

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje kulturalne – w dobrym tonie.

**MAGDALENA MISZEWSKA: Przed mikrofonem Magdalena Miszewska, zapraszam na kolejny odcinek Audycji Kulturalnych, tym razem poświęcony grom wideo i związku z literaturą, to jest jeden z tematów poruszanych podczas konferencji Mastering the Game współorganizowanej przez Narodowe Centrum Kultury, a ze mną są: Paweł Schreiber, który zawodowo zajmuje się grami na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszcy. Dzień dobry.**

PAWEŁ SCHREIBER: Dzień dobry.

**MAGDALENA MISZEWSKA: I Michał Gałek ze Starward Industries, który pracuje właśnie nad grą opartą na twórczości Stanisława Lema. Dzień dobry.**

MICHAŁ GAŁEK: Dzień dobry.

**MAGDALENA MISZEWSKA: I na początek chciałabym zapytać Ciebie Paweł o to, co powiedziałeś podczas tego panelu dyskusyjnego, bo wydaje mi się, że to jest sprawa bardzo ciekawa. Myśląc o związkach gier z literaturą, to przede wszystkim właśnie myśli się chyba o powieściach i taki tytuł miał też ten panel „Cyfrowe powieści między literaturą, a grą” a Ty powiedziałeś, że gry wideo mają w sobie bardzo dużo poezji i to w zasadzie wydaje się całkiem sensowne, jeśli się to dalej wytłumaczy.**

PAWEŁ SCHREIBER: Tak, to jest myśl zaczerpnięta od wybitnego amerykańskiego poety Roberta Pinskyego, który w osiemdziesiątym piątym roku napisał grę, został namówiony, to był taki moment kiedy twórcom gier się wydawało, że warto się będzie podpiąć pod prestiż kulturowo-literatury, więc zapraszano znanych pisarzy, żeby pisali. Zwykle wychodziła z tego katastrofa. A z Pinskyem wyszło to akurat cudownie i Pinsky, który nie miał wcześniej wielkiego kontaktu z grami zobaczył w grach zjawisko podobne do poezji w tym sensie, że mamy urządzenie, które bardzo niepozornie na zewnątrz wygląda. No komputer osobisty, dzisiaj możemy powiedzieć, że mamy telefon albo tableta i nagle to niepozorne coś okazuje się bramą do jakiegoś bardzo

rozległego świata, w którym można znaleźć dużo więcej niż to co widać na pierwszy rzut oka. On mówił, tak jego zdaniem działa poezja, kilka słówek na krzyż i wewnątrz między tymi słówkami, całe labirynty się rozciągają, po którymi możemy błądzić. I gra wideo wygląda tak samo. Mamy coś co na pierwszy rzut oka jest proste, to nie tylko jeśli chodzi o sprzęt, ale myślę, że mamy dzisiaj takie podejście do gier wideo. O biega się, strzela się, prawda, albo jest jakaś seria wyzwań, które musimy pokonywać i nagle się okazuje, że tak naprawdę to jest tworzenie jakiejś niezwyklej przestrzeni i wirtualnych, i jakichś pojęciowych, po których rzeczywiście odbiorca może błądzić do woli. W takiej bardzo skondensowanej formie są niezwykle możliwości.

**MAGDALENA MISZEWSKA: Czy gracze byliby w stanie pomyśleć o sobie jako miłośnikach poezji?**

**PAWEŁ SCHREIBER:** Niekoniecznie, natomiast myślę, że gracze i projektanci nawet gier często nie zdają sobie sprawy z całej złożoności tego medium i możliwości jakie to medium daje i z tego jak wyrefinowane są te zabiegi również artystyczne, które na co dzień w grach spotykamy. Tutaj jest oczywiście kwestia po troszkę historii gier, po troszkę jak się o nich pisało, ale stanowczo nie doceniamy całego i niezwyklego potencjału i gdzieś tam często i grając, i projektując gry, mówiąc o grach poruszamy się po tych bezpiecznych znanych terytoriach, gdzieś tam między konwencją strzelanki, a gry z zagadkami. Nie zdając sobie sprawy jak niezwykła formą pod względem narracyjnym dzisiaj się stały gry. To są zabiegi, których rzeczywiście mógłby się uczyć i film i teatr, szczególnie bliską dla mnie dziedziną jest teatr, bo jestem też krytykiem teatralnym i teatrologiem z wykształcenia i bardzo dużo takich złożonych teoretycznie kwestii dotyczących na przykład wciągania widowni w spektakl teatralny, to są rzeczy, które są skomplikowane dla teoretyków, dla teatrologów, natomiast one są takimi bardzo praktycznymi, potocznymi problemami dla projektanta gier i myślę, jak piękny jest ten moment, kiedy te dwie dziedziny mogą się spotkać i można sobie porozmawiać i okazuje się, że to bardzo złożone zagadnienie, bardzo takie wydumane. To jest jakiś problem bardzo praktyczny, który się bardzo praktycznie rozwiązuje i gry, często tak działają, że problemy z innych dziedzin stają się takimi prostymi kwestiami technicznymi.

