc o samym rynku zbytu, mamy sytuację, w której twórcy muszą naprawdę się nagimnastykować, żeby po pierwsze w ogóle dotrzeć do narzędzi, dotrzeć do sposobów tworzenia gier, bo przecież, kto by w latach osiemdziesiątych myślał o kursach robienia gier wideo, nie mógłby nawet przez internet, to rzecz oczywista, ale na uczelniach nie ma o tym mowy. Więc z jednej strony, to są okoliczności dużego deficytu, z drugiej strony próba dotarcia do możliwie szerokiego odbiorcy i wydaje mi się, że to, że wielu twórców, którzy dzisiaj są takimi kluczowymi postaciami dla, właśnie polskiego rynku, wchodziło w obszar gier wideo, jeszcze w latach osiemdziesiątych, czy nawet na początku lat dziewięćdziesiątych, bo to też przecież była wyjątkowo dzika okoliczność do nauki robienia gier, to wydaje mi się, że to są okoliczności, które sprawiają, że taka potrzeba wymyślania rzeczy innowacyjnych, robienia czegoś niemal z niczego, to są okoliczności, które sprawiają, że pewnie wiele osób nauczyło się w naprawdę taki innowacyjny, ciekawy sposób robić gry i wydaje mi się, że to jest jeden z czynników, które decydują o tym, że polskie gry mają chyba taki charakterystyczny dla siebie smak. Chociaż zawsze gdy jest mowa o polskich grach, to ja mam taką, jakąś dźwięczącą z tyłu głowy wątpliwość, co to właściwie znaczy polska gra wideo. Czy to gra, która powstała w Polsce, na terenie Polski, czy została zrobiona rękami polskich twórców, czy zawiera jakiś element nawiązujący do polskiej kultury. To są takie rzeczy, bardzo dla mnie nieostre i nieoczywiste.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: **I to w jakiś sposób próbuje usystematyzować ministerstwo kultury i dziedzictwa narodowego, przygotowując specjalne ulgi dla twórców gier, które właśnie będą to polskie dziedzictwo kulturowe prezentować na szerokim, światowym rynku graczy i o tym też będziemy rozmawiać, o tych grach, tak zwanych, kulturowych. Ale może zanim to, to sprawdzimy jak w ogóle takie gry kulturowe i zaangażowane społecznie, bo to są te dwa rodzaje gier, które mnie dzisiaj interesują, w jaki sposób one wypracowują swoją pozycję na rynku gier? Czy jest ich dużo, czy jest ich mało? Czy to jakiś nowy trend? Czy on właśnie powstał jakiś czas temu, bo niedawno w Warszawie odbywała się konferencja poświęcona tego typu grom - Games for Impact, więc mam nadzieję, że tam jakieś świeże wnioski się pojawiły.**

PIOTR KUBIŃSKI: Prawda. Ja dodam, że skoro, tak jak wspomniałaś, jestem przede wszystkim naukowcem, to bardzo zależy mi na precyzji i kiedy myślę o kategoriach, takich właśnie jak gry zaangażowane, to znowu nasuwa mi się myśl, że warto doprecyzować o czym mówimy, kiedy mówimy o grach zaangażowanych. Ja w ogóle się bardzo cieszę, że pada to hasło - gry zaangażowane, a nie często padające sformułowanie - gry poważne. To tłumaczenie terminu angielskiego "serious games" trochę nie pasuje. Wydaje się, że wprowadza trochę zamęt. Gry nie muszą być poważne, żeby mogły dotyczyć takich tematów całkiem serio. I często właśnie gry, które są niepoważne, to znaczy są humorystyczne, wykorzystują komizm, przez zabawę dotyczą tematów, trudnych, potrzebnych, ważnych, mogą być bardzo skuteczne. Kiedy myślę o grach zaangażowanych, to dla mnie to są takie tytuły, które są tworzone właśnie z myślą, przede wszystkim o tym, żeby jakiś problem naświetlić, rozwiązać, aby go skomentować. No i to jest oczywiście pewna trudność, to znaczy jak rozpoznać, w jaki sposób wskazać grę, która z całą pewnością powstała głównie po to, aby rozwiązać jakiś problem, albo go naświetlić.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: A czy ona musi być od razu, od początku swoich założeń skoncentrowana na tym problemie? Czy stworzenie gry zaangażowanej, nie może być efektem ubocznym?

