

Będę grał w grę. Rozmowa z dr Krzysztofem Majem

Gry narracyjne mają tę potężną przewagę nad innymi grami, dlatego że w inny sposób zaciekawiają nas poznawczo [...] Największym problemem stojącym przed współczesnymi projektantami otwartych światów, niemalże bezgranicznych, mogących rozwijać się nieustannie, jest to, że artyści muszą tworzyć treści i cały czas wypełniać ten świat czymś atrakcyjnym, żeby podtrzymać iluzję życia. To jest dokładnie to, co potrafi świetnie zrobić algorytm, więc mamy kolejny przykład zawodu, który bardzo szybko będzie musiał ulec diametralnej zmianie i profesjonalizacji, bo okaże się, że ci, którzy po prostu specjalizowali się w pisaniu generycznych, powtarzalnych fabulek pod tytułem „och, przyjdź i zbierz 4 roślinki i zanieś je staruszce-zielarce”, już nie będą potrzebni w branży. Będą potrzebni ludzie umiejący napisać coś bardziej atrakcyjnego – mówi dr Krzysztof Maj w „Teologii Politycznej Co Tydzień”: „AI. Czy istnieje nie-ludzka kultura?”.

Hanna Nowak (Teologia Polityczna): Jakie są główne wyzwania związane z zastosowaniem sztucznej inteligencji w dziedzinie gier wideo?

Dr Krzysztof M. Maj (Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie, badacz gier wideo): Myślę, że głównym problemem sztucznej inteligencji, tego, w jaki sposób się ona uczy, jest to, że używamy czasownika „uczenie się”.

Dlaczego?

To, w jaki sposób uczymy się my, a w jaki sposób uczą się programy, to coś zupełnie innego. My nie jesteśmy w stanie przetwarzać tak gigantycznych zbiorów, wielkich liczb czy wielkich danych (big data), jak robi to sztuczna inteligencja, zresztą słowo „sztuczna” jest tutaj bardzo znaczące. My uczymy się w inny sposób. Niestety nie powinniśmy rywalizować na punkty i nie powinniśmy starać się być lepsi w jakiejś konkurencji, ponieważ maszyny zawsze będą tak pomyślane i tak zorganizowane, że będą od nas lepsze. Dlatego też osobiście opowiadam się za tym, żebyśmy jak najszybciej reformowali nauczanie, tak, żeby powrócić do indywidualnego kontaktu człowieka z człowiekiem, który jest chaotyczny, nieprzewidywalny, czasem ułomny – i bardzo dobrze. Natomiast to wszystko są przymiotniki, które nie opisują tego, jak działa sztuczna inteligencja. Ona działa w sposób uporządkowany, bliski doskonałości, choć jak oczywiście wgrzyziemy się pod powierzchnię, to nagle się okazuje, że to wszystko to tylko roztaczana przed nami piękna iluzja.

Iluzja samodzielności?

Najsłynniejsze algorytmy – ChatGPT, Dall-E, Midjourney – bazują na skończonej liczbie danych, która została wprowadzona przez człowieka. Mogą to być dane wprowadzone bez zgody ludzi, tak jak to było w przypadku Midjourney AI, który bazując na zbiorach dużych danych graficznych zaczął reprodukować podpisy artystów, co słusznie – moim zdaniem – wzbudziło dużo protestów i wątpliwości w środowisku artystycznym. Często są to po prostu zbiory tekstów, które wrzuciliśmy