**MAGDALENA MISZEWSKA: To, że gry czerpią z różnych obszarów kultury to mam nadzieję nikogo nie dziwi. Mamy nawet o tym odcinek „Polskie gry kulturowe i zaangażowane społecznie” i podlinkuje go w opisie do tego odcinka. Czerpią więc z literatury, ale Ty wspominałeś na dzisiejszym spotkaniu, że tych przykładów adaptacji na gry z literatury, wcale nie ma tak dużo.**

PAWEŁ SCHREIBER: Nie ma tak dużo, jeszcze mniej jest udanych. To się wydawało też na początku historii gier wideo, taką bardzo oczywistą drogą, mamy takie repozytorium ciekawych powieści, które możemy przerabiać na gry, ale okazało się, że to przekładanie jeden na jeden fabuł literackich na gry wideo, bardzo rzadko działa dobrze, że trzeba znaleźć jakąś ciekawą i sensowną formułę, na naszym polletku takim ważnym pionierem w tej kwestii jest oczywiście seria Wiedźmin, która o tyle mądrze podeszła do powieści, że nie próbowała rekonstruować wydarzeń opowiadań z opowieści Sapkowskiego, tylko luźno budować na jej bazie. Działać w tym samym uniwersum, ale nie w ramach tych samych opowieści, o których Sapkowski opowiadał. Można pójść jeszcze dalej, na przykład nie upierając się przy głównym bohaterze czy zachowaniu głównego bohatera, tak można by stworzyć, z resztą takim przykładem jest inna gra CD PROJEKTU – Wojna Krwi, która w ogóle się pozbywa Wiedźmina Geralda, czy ustawia go na marginesie i zajmuje się innymi wydarzeniami z tego uniwersum i to jest bardziej ciekawsza droga, niż próby takiego niewolniczego odwzorowywania fabuły oryginału.

**MAGDALENA MISZEWSKA: Taki sposób jeden do jeden chyba nigdy się nie uda, nawet jak przekładamy literaturę na film, to trzeba zastosować różne zabiegi, żeby to było znośne do obejrzenia na ekranie, jak to właśnie wygląda od strony praktyków, czyli tych którzy gry tworzą. Co jest największym wyzwaniem w przełożeniu literatury na grę?**

MICHAŁ GAŁEK: Przede wszystkim myślę, że dobrze byłoby pamiętać o tym, że gry to jest medium. To jest bardzo szeroka ilość bardzo różnych środków wyrazu i podobnie jak z filmami bardzo ciężko jest to jakoś ujednoczyć w sposób, który nie będzie trochę krzywdzący, bo mamy filmy pokroju „Szybkich i wściekłych” i mamy kino zaangażowane, artystyczne, mamy filmy Bergmana. Ale to nie jest, że mamy tylko dwa rodzaje filmów, mamy miliard gatunków pośrednich i identycznie jest z grami i w moim