PIOTR KUBIŃSKI: Takim ciekawym przykładem tego, o czym mówisz, mogłaby być gra "Hellblade", która wydaje mi się, trochę taki efekt zaangażowania społecznego osiąga, no nie chce powiedzieć rykoszetem, czy tak mimo woli, ale to jest gra, która jest zasadniczo grą akcji, w której rozwiązujemy zagadki logiczne. Opowiada o wojownicze, bodaj ósmego wieku, jeśli dobrze pamiętam, która cierpi na schizofrenię, ma problemy psychiczne. I ta gra, w bardzo taki interesujący, precyzyjny sposób, stara się reprezentować te stany zaburzeń psychicznych bohaterki. Do prac nad tą grą został zatrudniony profesor z Cambridge, jeśli dobrze pamiętam, neurobiolog, który zajmuje się zaburzeniami psychicznymi. I on był takim konsultantem przy tej grze. Gra została nagrodzona nagrodą Bafty, a więc brytyjskiego stowarzyszenia sztuk filmowych i teatralnych, jeśli dobrze z pamięci przytaczam tłumaczenie tej nazwy. Więc jeśli chodzi o tego człowieka, on odbierał nagrodę, za właśnie wkład gier w obszar poza rozrywką i wskazywał na to, że gry mają niezwykle potencjał do tego, żeby penetrować ludzką psychikę, żeby poprzez interaktywność pozwalać doświadczyć w jakiś inny sposób, nieosiągalny dla innych mediów, na przykład tego, jak czuje się osoba, która ma zaburzenia psychiczne. Oczywiście, nie mówmy o tym, że to jest pełna ekwiwalencja, że to jest to samo. Absolutnie nie, ale wydaje się, że jeśli chodzi o te gry zaangażowane, one mogą między innymi robić taką otoczkę. Mogą dawać nam namiastkę tego, co mogą czuć osoby, z którymi być może, na co dzień nie mamy kontaktu, być może wielu z nas wywołują na co dzień lęki, jeżeli mamy z nimi kontakt. One mogą po prostu nas skłaniać do empatii. Mogą dać nam odczuć część tego, jak czuje się inny. Jaki jest inny. I wydaje mi się, że to fantastyczna rola, jaką mogą gry odgrywać. Czy to oznacza, że gra Hellblade jest grą

zaangażowaną? No pewnie to zależy od tego, jaką przyjmujemy definicję, ale takich gier, które przy okazji robią coś ważnego, jest rzeczywiście sporo.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: No i są oczywiście te, o których zacząłeś mówić na samym początku, czyli te, które powstały z myślą o tym, żeby naświetlić jakiś problem z innej strony i przychodzi mi do głowy gra wydana przez 11 bit studios - "This War of Mine" kilka lat temu, która zrobiła furorę na całym świecie. Gra prezentująca działania wojenne od strony cywili. Mało tego, że prezentująca od strony cywili, to jeszcze w takim zupełnym przybliżeniu. My widzimy twarze osób, które mają sobie poradzić w tej wojennej zawierusze. Jesteśmy odpowiedzialni za każdą jedną, czujemy się związani z tymi bohaterami. To była taka rewolucja?