do sieci. Z tego powodu ChatGPT świetnie sobie radzi z napisaniem charakterystyki postaci z zadania maturalnego, bo takich przykładowych tekstów jest w internecie bardzo dużo, ale gdy zapyta się go o powieści fantastyczne, nawet sprzed 20-30 lat, nie są mu one znane, ponieważ nie mógł on o nich nic „przeczytać” po polsku. To ograniczenie jest więc bardzo proste – ograniczeniem jest pula danych. Poza tym nawet ChatGPT był trenowany przez ludzi. Konkretnie chodziło o nigeryjską firmę, której pracownicy przekopywali się przez możliwe do znalezienia w internecie treści rasistowskie, ksenofobiczne, homofobiczne i tak dalej, czytali je i w jakiś sposób oceniali, co jest do przyjęcia, a co nie. Dlatego ChatGPT ma wbudowany sztuczny model etyki, który sprawia, że nie będzie chciał pewnych rzeczy powiedzieć. Został z niego „zwolniony” model AI wykorzystywany teraz przez Microsoft w wyszukiwarce Bing i skończyło się to tak, jak można było przewidzieć. Gdy zabrakło tych blokad, o wiele łatwiej było nakłonić sztuczną inteligencję do tego, żeby pisała rzeczy nienawistne, a nawet wywołała iluzję rozterek egzystencjalnych, oczywiście bardzo inteligentnie reprodukowanych przez maszynę z naszych własnych rozterek, zapisanych na przestrzeni dziejów. Maszyna zrobiła to jednak na tyle wiarygodnie, że sporo ludzi może pomylić tę sztuczną inteligencję z inteligencją faktyczną.

Na razie jednak ludzie częściej traktują ją jak zabawkę. Czy tego oczekiwali jej twórcy?

Oczywiście, bo w ten sposób użyczamy im bardzo dużo danych. Nieuporządkowanych, ale służących dalszemu rozwojowi tych modeli. To dokładnie ta sama rzecz, która się zdarzyła przy Cambridge Analytica, gdzie nasz współdział został „zgrywalizowany”. Gdy wzięliśmy udział w jakimś quizie, który sobie krążył po Facebooku,

firma Cambridge Analytica zdobywała kolejne dane. Tak samo działa TikTok. Ludzie przeglądają filmy, natomiast nie wszyscy wiedzą o tym, że TikTok w tym momencie jest praktycznie w powyżej 50 procentach już w rękach Komunistycznej Partii Chin, co oznacza, że może być wykorzystywany do śledzenia danych. Zresztą nieprzypadkowo to właśnie algorytm TikToka jest tak skuteczny.

Jaki jest obecnie status gier komputerowych w ramach kultury?

Wciąż rozpowszechniony jest pogląd, że w ogóle nie są one częścią kultury, działalności artystycznej, że jest to obszar zabawy nieskrępowanej, nieuznawanej za intelektualną rozrywkę. Przez to artyści, którzy uczestniczą w procesie projektowania gier, muszą bardzo często nauczyć się fachu na własną rękę. A jest to o tyle paradoksalne, że do zaprojektowania gry potrzeba prawie tyle samo kompetencji humanistycznych, co technicznych! Polskie szkolnictwo tego w ogóle nie rozpoznaje, a przecież trudno o lepszy dowód na pożytek z wszechstronnego kształcenia, rozwijania się. Podejmuje się wprawdzie bardzo nieśmiałe próby mówienia o tym, że także gry należy włączać w część kultury, ale wystarczy zrobić prosty test, który zawsze zalecam studentom: proszę otworzyć dowolny tygodnik kulturalny i sprawdzić, czy recenzje gier będą eksponowane tak samo jak recenzje literackie czy filmowe – i to o ile w ogóle jakieś recenzje gier tam znajdują. Ciężko jest wytłumaczyć ten brak czymś innym niż przekonaniem, że jest to tylko obszar techniki, technologii, informatyki, rozrywki, albo tym, że jest to nowe medium, którego nie umiemy jeszcze w te przyjęte ramy kultury zmieścić. W Polsce mamy z tym niestety niedobre doświadczenia, obowiązuje dość jasna hierarchia: film nie ma takiego statusu jak literatura, a serial takiego jak film, że już nie wspomną o anime czy komiksach. Tymczasem, kiedy wchodzi się do księgarni