przekonaniu identycznie jest z adaptacjami ogólnie, czegokolwiek. Więc zaadaptowanie książki, na grę oczywiście wydaje się dobrym pomysłem, ponieważ jest jakaś baza, ale z drugiej strony jest też właśnie jakaś odpowiedzialność względem czytelników, względem fanów i trzeba jakoś umiejętnie balansować wszystkimi elementami tak, żeby traktować materiał źródłowy z poszanowaniem, ale z drugiej strony, żeby zdawać sobie sprawę, że nie można go adoptować jeden do jeden, choćby z takiego jednego prostego względu, że to mogłoby zaskoczyć odbiorcę. Żeby on nie dostał tej samej historii, którą on już zna. Tak jak przy okazji adaptacji każdej książki na film, dobrze byłoby zaserwować coś nowego, to co jest bardzo korzystne w pracy nad adaptacją jakiejś książki, zasadniczo na wolne medium to są pewne ramy, które mamy na starcie przy procesie tworzenia. Tak jak padło na naszym panelu dyskusyjnym, szafy designerów są pełne pomysłów, ale chodzi o to, żeby znaleźć sobie jakieś ramy, w których się obracamy, żeby jak najszybciej wyjść z tego momentu, kiedy wszystko jest możliwe, że to wbrew pozorom bardzo ograniczające, można zrobić dowolną grę na dowolny temat, w tym momencie, kiedy my decydujemy się na adaptację Lema, wiemy, że będziemy robić coś co jest trochę retro, wiemy, że będziemy się obracać w ramach fantastyki naukowej, więc musi to mieć jakieś nuże podstawy naukowe. Wiemy, że nie będzie tam magii, więc to już są pewne takie rzeczy, które bardzo pomagają w procesie decyzyjnym, bo wiemy czego nie będziemy robić. A jeżeli zaczniemy się coraz bardziej skupiać na tym, co nas w tej literaturze nas pociąga, co nas interesuje, to dla nas lepiej, bo wiemy co chcemy zrobić.

**MAGDALENA MISZEWSKA: A czy tworząc grę bazującą na twórczości literackiej, łatwiej się tworzy właśnie będąc super fanem danego pisarza i bardzo dobrze znając każdy szczegół z tego co napisał, czy lepiej jest mieć trochę podejście właśnie kogoś z boku, który może dostrzec coś zupełnie innego w tej twórczości, niż to co najbardziej oddani fani?**

MICHAŁ GAŁEK: Przede wszystkim trzeba pamiętać o tym, że proces powstawania gier to jest proces jakiegoś myślenia grupowego, w związku z tym w zespole są zarówno zagorzali fani jak i osoby, które są tematem zainteresowani w sposób średni. Chodzi przede wszystkim o to, żeby zastanawiać się nad tym, co jest w tym pociągającego, jest jakaś osoba, która ten projekt prowadzi, która nadaje ogólną wizję i my ją jakoś staramy się rozbudowywać i szukamy elementów, które wydaje nam się,

że będą pasować. W przypadku adaptowanych, żyjących autorów, jeżeli jest to możliwe, zawsze możemy się skonsultować i spytać, „czy sądzisz, że to pasuje do tego świata?”. W naszym przypadku możemy kierować się tylko intuicją, możemy ewentualnie się z kimś konsultować, natomiast to już zawsze nam będzie „tak nam się wydaje”. Trzeba korzystać z fachowej wiedzy ludzi, którzy spędzili długie lata nad analizowaniem różnych elementów twórczości Lemowej, jakichś tropów, które pojawiają się w jego powieściach. Natomiast my tworzymy grę, to jest jednak twór, który będzie bardziej jakby to nazwać mainstreamowy, który ma trafić jednak do graczy. I chodzi o to, żeby nie przytłoczyć ich rzeczami, które są atrakcyjne w formie literackiej, ale w grze już niekoniecznie. Jakby wyważenie tych elementów, co powinniśmy zrobić, żeby to dalej było wierne literaturze, a co powinniśmy zrobić, żeby to była interesująca gra jest największym wyzwaniem. Całe szczęście, że akurat firma składa się z znanych fachowców, którzy przez lata robili adaptacje, zarówno Wiedźmina, jak robili to z największym budżetem gry polskie, więc trochę już mamy doświadczenia w robieniu takich projektów i trochę właśnie ze znalezieniem tego balansu.

**MAGDALENA MISZEWSKA: A czy granie w gry oparte na twórczości literackiej może się przełożyć jakoś na wzrost zainteresowania twórczością danego pisarza? Bo tutaj mamy dwa wątki, jeden to jest wątek polski, czyli w Polsce wzrośnie zainteresowanie twórczością danego pisarza, który i tak był bardziej znany, niż za granicą – to jest jeden. A drugi – czy to jest możliwe, że właśnie gra, która jest tworzona z myślą o rynku międzynarodowym, czyli ma być grywalna dla graczy z całego świata, czy też może ich zainteresować literaturą polską? Jeżeli oczywiście ona by została przetłumaczona, no bo to też jest nie jest oczywiste, ale dzięki właśnie grom tłumaczona będzie?**