PIOTR KUBIŃSKI: To jest bardzo ciekawy przypadek. This War of Mine jest taką grą, która wywarła wielki wpływ na branżę gier wideo, w dużej mierze dlatego, że no właśnie o częstym problemie, tym temacie wojny, konfliktu militarnego, mówi z takiej perspektywy, która zwykle nie jest podejmowana. Mówi o cierpieniu cywilów, o tym jak ciężkie jest to życie w tej zawierusze wojennej, jak to określiłaś. To wiąże się z tym, o czym mówiliśmy w sumie na początku rozmowy. To znaczy studio 11 bit, też powiedziałbym charakteryzuje się tym, że wynajduje całkiem zaskakujące nowe sposoby na opowiadanie historii w grach wideo. W sumie to, że opowiedziano tutaj, można byłoby powiedzieć, mało atrakcyjną na pierwszy rzut oka historię ludzi, którzy po prostu próbują przetrwać. W grach wydaje się, to jest takie stereotypowe spojrzenie, ponieważ mamy interakcje, to my możemy działać, to by się chciało działać, chciałoby się zmieniać tę sytuację, a tam mamy przedstawiony konflikt z perspektywy cywila, który bardzo niewiele może próbować przetrwać. To też stwarza tę przestrzeń empatii jak sądzę, ale studio, o którym mówimy 11 bit, także we wcześniejszych grach wymyślał zupełnie zaskakujące sposoby opowiadania historii. Takim ciekawym przykładem jest "Anomaly Warzone" - gra, która wprowadza właściwie nowy gatunek, jeśli chodzi o gry wideo, więc tak, jak w wielu grach mamy, tak zwany mechanizm obrony twierdzy, tak w Anomaly, ten mechanizm został całkowicie odwrócony. To też była swojego rodzaju innowacja.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: A w tę grę nie grałam, ale w takim razie będę musiała spróbować, a skoro jesteśmy przy 11 bit studios, to jeszcze "Frostpunk", czyli gra, która wyszła w zeszłym roku. I w tę grę akurat gram, to jest gra, która odbywa się w dziewiętnastym wieku, to jest końcówka dziewiętnastego wieku. Wydaje mi się, że to jest mniej więcej ten okres steampunkowy, tak zwany. Jeżeli chodzi o estetykę, wielkie zlodowacenie na ziemi, musimy uratować grupkę ludzi, która uciekła z Londynu gdzieś na północ i odbudowuje powoli cywilizację. Zakładamy miasto, jest zimno, minus sześćdziesiąt stopni, minus siedemdziesiąt stopni Celsjusza - to są temperatury, w których musimy sobie radzić i przede wszystkim decyzje, które podejmujemy naprawdę bywają bardzo trudne, bo chociażby decyzja o tym, czy

zmuszamy do pracy dzieci, jest w takich warunkach niełatwym wyborem, bo z jednej strony pewnie chcielibyśmy żyjąc w dwa tysiące osiemnastym roku, w Polsce, żeby te dzieci nie pracowały, bo jest to dla nas oczywiste. Dzieci do pracy nie chodzą, ale z drugiej strony w takich warunkach końca cywilizacji, kiedy potrzebne są wszystkie dłonie do pracy, być może byłby to pomysł całkiem niezły. I każda taka decyzja - bardzo trudna, przynosi ze sobą kolejne konsekwencje. I to jest chyba też to zaangażowanie społeczne, które pokazuje, że rządzić też wcale nie jest łatwo.

PIOTR KUBIŃSKI: Zwłaszcza pewnie w krytycznych warunkach. Tak, wydaje się, że gry dają nam też taką możliwość, powiedziałbym, bardzo bezpiecznego, nie wiem na ile Frostpunk to jest najlepszy przykład do tego, o czym teraz chcę powiedzieć, ale jeżeli to wyciągnąć na nieco bardziej ogólny poziom, to wydaje mi się, że gry dają nam taką możliwość przetestowania trudnych sytuacji, w bardzo bezpiecznych warunkach. Na tym polega symulacja. Tworzymy pewien system, który odpowiada modelowi rzeczywistości, ale ponieważ jest jedynie symulacją, systemem, odwzorowaniem, no to odwzorowuje go pod pewnymi względami. I teraz możemy w tych bezpiecznych warunkach przetestować najróżniejsze rzeczy. Do tego służą gry, które szkolą medyków, symulacje, które służą wojsku do ćwiczeń najróżniejszych manewrów i właściwie, to może jeszcze inny kontekst. Niedawno oglądałem, jak to się nazywa, bodajże "VR project delta", który służy, do wsparcia osób będących w trakcie terapii uzależnień. I ten projekt służy do przećwiczenia w obrębie, właśnie symulacji VR-owej różnych sytuacji, które są, powiedziałbym zagrożeniem, czy sytuacją z której można łatwo wrócić do nałogu. Jeżeli to jest nałóg alkoholowy, to tak naprawdę, sytuacją może być po prostu impreza, czy spotkanie ze znajomymi w pubie. I w tym projekcie, w tej symulacji, mamy przedstawione takie właśnie sceny, w trakcie których osoba, która uczestniczy w terapii, może właśnie bezpiecznie przetestować siebie. Oczywiście wiadomo, że to nie jest sytuacja jeden do jednego, ale w takich bezpiecznych warunkach można wyćwiczyć taki, powiedziałbym odruch, jak należy się zachować w tej sytuacji. To jest następna przestrzeń, w której gra może, no właśnie jak mówisz, służyć różnym celom społecznym. Może być narzędziem do testowania, do pokazywania różnych trudnych sytuacji.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: **W podobną grę miałam okazję zagrać, podobną w sensie bycia zaangażowaną, podczas festiwalu "Warszawa w budowie" organizowanego przez Muzeum Sztuki Nowoczesnej. Tam prezentowane były prace, między innymi ukraińskich artystów i jedna z nich, to była właśnie gra komputerowa, w której gracz wciela się w rolę starszej kobiety z rejonu Charkowa, która poszukuje swojego zaginionego męża. I tutaj mamy perspektywę cywila w tych działaniach wojennych. Chciałam tylko wspomnieć o tych kilku tytułach, żeby nie tylko to 11 bit studios było. Juggler Games - "Memory of us", to jest gra, która prezentuje historię traumy holocaustu, ale z perspektywy dzieci, czyli jeszcze bardziej emocjonalnie, będzie tutaj trudniej.**