Waterstones w Londynie, to przed oczami ma się całą półkę reportaży, następne piętro poświęcone fantastyce, a potem kolejne – poświęcone komiksom i mandze. I na wszystkich tych piętrach są ludzie, którzy uczestniczą w konsumpcji i odbiorze kultury. W momencie, w którym eliminujemy z naszego obszaru nauczania, ale także z obszaru badań akademickich (mówię tutaj o kulturoznawstwie), tak dużą część kultury, to trudno się potem dziwić, że bardzo dużo młodych ludzi uczestniczy w totalnie alternatywnym obiegu kulturalnym. Mamy paradoksalną sytuację przypominającą czasy komunizmu w Polsce, gdy funkcjonował „drugi obieg”. Teraz też mamy drugi obieg kultury, która sama się dzieje i praktycznie jest „samosterowna”, rozgrywa się w przestrzeni internetu i wygląda trochę tak, jak literatura fantasy, o której Andrzej Sapkowski powiedział kiedyś, że ma ona swoich własnych krytyków, swoich własnych pisarzy, swoich własnych fanów i swoje własne konkursy literackie. Jest jak dywizja powietrzno-desantowa, która sama zapewnia sobie zaopatrzenie. Teraz niestety dotyczy to nie tylko fantastyki, ale coraz większych połaci otaczającej nas przestrzeni medialnej, w tym także gier wideo. Wciąż jest bardzo dużo do nadrobienia, jeżeli chodzi o sposób analizy tego medium. Moi studenci, którzy uczą się podczas przedmiotów groznawczych analizy gry wideo, na początku także są trochę bezradni. Bo co mamy zrobić, mamy streścić grę, powiedzieć, jaka jest fabuła? Nie zrobimy tego, analizując literaturę, bo uznamy, że to nie jest analiza naukowa. A w przypadku gier nawet się pojawia taka intuicyjna konieczność. Tylko że przecież mówię do człowieka, który w to nigdy nie zagrał. I jest jeszcze drugi problem, który jest związany z instytucją kultury jako taką, jej finansowaniem, które w Polsce, jak wiemy, i tak nie jest dobre. Mimo wszystko, jeżeli ktoś chciałby się zająć krytyką literacką, a byłby z małej miejscowości, z rodziny, która jest uboga, może to zrobić, może pójść do biblioteki, zapoznać się z literaturą, coś poczytać, wypożyczyć sobie

książkę, może pójść na spotkanie literackie, ba, może uczestniczyć także w tym obiegu kultury, która się szerzy w internecie. Może oczywiście zobaczyć nagranie jakiegoś spotkania.

A jeżeli kogoś interesują gry, to nie przebije się przez barierę ekonomiczną w postaci tytułu, który kosztuje 300 złotych. W związku z powyższym myślę, że gdybyśmy myśleli o finansowaniu kultury, to dobrze byłoby także uwzględnić ten jej obszar. Co więcej, uważam, że prędeziej kogoś byłoby stać na to, żeby wykupić sobie subskrypcję Netflix'a za 40 złotych miesięcznie czy kupić książkę za 40-50 złotych miesięcznie niżli grę. Więc jeżeli coś państwo powinno zapewniać, to właśnie ten dostęp. Byłoby to jednak bardzo trudne do uargumentowania, tak samo jak niełatwe do uargumentowania jest to, że w ogóle powinno się gry badać. Ja uważam, że bezwzględnie powinno się to robić, chociażby z tego względu, że musimy mieć rozeznanie, jak się to medium rozwija, jakie jego obszary mogą budzić niepokój – bo oczywiście takie są. Myślę tutaj o mechanizmach hazardowych, przeszczepionych do niektórych gier, zwłaszcza mobilnych. Ale bardzo często właśnie te negatywne zjawiska rzutują na całość medium z tego względu, że boimy się tego, czego nie znamy. I tak długo, jak nie zdajemy sobie z tego sprawy i nie umiemy odpowiedzieć na pytanie, dlaczego człowiek siedzi sześć godzin przed komputerem bez przerwy i nie jest w stanie wstać, i nie jesteśmy w stanie opisać tej sytuacji bez używania rzeczownika „uzależnienie”, tak długo mamy problem z analizą tego medium. A jest to medium, które działa dokładnie tak samo jak spektakl teatralny albo kino – wchodzimy do kina i zapominamy, że jesteśmy w kinie. Jest to więc kwestia niezrozumienia specyfiki medium, które było bardzo długo traktowane jako obszar rozrywki, nie poddawano go analizie jako części sztuki i działalności artystycznej. I to odbija się na bardzo wielu