PAWEŁ SCHREIBER: No tutaj kasus Wiedźmina pokazuje, że to może tak działać, natomiast to też zawsze jest nieprzewidywalne, nigdy nie wiadomo na ile gra osiągnie duży sukces, nigdy nie wiadomo w związku z tym czy te pieniądze zainwestowane na przykład zawczasu, żeby wydać za granicą utwór, na którym gra jest oparta. Czy te pieniądze rzeczywiście się zwrócą, czy nie. Ale myślę, że całym tym ryzykiem to jest jedna z najlepszych okazji do promocji twórczości polskich pisarzy za granicą. Bo gry na wejściu docierają do odbiorcy globalnego, tak. Znaczący może do globalnego to

przesada, ale przede wszystkim do odbiorcy amerykańskiego i później to jakoś idzie, później jest taki efekt domina, więc to jest bardzo ciekawa furtka, o której warto myśleć, a z drugiej strony, nie warto automatycznie zakładać, że coś wspaniałego się stanie, bo taki optymizm powiązany z sukcesem Wiedźmina, troszkę teraz mamy w komentarzach medialnych i komentarzach polityków, że teraz będzie kolejny Wiedźmin. Myślę, że prędko nie będzie kolejnego Wiedźmina i trzeba też realistycznie do tego podejść, natomiast jeśli wziąć pod uwagę, te narzędzia promocji kultury polskiej za granicą, które mamy to myślę, że gry są jednym z najbardziej skutecznych, efektywnych i jednocześnie niedocenianych narzędzi jakimi w tej chwili dysponujemy.

MICHAŁ GAŁEK: Tak, myślę, że to wynika głównie z tego, że jest to stosunkowo nowe medium, a na pewno jest nowe, jeżeli chodzi o te gigantyczne zasięgi, jakie udało się stworzyć za pomocą Wiedźmina. Więc wydaje się, że to jest takie proste, że jeżeli powstała gra, która naznaczona jest sukcesem, to powstanie też serial, powstanie film i nie wiadomo co tam i tworzy się międzynarodowy brand. Natomiast w rzeczywistości, no to mówimy o konkretnym fenomenie, który bardzo ciężko wydaje mi się będzie powtórzyć komukolwiek, już nie zależnie od jakości danej prozy, no bo po prostu tu się złożyło wiele różnych czynników, które sprawiło tak a nie inaczej jak się stało. Natomiast trzeba też pamiętać o tym, że to nie jest tak, że każda osoba, która zagra w grę natychmiast chce kupić książkę, bo inaczej te nakłady amerykańskie Sapkowskiego jakby faktycznie były mierzone w milionach sprzedanych książek, a tak nie jest. Więc jest jakaś liczba osób, które chce automatycznie poszerzyć swoją wiedzę, na temat tego świata, natomiast nie zakładałbym, że to jest norma i oczywiście, jeżeli uda nam się sprawić, że książki Lema trafią do młodych odbiorców, młodszych, którzy tej twórczości wcześniej nie znali i wejdą do tego świata za pomocą gry, to będzie nasz ogromny sukces, będziemy z tego powodu bardzo zadowoleni, ale my liczymy się z tym, że wcale tak nie musi być.

**MAGDALENA MISZEWSKA: Te dysproporcje widać też w przypadku serialu powstającego o Wiedźminie, sporo osób komentujących w Internecie poszczególne informacje, które na temat tego serialu się pojawiają, odnosi się właśnie do gry, a wcale nie do książki i tutaj okazuje się, że oni przekonani, że doskonale znają świat wiedźmina wielu rzeczy nie wiedzą, dlatego, że tego nie przeczytali.**

PAWEŁ SCHREIBER: Tak, ja myślę, że tu jeszcze jedna rzecz wchodzi, w pewnym sensie, bardzo niebezpiecznym manewrem wobec społeczności miłośników gry Wiedźmin jest zrobienie serialu Wiedźmin, bo oczywiście społeczność graczy będzie się czepiała wszystkie, tak? Że miecze nie takie, że pasek od spodni nie taki, a to oczywiście jest wierzchołek góry lodowej. I nie zazdroszczę twórcom tego serialu, myślę, że są w bardzo trudnej pozycji, troszkę w pozycji jakiej jest twórca gier w stosunku do miłośników książkowego oryginału, także pewne rzeczy z konieczności będzie musiał zmienić i nie wiadomo jaka będzie reakcja. Z Wiedźminem jakoś tak się stało, że gra stała się tym elementem dominującym, ale myślę, że to jest coś z czym troszkę się musimy pogodzić, a może nie musimy, bo tu musimy w sobie coś takiego negatywnego, no i to jest tak, że w różnych momentach różne formy kultury mają rosnące lub malejące zasięgi i myślę, że do niedawna taką sztuką o największym zasięgu był film. I w momencie, kiedy nie wiem, młodemu człowiekowi w Polsce nie chciało się tego Potopu przebrnąć to oglądał sobie film i było dobrze, myślę, że dzisiaj tego rodzaju rolę spełniają gry. I one troszkę z zaskoczenia wyskoczyły na tę pozycję i myślę, że i różne środowiska kulturotwórcze i środowiska badaczy na przykład cały czas próbują się połapać, co się właściwie stało, że wyskoczył taki diabeł z pudełka, myślę, że projektanci gier też mają pewien problem z tym, znaczy nie do końca wiedzą jak na to zareagować. Ale rzeczywiście pojawiła się nowa forma sztuki o niezwykłym potencjale, pokazuje, że ma niesamowitą siłę oddziaływania, więc warto coś z tym zrobić.