PIOTR KUBIŃSKI: Prawda, to też jest bardzo ciekawy tytuł. Właśnie dodatkowo jeszcze interpretujący tę sytuację zagrożenia z perspektywy dziecka i tak jak mówisz, wydaje mi się, że to ma jeszcze bardziej emocjonalny potencjał, niż gry, które pokazują sytuację zagrożenia wyłącznie osób dorosłych.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Ja nawet w tym Frostpunku jestem bardzo emocjonalnie związana z moją populacją, jak część mieszkańców postanowiła opuścić moje miasto, bo im się nie podobało i wrócić do Londynu, przez te wszystkie mrozy minus siedemdziesiąt stopni, to mi było bardzo przykro, że nie udało mi się im zapewnić odpowiednich warunków i zdecydowali się wybrać taką drogę.

PIOTR KUBIŃSKI: To bardzo ładnie o tobie świadczy.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Bo ja jestem w takiej kategorii graczy, wydaje mi się, że są dwie. Jedni kierują swoim bohaterem tak jak sami chcieliby, żeby to wszystko funkcjonowało, a drudzy wcielają się w postać i swoje decyzje, czasami takie, których nie podjęliby w prawdziwym życiu, motywują tym, że postać jest taka, jaka jest i dlatego oni będą w ten sposób postępować, bo zastanawiają się, co dana postać właśnie by w tym momencie zrobiła, więc jeżeli ktoś by był twardym budowniczym nowej cywilizacji w tych ekstremalnie trudnych warunkach, to pewnie mógłby motywować swoje decyzje niekoniecznie korzystne dla całej społeczności, właśnie tym, że przecież trzeba przetrwać. I tutaj możemy przejść płynnie do gier, które w jakiś sposób polskie dziedzictwo kulturowe prezentują, bo to podejście do grania postacią, od razu kojarzy mi się z "Wiedźminem", ponieważ mój chłopak bardzo dużo godzin spędził grając w "Wiedźmina". Ja siłą rzeczy musiałam temu się od czasu do czasu przyglądać. I on właśnie czasami robił rzeczy takie, o które miałam do niego potem pretensje. Tłumaczył to, mówiąc: "Ja jestem wiedźminem, halo to wiedźmin jest taką postacią", że on by postąpił w tym momencie tak i tak. I właśnie Wiedźmin, to jest gra, która jest bardzo znana na światowym rynku, która przyniosła chyba tą opinię o polskich grach komputerowych, a jeżeli nie przyniosła, to ją podniosła na pewno na wyższy poziom, że one są bardzo jakościowe. I to jest gra, która na różne sposoby prezentuje nasze kulturowe dziedzictwo, przede wszystkim jest oparta na książkach napisanych przez Sapkowskiego, których treść też niekoniecznie musiała być znana aż tak szerokiej publiczności, jaką są gracze komputerowi. Po drugie soundtrack, został przygotowany również przez polski zespół, a po trzecie mamy tam różne odniesienia, czy to do słowiańskiej mitologii, czy to do twórczości Adama Mickiewicza.