grupach społecznych, począwszy od odbiorców, a skończywszy na ludziach, którzy chcieliby podążać bardzo intratną ścieżką kariery i projektować gry.

Pojęcie „gry komputerowej” jest bardzo szerokie. Określamy nim zarówno twory takie jak np. „Disco Elizjum” i FIFA. A istnieje między nimi różnica jak między obejrzeniem meczu i filmu w telewizji. Wydaje się, że mamy do czynienia z pewną ogólną słabością języka, w którym mówimy o nowych mediach.

Tak, to jest dobre porównanie, ponieważ mylenie medium ze środkiem transmisji to jest właśnie coś, co się dzieje w odniesieniu do gier wideo. W telewizji możemy zobaczyć mecz i obejrzeć film Bergmana, ale to absolutnie nie jest to samo. Tak samo w odniesieniu do gier. Dlatego lubię używać określenia „gra wideo” raczej w stosunku do np. FIFY czy jakiegoś mobilnego „klikadełka”, którym zabijamy sobie czas na przystanku autobusowym. Natomiast to, z czym mamy obecnie do czynienia i co sprzedaje się najbardziej, wywołując wielogodzinne dyskusje w sieci, to są wirtualne narracje w wirtualnych światach albo właśnie wirtualne światy, w których się spotykamy. Dlaczego uśmiech politowania budzi próba stworzenia przez Marka Zuckerberga Metaversum? Ponieważ atrakcyjniejsze światy były tworzone 20 lat temu w grach, chociażby w *World of Warcraft*, gdzie ludzie nawiązywali autentyczne przyjaźnie (zresztą jest świetna książka na ten temat Williama Simsa Bainbridge’a pod tytułem *The Warcraft Civilization*, autor opowiada w niej właśnie o tych sieciach społecznych, które się wytworzyły w grze *World of Warcraft*). To było dwie dekady temu, przed Metaversum, które wygląda jak dziecinna bajeczka z żenującą grafiką, jeszcze w dodatku z całym tym balastem ideologicznym, który się snuje za Markiem Zuckerbergiem.

A zatem rzeczywiście nie ma dobrego określenia, bo próżno byłoby mniemać, że pojęcie „wirtualna narracja” się przyjmie. Oczywiście, że się nie przyjmie. Natomiast myślę, że dobrze byłoby zdawać sobie sprawę z tego, że tak samo jak mamy różne rodzaje gier planszowych – mogą być szachy, ale może być również gra planszowa, w której wcielamy się w detektywa i rozwiązujemy zagadki morderstw Kuby Rozpruwacza chociażby; może być też gra planszowa, która wytwarza zupełnie inną rzeczywistość. Ba, możemy przejść nawet do gier wyobraźni, do LARPów (*live action role-playing games*) albo klasycznych RPGów, gdzie wcielamy się w rolę i jesteśmy aktorem, dosłownie, performującym na scenie, odgrywającym określoną rolę, wyobrażamy sobie świat i go zamieszkujących – tak mamy różne rodzaje gier wideo. Planszowe gry wyobraźni to jest w zasadzie punkt odniesienia dla takich gier jak chociażby Disco Elysium czy Elder Ring, Wiedźmin, Redemption 2, Horizon Zero Dawn i wielu, wielu innych, podczas gdy FIFA czy Fortnite albo inne gry, które stawiają na rywalizację i kompetytywność, są znacznie bliższe różnego autoramentu sportom.