MAGDALENA MISZEWSKA: **Właśnie chyba wszędzie znajdą się jacyś tacy psychofani, którzy będą sprawdzali każdy szczegół, który pojawi się w grze opartej chociażby na twórczości Lema, wspominałeś już o tym. No pisarz nie żyje, więc nie sposób go zapytać o to jakby widział pewne rzeczy, a tworząc grę trzeba sobie sporo wymyślić rzeczy, które nie zostały wcześniej napisane i czy tworząc grę myślicie o tych grupach bardzo oddanych fanów, którzy być może będą mieli do was pretensje. Czy czujecie taką odpowiedzialność?**

MICHAŁ GAŁEK: Na pewno to jest tak, że czujemy odpowiedzialność. Ja zanim zacząłem się zajmować adaptacją Lema, robiłem kilka różnych adaptacji, na różnych polach i jakby problem zawsze jest ten sam, że zawsze jest materiał wyjściowy i trzeba

z niego zrobić nowy powiedzmy twór, który ma jakoś być oparty na tym, co już powstało, ale dawać jakiś nowy wyraz, nową jakość. No nie można się tak wydaje mi się kreatywnie blokować myśleniem „a jak to zostanie przyjęte” po prostu trzeba to zrobić jak najlepiej jak to jest tylko możliwe i oczywiście, to co mówiłem wydaje się oczywiste, ale no z poszanowaniem tego materiału, bo nie da się i nie powinno się robić adaptacji jeden do jeden niczego, jeżeli się przechodzi z medium do medium, bo to jest bezmyślne i to nigdy się nie kończy tak naprawdę sukcesem. Mówi się, że coś tam to już gotowy scenariusz na grę, nigdy tak nie jest. To są jakieś materiały, to są jakieś wytyczne, z których coś można się odnieść, ale w praktyce trzeba tyle rzeczy stworzyć nowych, tak bardzo trzeba rzeczy poszerzyć, przebudować, żeby to działało w nowym medium, że nie można tego w ten sposób potraktować, bo z tym trzeba stawać na głowie dosłownie, żeby efekt był zadawalający i im większe ma się w tym doświadczenie to po prostu jest łatwiej. Natomiast to nadal nie jest receptura na sukces.

PAWEŁ SCHREIBER: Ja myślę, że ciekawy jest przykład Lema i jego reakcji na filmowe adaptacje Solaris, tak? Młodszy Lem wściekł się na Tarkowskiego przede wszystkim za zakończenie, no i wycofał swoje nazwisko z napisów. Natomiast starszy Lem już właściwie było mu dużo rzeczy bardziej obojętnych, nie ekscytował się tak tym i Solaris Soderbergha przyjął bardzo życzliwie, powiedział, że to całkiem sympatyczny i ciekawy film, ale nie jest to Solaris, bo jego powieść nazywa się Solaris, a nie „miłość w kosmosie”. Jest w tym też oczywiście to jest taki Lemowy żarcik, ale jest też pewna lekcja, znaczy adaptacja jest jednak utworem autonomicznym. My często zapominamy, oczekujemy, że adaptacja będzie jakimś klonem, a klonem nie może być. I nie zwracamy uwagi, na to, że adaptacja to jest osobny utwór, i myślę, że czasami im więcej różnych adaptacji tym lepiej, jeżeli mówimy o dramaturgii klasycznej. Ja myślę, że kiedy mówimy o adaptacjach filmowych Szekspira, najbardziej pouczające i wzbogacające kontakt z tym oryginalnym tekstem jest obejrzenie pod rząd kilku bardzo odmiennych adaptacji i wtedy dopiero nam się poszerzają horyzonty, w przypadku Wiedźmina, bardzo dobrze, że serial jest odmienny od gry, że nie starali się iść w tym samym kierunku, czy próbować nawiązywać kontaktu z CD PROJEKTEM, żeby ten utwór ciągnąć czy tę franczyzę Wiedźmina ciągnąć w jednym kierunku. Tylko, że to idzie w kilku kierunkach na raz,



myślę, że to jest zawsze bardziej ekscytujące, niż kiedy mamy tylko jedną formułę adaptowania.