PIOTR KUBIŃSKI: Chociażby, tak. To znaczy, rzeczywiście znaczenie całej serii wiedźmińskiej dla rozpoznawalności polskiej branży game developmentu na świecie, jest oczywiście ogromna i często mówimy o tym, że jest mnóstwo innych gier niż

wiedźmin, ale niewątpliwie, cała seria wiedźmińska, która - nie wiem na ile to są aktualne dane, ale czytałem taką informację o trzydziestu trzech milionach egzemplarzy całej serii, to są naprawdę gigantyczne nakłady, których - myślę - wielu twórców filmowych, czy jakichkolwiek innych może marzyć, tak naprawdę, żeby osiągnąć podobną skalę sukcesu i rzeczywiście tym co napędza sukces tej gry, oprócz fantastycznego gameplayu, świetnie wyglądającej grafiki, oprócz wielu elementów, które składają się na sukces tej serii, a zwłaszcza na trzeciej części, to następnym elementem oczywiście, jest wykorzystanie także, powiedziałbym, nieco egzotycznego kontekstu kulturowego, jakim jest słowiańszczyzna, czy kultura polska. To podkreślić, że w "Wiedźminie" znajdziemy nawiązania, skojarzenia, cytaty, nie tylko związane z polską kulturą, lecz także z kulturą anglosaską i wieloma innymi, ale tak niewątpliwie nawiązania do mitologii słowiańskiej, czy do tych wierzeń, które dzisiaj znamy w dużej mierze przez interpretację twórców romantycznych dziewiętnastowiecznych i wydaje się, że to jest taki obszar, który dla, zwłaszcza - no nie wiem - mamy taką misję, o której często opowiadam, misję opartą na diadach mickiewiczowskich, które dla odbiorcy zachodniego, sądzę, że to jest taka prawdziwie egzotyczna, myślę, dosyć zaskakująca zawartość, w której on oczywiście nie rozpoznaje cytatu, który dla polskiego odbiorcy jest oczywisty i wręcz trywialny. Więc to są bardzo ciekawe, powiedziałbym, gry z kulturą, które w grze wideo, jak widać, mogą do niej wnieść ogromną wartość.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: I miejmy nadzieję, że ci zainteresowani tymi różnymi obrzędami, których znaczenia nie znają, gdzieś tam sobie spróbują w internecie znaleźć - przynajmniej niektórzy - historię i trafią na Adama Mickiewicza i dowiedzą się o naszej kulturze więcej, bo tę polskość, można w grach przemycić na wiele sposobów. Można osadzić miejsce akcji w naszym otoczeniu, można przybliżać jakąś związaną z prastarą mitologią historię, można opowiadać o literaturze, można opowiadać o historii, która wydarzyła się naprawdę, można prezentować muzykę polskich twórców.

PIOTR KUBIŃSKI: Oczywiście to nie jest żadne nowe zjawisko, tak naprawdę, przynajmniej jeszcze w latach dziewięćdziesiątych jesteśmy w stanie wskazać gry, które albo opowiadały o jakimś momencie polskiej historii, albo nawiązywały do konkretnego tekstu kultury. Z jednej strony to była taka słynna gra "Polanie", opowiadająca o dawnych czasach cywilizacji polskiej, jeżeli można tak powiedzieć, a z drugiej strony, taka gra, jak "Kajko i Kokosz" inspirowana słynnym komiksem. Była nawet taka gra - jeśli dobrze pamiętam, to jest dziewięćdziesiąty drugi rok, chociaż mówię to bez takiej pewności - "Hans Kloss", która była bardzo prostą grą, która właściwie - jeśli dobrze pamiętam - z oryginalnym serialem miała wspólne tyle, że główny bohater nazywał się Hans i chodził w mundurze i na pierwszej planszy, widzieliśmy jego wizerunek, przypominający ten znany z serialu. Jeśli dobrze pamiętam, bohater próbował chyba ratować Wielką Brytanię przed jakimś bombardowaniem. No, nie była to i właściwie te gry, o których mówimy, to były produkcje, które rzecz jasna, nie miały szansy specjalnie opowiadać o polskiej kulturze