Dlatego myślę, że wiele negatywnych zjawisk, z którymi możemy mieć do czynienia – np. ludzie krzyczący z frustracji, jak przegrają jakiś mecz – nie dotyczy tylko gier wideo. Pomyślmy raczej o stadionie, na którym ludzie się wściekają, że ich drużyna przegrywa. To jest dokładnie ta sama emocja, implikowana takimi samymi zdarzeniami: „przegrałem w rywalizacji” lub „mój zawodnik przegrał w rywalizacji”. Natomiast w grach, o których ja wolę mówić – narracyjnych, światotwórczych – tego elementu bardzo często nie ma. Bardzo często brakuje tam nawet opcji grania z kimkolwiek, a jeżeli jest, to opiera się na zupełnie innych zasadach. Przypominam sobie, jak chociażby w Elden Ring, który zresztą uzyskał tytuł gry roku na tegorocznych Game Awards, była

możliwość (jak w większości gier FromSoftware) zostawiania komunikatów dla graczy – komunikatów wskazujących np. na to, jak poradzić sobie z jakimś przeciwnikiem, zagrożeniem. Czasem były to komunikaty zawierające bardzo nieprzystojne żarty związane z tym, że np. „należy udać się tutaj, dokładnie tym kierunku”, podczas gdy tak naprawdę ziała tam przepaść. Często jednak był to przykład współpracy między graczami, która nie nosi znamion rywalizacji. I takich mechanik w grach wideo, czyli wszystkich algorytmów zaprzęgniętych do tego, żeby umożliwić graczom bardzo skomplikowane interakcje w świecie gry, jest bardzo dużo.

Myślę, że kluczem do lepszego zrozumienia, czym są gry, jest zauważenie, że one wytwarzają coraz częściej wirtualne światy. W związku z tym będą kreowały dokładnie te same problemy, zjawiska i prawa funkcjonowania, jakie znamy z naszej rzeczywistości. Prawda jest też taka, że im lepsza gra, tym wiarygodniej będzie to robiła. Są już przykłady gier, które wytwarzają światy rozwijające się w praktycznie nieskończony sposób. Będzie można osadzać w nich coraz to nowe fabuły.

Ostatnio wydane *Hogwart's Legacy* jest dobrym przykładem gry, która rozwija świat, ale w żadnym razie nie jest adaptacją żadnej z powieści J. K. Rowling, nie jest też adaptacją żadnego filmu. Po prostu jest to opowieść osadzona w świecie i ten świat poszerzająca. Nie byłoby to możliwe, gdyby nie specyfika gier charakteryzujących się tym, że najważniejszy jest w nich właśnie świat – nie fabuła ani postaci, a nawet rozgrywka. Bez świata żaden z tych trzech elementów tworzących grę nigdy nie mógłby funkcjonować. Pierwszą rzeczą, jaką zaprojektujemy zawsze, niezależnie od tego, czy to będzie FIFA, czy też

bardzo skomplikowana gra narracyjna jak *Disco Elysium*, to przestrzeń, w której gra się będzie rozgrywała. Płynie z tego logiczny wniosek, że właśnie owa przestrzeń jest najważniejsza.

Chciałabym teraz zapytać o kwestię pewnego krzyżowania się przestrzeni gier z mediami, jak dzieje się to np. w *The Last Of Us* i pogodzenie funkcji ludycznej, rozrywkowej z ambicjami w sferze narracyjnej, audiowizualnej i nie bójmy się tego powiedzieć: grą rozumianą jako dzieło sztuki.