**MAGDALENA MISZEWSKA: Cały czas rozmawiamy o tym jak literatura wpływa na gry, w jaki sposób można ją wykorzystać pod kątem produkcji gier, ale jest jeszcze kierunek odwrotny, czyli gry i te mechanizmy growe, które wpływają na literaturę. Taki temat chyba mało znany i ja nie wiem czy on jest w ogóle bardzo popularny. Literatura hipertekstowa, mamy też przykłady takiej twórczości albo cyberpoezja chociażby.**

PAWEŁ SCHREIBER: Tak, przy czym tutaj, myślę, że te źródła literatury hipertekstowej, one początkowo z grami zbyt wiele wspólnego nie mają, znaczy ci twórcy, którzy literaturę hipertekstową tworzyli w latach dziewięćdziesiątych w Stanach Zjednoczonych czy na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, ta pierwsza fala. Ona nie widziała siebie jako coś związanego z grami, raczej upatrywała sobie swoich źródeł w działaniu nie grupy Ulipu, czy w twórczości Borgesa, natomiast jakieś parę lat temu mieliśmy do czynienia z taką drugą falą literatury hipertekstowej, która to przede wszystkim była twórczość pisana w takim narzędziu, który się nazywa Twine, i to są rzeczy bardzo ciekawe literacko, jeśli państwo chcą sobie pogugłać, polecam taką autorkę Porpentine to chyba jest najciekawsza postać z tej fali literatury hipertekstowej. I to jest coś co już ściśle z gier wyrasta, ta nasza polska recepcja literatury hipertekstowej, która przede wszystkim się planuje przez działalność Ha!art. Ha!art i okolice publikują i tworzą te teksty, ona już z kolei jest z grami dosyć mocno związana, te poszukiwania Ha!art w okresie literatury elektronicznej one doprowadziły do fascynacji środowiskiem miłośników gier retro, do środowiska demo sceny, także bardzo ciekawie przy tej spóźnionej recepcji literatury hipertekstowej jaką mamy w Polsce bardzo ładnie się na siebie nałożyła, właśnie ta społeczność zafascynowana grami i społeczność zafascynowana literaturą elektroniczną.

**MAGDALENA MISZEWSKA: A czy osoby zajmujące się naukowo literaturą zwracają się też w kierunku gier? Czy masz takie może doświadczenia z rozmów ze swoimi kolegami, naukowcami. Czy oni traktują gry jako coś równoprawnego literaturze? Czy to już raczej jest przed nami?**

PAWEŁ SCHREIBER: Ja myślę, też już jakby troszkę wyszliśmy z tego myślenia czy gry są równoprawne czy nie są równoprawne, znaczy one są inne. I czasem można się zajmować jednym i drugim, i tak jest wielu literaturoznawców, zwłaszcza literaturoznawców też którzy są badaczami fantastyki, jakieś takie naturalne połączenie jak się okazało jest, którzy zajmują się grami wideo. Jest też cała y nurt po prostu groznawstwa, ono kiedyś było tak zwykle wyglądało w rozwoju groznawstwa, że najpierw wchodziło przez bramkę pod filmoznawstwo, także przede wszystkim filmoznawcy się jakoś zajmowali grami, wtedy też było łatwiej instytucjonalnie przyporządkować to badanie gier, żeby starsi profesorowie nie kręcili nosem i mówili „czym ty się w ogóle zajmujesz?”. Natomiast dzisiaj ten krąg badaczy, którzy się grami zajmują, bardzo wielu jakby pochodzi dziedzin, mamy literaturoznawców, kulturoznawców, filmoznawców, mamy też od drugiej strony, od takiej strony inżynierskiej informatycznej, dobrze rozwinięty nurt badania gier, także bardzo różnie to bywa.

MAGDALENA MISZEWSKA: **Moimi gośćmi byli Paweł Schreiber i Michał Gałek, dziękuję.**

PAWEŁ SCHREIBER: Dziękuję

MICHAŁ GAŁEK: Dziękujemy.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje kulturalne – w dobrym tonie.