poza jej kręgiem. Mówię teraz o grach, które w jakiś znaczący sposób oddziaływały, pokazywały, prezentowały kulturę polską poza granicami kraju, ale to jest pewnie też istotne, żeby o tym pamiętać. Proces, o którym mówimy teraz, obecność polskich komponentów kulturowych, czy nawiązań do polskiej kultury w grach wideo, sam w sobie nie jest niczym nowym. On jest w dużej mierze nowością, jeżeli weźmiemy pod uwagę skalę oddziaływania gier dzisiaj. Sam ten pomysł, aby promować polskość przez gry jest pewnie takim pomysłem, czy taką perspektywą, z którą można dyskutować, zastanawiać się nad tym jaki cel chcemy przez to osiągnąć, bo od tego, myślę, bardzo wiele zależy następnych odpowiedzi, na kolejne pytania. Jak sobie myślę o historii na przykład, polskiego filmu i o największych osiągnięciach polskiej kinematografii, no to nie ma co do tego wątpliwości, jeżeli chodzi o kinematografię, Polska Szkoła Filmowa, a więc produkcje po pięćdziesiątym szóstym roku, które powstawały i które mają naprawdę gigantyczne znaczenie dla kinematografii światowej. Jeżeli sobie pooglądamy, posłuchamy wypowiedzi zachodnich, wschodnich reżyserów, to będziemy wielokrotnie widzieć, że to właśnie Polska Szkoła Filmowa, bardzo często w dużej mierze na nich oddziaływała. I teraz można się zastanawiać, dlaczego tak było? Czy decydowało o tym, to że wiele filmów z Polskiej Szkoły Filmowej miało scenariusze oparte na tekstach literackich, bo faktycznie tak było. Być może tak, ale być może wartość tkwi w samym filmie i to właśnie - powiedziałbym - jakoś tego tekstu kultury jakim jest film, czy to Wajdy, czy Munka, czy Kawalerowicza i wielu innych, to to ostatecznie zadecydowało o tym, że ten tekst kultury, ten film przebił się do światowej świadomości i tak bardzo zarezonował. Myślę, że to bardziej, niż na przykład, to, że mieliśmy tam polski pejzaż, czy nawiązanie do jakiegoś elementu polskiej historii. I wydaje mi się, że oczywiście możemy się zastanawiać nad tym, jak w grach można tę kulturę prezentować. Z mojej osobistej perspektywy, jednakże o wiele bardziej wartościowe byłoby koncentrowanie się na tym, aby tak jakby same w sobie były bardzo wartościowe, aby to one być może nie przez zastanawianie się nad tym, jak włożyć tam komponent polskości, być może dawać twórcom okoliczność do tego, żeby mieli szansę odnaleźć właśnie w polskiej kulturze inspirację. Takim przykładem, wcale nie polskiego studia, są eksperymenty artystyczne, bo mówię teraz o takiej przestrzeni artystycznego wykorzystania medium gry wideo, są eksperymenty studia Tale of Tales. To jest belgijskie studio, którym Orea i Michael, twórcy, którzy są odpowiedzialni za studio, przeprowadzili dwa projekty związane z polską kulturą. Jeden na zaproszenie instytutu Adama Mickiewicza, to był projekt "Cathedral in the Clouds", to był projekt VR, prezentujący w przestrzeni VRowej, dzieła sakralne. W dużej mierze, w tym projekcie wykorzystane są te dzieła, które artyści zaproszeni do Polski na krótką rezydencję, na takie tournée po polskich kościołach, najbardziej spektakularnych, mieli okazję obejrzeć te dzieła i po prostu autentycznie się nimi zachwycić, uznać je za takie rzeczy, z których warto skorzystać w tej twórczości. W trakcie tej podróży po Polsce, autorzy z Tale of Tales mieli okazję także poznać się z fundacją imienia Tadeusza Kantora, która zaprosiła Tale of Tales do współpracy w Hucisku, a więc w miejscu, gdzie znajduje się willa Kantora, artyści - znowu - o absolutnie fundamentalnym znaczeniu dla polskiego teatru i dla teatru światowego. Twórcy z tale of tales uznali, że chcą przeprowadzić eksperyment -

znowu - VRowy, w którym próbują pozwolić graczowi, użytkownikowi wejść w rolę Kantora, który przygotowuje spektakl, według tych swoich szczególnych reguł teatralnych. I wydaje mi się, że to są przykłady, które pokazują, że Polska kultura, rzeczywiście ma w sobie takie komponenty, które mogą być naprawdę fascynujące, inspirujące dla twórców, ale tutaj ta ścieżka dochodzenia do tego spektakularnego elementu, była powiedziałbym, no właśnie taka. To znaczy, nie szukamy sposobu na to by, ten komponent polskości się w grze znalazł, tylko udostępniamy twórcom możliwość zapoznania się z takim komponentem, który być może oni uznają za wartościowy.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Niekoniecznie takie rozwiązanie na siłę może potem się przełożyć na dobrą grywalność, ale z drugiej strony, jeżeli ktoś podejdzie do tego z głową, to myślę, że to jest pomysł dobry, żeby właśnie tę polską kulturę promować w ten sposób, o którym myśli ministerstwo i taka turystyka growa, to też jest coś, co już teraz funkcjonuje. Tak, jak jest turystyka literacka i jeździmy zwiedzać miasta szlakiem naszych ulubionych bohaterów literackich, to tak samo możemy zwiedzać różne miejsca szlakiem bohaterów gier komputerowych. I tak jest w przypadku "Assassin's Creed". Można zwiedzać Florencję, chociaż nie biegając po dachach budynków, tylko z perspektywy turysty, ale odwiedzać te lokacje, które widziało się wcześniej w grze. Czy jest już jakaś polska gra, w którą też można by było w ten sposób wykorzystać?