Tak, przykład *The Last Of Us* jest bardzo wdzięczny, bo po pierwsze jest to znakomita gra, a po drugie świetny serial. Nie jest jedynie prostą adaptacją gry, lecz także w znaczącym stopniu poszerza jej świat i pokazuje, czym to medium może być wszystkim tym, którzy nie zaznajomili się jeszcze z nim w całej rozciągłości. Myślę, że na pewno im więcej będziemy mieli tego rodzaju przykładów migracji treści z gier do mediów głównego nurtu, tym większa szansa na to, że ludzie zaczną postrzegać gry jako zjawisko interesujące. Chociaż ja, szczerze powiedziawszy, jestem trochę sceptyczny, bo mam wrażenie, że sporo osób, które obejrzy serial, może nawet nie zdawać sobie sprawy z tego, że jest on adaptacją gry – jest na tyle dobry. A panuje niestety takie przekonanie, że jeżeli coś jest adaptacją gry, to na pewno dobre nie będzie. Wynika to z faktu, że faktycznie adaptacje gier rzeczywiście dotychczas rewelacyjne nie były. Mój sceptycyzm wynika również z tego, że próg wejścia do gier jest bardzo wysoki i ciężko jest poradzić komuś, kto nigdy w żadną grę nie zagrał, aby rzucił się w wir jakiegoś trudnego i skomplikowanego tytułu.

The Last Of Us jest właśnie takim skomplikowanym tytułem: to nie jest prosta gra, w którą może zagrać ktoś, kto w żadną grę nigdy nie grał. Dlatego ja wolę zdecydowanie w takich sytuacjach polecić coś, co ma niższy próg wejścia. Chociażby gry studia *Quantic Dream*, które są wyśmiewane przez środowisko graczy za bycie filmem interaktywnym, ale właśnie przez wzgląd na to, że są filmem interaktywnym i sprowadzają się wyłącznie do wybierania wariantów historii, wariantów fabularnych, są tak atrakcyjne. Każdy lubi obejrzeć dobry film, a jeżeli jeszcze może być jego częścią, to tym lepiej. Trochę, w skali mikro, pokazał nam to może *Bandersnatch* na Netflixie, gdzie mogliśmy wybrać sobie ścieżki fabularne na pilocie i zobaczyć, jak się rozwija i rozgałęzia fabuła. To jest najciekawsze dla każdego, kto z tymi grami nie miał do czynienia. Niesamowicie ciężko jest napisać fabułę, która uwzględnia konsekwencje wyborów, jakie mogą podjąć postaci. Jeżeli mamy na początku wybór zerojedynkowy, to sprawa okazuje się prosta – z jednej fabuły robią nam się dwie.

Jeżeli jednak w ramach tych dwóch gałęzi będziemy mieli cztery wybory, to wszystko zaczyna się rozgałęziać w taki sposób, że nawet projektantom fabuł bardzo trudno nad tym zapanować, a to z kolei sprzyja nieprawdopodobnie głębokiemu doświadczeniu, które często nazywa się „regrywalnością”, czyli *replayability* – możliwością rozegrania gry jeszcze raz. To zjawisko sprowadza się w zasadzie do mechanizmu przeczytania tej samej książki ponownie, ale zupełnie innej treści. Wydaje mi się więc, że jest to fascynujące przeżycie i może nim być dla kogoś, kto nie miał z tym nigdy do czynienia. Jednocześnie gry studia *Quantic Dream* charakteryzują się właśnie bardzo niskim progiem wejścia. Możemy grać na telewizorze z wykorzystaniem kontrolera, na komputerze stacjonarnym, i doświadczyć dobrej fabuły, nieprawdopodobnie poruszającej i aktualnej. Myślę, że *Detroit. Become*

Human jest taką grą, którą można śmiało polecić w pierwszej kolejności. Dopiero potem, jeżeli zapoznamy się ze specyfiką funkcjonowania tego medium, z tym że wymaga ono od nas zapoznania się z określonymi polami interakcji, nauczenia się korzystania z urządzeń peryferyjnych, dopiero wtedy jesteśmy w stanie je docenić. Zauważmy, jaki mamy problem: mamy problem zarażenia medium kogoś, kto – żeby przywołać analogię z literaturą – nie wie, że trzeba przewrócić stronę, żeby poznać dalszą część książki.