PIOTR KUBIŃSKI: To jest ciekawy kontekst. Była taka gra - zastanawiam się, który to był rok, nie chcę skłamać. Dwa tysiące czteransty? Przepraszam za niepamięć. "The Astronauts" - polskie studio stworzyło grę "The Vanishing of Ethan Carter", czyli po polsku "Zaginięcie Ethana Cartera", której akcja, no rozgrywa się w amerykańskim Radcliffe Valley, ale między innymi jedna z zapór, zapora pilchowska chyba, jest wykorzystana w tej grze, a także jej okolice i to, czym zachwycała ta gra. Ona także była nominowana do Bafty i także, jeśli pamiętam, jedną taką nagrodę uzyskała. Ta gra zachwycała między innymi dzięki temu, że została tam zastosowana technika fotogrametrii, która polega na tym, że wykonujemy zdjęcia bardzo wysokiej jakości pod wieloma kątami obiektów, które mają być odtworzone w grze. I tam właśnie zostały odzwierciedlone, czy odtworzone pięknie architektonicznie, pięknie wyglądające obiekty, właśnie z południa Polski. To jest gra, która zachwycała tym, właśnie jak wygląda między innymi ta przestrzeń, o której - jak mówię, akcja rozgrywała się w Stanach Zjednoczonych, nie w Polsce - ale wielu graczy podążyło tym wątkiem i wiem, że wiele materiałów powstało na ten temat. Ukazujących, gdzie tak naprawdę znajduje się ta zapora, stacja kolejowa, że w ogóle jest taka przestrzeń.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Ja słuchałam rozmowy z twórcą tej gry, właśnie i on opowiadał o tym, że Amerykanie wiedząc, że gra dzieje się w Stanach Zjednoczonych i widząc te krajobrazy, które absolutnie nie

przystawały do tego, co znają, wyszukiwali sobie te miejsca, chcąc się dowiedzieć, gdzie tak naprawdę one są.

PIOTR KUBIŃSKI: To ciekawe, wydaje się, że to jest następny taki przykład tego, że nie musimy tego komponentu polskości wprowadzać, nie chcę powiedzieć na siłę, ale nie miałyby to przynieść korzyści, ale polska kultura, polski krajobraz, myślę także o malarstwie. Z jednej strony wiemy, że twórcy Wiedźmina trzeciego inspirowali się w wielu miejscach przedstawieniami, właśnie malarskimi. Z drugiej strony, żeby nie pozostawać w kręgu Wiedźmina, mamy takie gry, jak chociażby "Lust for Darkness" - grę, w której możemy znaleźć inspirację, na przykład twórczością Beksińskiego. To jest taki horror, powiedziałbym z Beksińskiego wzięty, jeśli chodzi o estetykę, ale są tam efekty wizualne z jego malarstwa. I tego typu przykłady moglibyśmy mnożyć, nie chciałbym teraz, żeby moja wypowiedź była odebrana jako, taka krytyka tego projektu ministerialnego. Nie uczestniczę w pracach nad tym projektem i nie znam specjalnie jego szczegółów. Rzeczywiście jest taka obawa, że ta ulga może prowokować do tego, żeby z jednej strony powstawały gry, których jedyną wartością będzie to, że będą opowiadały, na przykład o polskich bohaterach i nie ma nic złego w tym, że będą powstawały takie gry, pod warunkiem, że one będą rzeczywiście jakościowo coś warte. Wydaje się, że ta promocja polskiej kultury, jeżeli będzie nastawiona wyłącznie na, no właśnie epatowanie odbiorcy tymi wartościami, tymi obrazami, znakami, symbolami, które są dla Polski charakterystyczne, to to będzie przeciwnie skuteczne. Wydaje się, że takim prawdziwym skutecznym sposobem, może być po prostu dawanie przestrzeni do tego, żeby te gry powstawały były jak najlepsze.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: To jeszcze na koniec, opowiesz o tym projekcie, który prowadzisz. Projekt badawczo rozwojowy NARRA, narzędzie kompleksowo wspierające proces tworzenia fabuły w grach wideo.

PIOTR KUBIŃSKI: Gry wideo mają to do siebie, że pozwalają nam w bardzo łatwy sposób, stosunkowo łatwy sposób na osiągnięcie wielu wariantów jednej historii, którą właśnie możemy rozegrać na różne sposoby. To nie jest oczywiście jedyny sposób opowiadania historii w grach, ale jednym ze sposobów jest udostępnienie graczowi bardzo wiel różnych wariantów opowieści, w której będzie on decydował - tak jak mówiłaś o swoim chłopaku, że mógł zrobić coś, a zrobił coś, jako ten wiedźmin.

DZIENNIKARKA MAGDALENA MISZEWSKA: Albo ja we Frostpunku mogłam dzieci zmusić do pracy w fabryce, albo mogłam kazać im się uczyć.

PIOTR KUBIŃSKI: To jest taki komponent gier, który jest - powiedziałbym - przez graczy bardzo ceniony. On jest oczekiwany. Ja sam bardzo lubię tego typu gry i pewnie nic dziwnego, że zająłem się już od wczesnych lat swoich badań naukowych, no właśnie tematem narracji w grach wideo i ich potencjałem. I w trakcie tych badań, w trakcie współpracy z zaprzyjaźnionymi studiami, wyszło na to, że bardzo przydałoby się takie narzędzie, które by pozwalało w efektywny, prosty sposób i niedrogi,

pozwalaloby projektowac fabuly, wlasnie takie, ktore sa bardzo rozwidlajace sie, poniewaz to jest taki proces, z ktorym wiaze sie duzo trudnosci technicznych. Najzwyczajniej w swiecie narrative design w obszarze gier wideo jest po prostu trudna sztuka. Przy jednym biurku musi usiadc, powiedzmy taki scenarzysta, ktory wymysli strukture powiesci, musi usiadc pisarz, ktory stworzy dobre dialogi, musi usiadc level designer - osoba, ktora zaprojektuje nam rozgrywke na konkretnym poziomie, musi usiadc programista, ktory po prostu wyklepie nam konkretne systemy, czy techniki, bedzie siedzial nad tym producent, muzyk, koncept artysta i to sa bardzo czesto osoby, ktore maja zupełnie rozny background, jezeli moge sie tak wyrazic. I to stwarza, myslę, duzo przestrzeni do, ujmę to w ten sposob, tu jest duzo rzeczy do zrobienia. I ten projekt, nad ktorym obecnie pracuje, próbuje odpowiedziec wlasnie na bolączki zwiazane z procesem tworzenia narracji w tym bardzo skomplikowanym srodowisku, o jakim opowiedzialem. To co staramy sie zrobic, to dac twórcom takie narzedzia - przez narzedzia rozumiem software. Programy, czy ich elementy dedykowane konkretnym rolom, a wiec stworzone z mysla o potrzebach konkretnych uzytkownikow, ktore beda ten proces znacznie usprawniac, ktore beda sprawialy, ze juz na etapie prototypowania, wstepnego szkicowania tej fabuly, bedziemy mieli pewnosc, ze tych bladów, ktore moglyby sie pojawic, bedzie niewiele. No, bo pomyslm sobie nawet o takiej sytuacji, w ktorej kazda z tych misji, powiedzmy takiego Wiedźmina, czy innego bohatera, moze miec kilka roznych rozwiazań fabularnych. I kazde z tych rozwiazań fabularnych moze wplywac na inne elementy gry. Tu jest mnostwo przestrzeni do tego, zeby sie po prostu pomylic. Tutaj, miedzy innymi, aby eliminowac tego typu błędy słuza po prostu testy jakosciowe, tylko ze chcielibysmy, aby narzedzie nad ktorym pracujemy, takze umozliwialo uproszczenie tego procesu, aby tych bladów bylo juz na samym etapie projektu jak najmniej. I zeby ta praca byla dzieki temu latwiejsza i przyjemniejsza.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: „Audycje Kulturalne” – w dobrym tonie