Musimy więc na tak podstawowym poziomie myśleć o wszystkich ludziach, którzy nie mieli nigdy do czynienia z grą. Dlatego też bardzo cenię sobie to, że w dzisiejszej kulturze mamy możliwość zapoznania się z grami za pośrednictwem streamów, Switcha czy YouTube'a – streamer gra za nas, a my możemy poznawać fabułę gry, poznawać rozgrywkę. I wbrew pozorom bardzo dużo ludzi jest tym zainteresowanych. Popularność oglądania streamów może wynikać z kwestii ekonomicznych, z tego, że gry są bardzo drogie, że wymagają drogiego sprzętu, na który jednak nie każdy się zdecyduje. Mogą być to również kwestie czysto indywidualne – ktoś może nie mieć czasu albo nie chce się uczyć kolejnego medium, bo wystarcza mu literatura. I jest jeszcze ostatni element – aspekt poznawczy. Bardzo dużo ludzi uważa, że literatura rozwija wyobraźnię, tymczasem badania kognitywistów pokazały, że każde medium ją rozwija. Co do zasady, za każdym razem, gdy mamy jakieś puste miejsca w narracji, to wypełniamy je naszymi wyobrażeniami.

Na tym polega konstrukcja świata narracji czyli, *storyworldu*. W dużym skrócie: robiono badania na MIT, czyli na Massachusetts Institute of Technology, nad społecznościami, które odwiedzały kawiarnie i okazywało się, że rozmowy kawiarniane tworzyły zbiór big data, w

którym obserwowano pewne prawidłowości, bardzo proste: ludzie patrzyli na te same elementy wystroju, kojarzyły im się podobne rzeczy. Im większa była grupa badanych, tym bardziej okazywało się, że tych podobieństw i analogii jest jakaś powtarzalna liczba. Dokładnie tak samo będzie z odbiorem każdego innego medium, które wytwarza świat. Prędzej czy później zostaniemy zachęceni do tego, żeby uruchomić naszą wyobraźnię. Literatura pod tym względem jest najtrudniejsza, niełatwo jest nam uruchomić wyobraźnię w sytuacji, gdy jesteśmy bombardowani zewsząd bodźcami wizualnymi. Ale to nie oznacza absolutnie, że jest pod tym względem najskuteczniejsza czy najlepsza – to już kwestia wartościowania, o które bardzo trudno, jeżeli porównujemy między sobą tak różne media. W grach jest coś, czego nie ma w żadnym innym medium.

W grze jesteśmy w stanie przeczytać książkę, obejrzeć film, serial, przeczytać komiks. W książce nie zagramy w grę, w filmie nie przeczytamy komiksu itd. Więc gra, jeżeli chodzi o taką czysto naukową i obiektywną analizę, jest medium doskonałym w tym sensie, że zawiera w sobie wszystkie media, jakie możemy sobie wyobrazić. I są takie tytuły, które faktycznie obcowanie ze wszystkimi mediami nam umożliwiają i wbrew pozorom jest ich więcej niż mniej. Przypominam sobie, jak w *Skyrimie* kolekcjonowałem biblioteczkę za poruczeniem maga z Akademii w Zimowej Twierdzy i zebrałem całkiem pokaźną liczbę książek, jak się okazało – nie wszystkich. Potem, kiedy robiłem badania treści tych wszystkich książek, które zostały napisane na poczet *Skyrima*, okazało się, że przeczytanie ich wszystkich to jest oczywiście mała porcja tekstu, bo treść musi wyświetlać się na ekranie, musi być atrakcyjnie zrobiona. To opiewało w sumie na jakieś 200 stron. A mówimy, przypominam, o książkach, które można odnaleźć w świecie gry, nie o dialogach, które się w tej grze znajdują. I nie o narracji, którą my sami wytwarzamy, podejmując decyzje, gdzie pójść.

Nawet zwykła decyzja o skręceniu w lewo, stanowi już część narracji. Wystarczy, że sobie zrobimy test i spróbujemy w trzeciej osobie czasu przeszłego opowiedzieć to, co zrobiliśmy w grze – zapiszemy w ten sposób fabułę książki. Te wszystkie elementy już same w sobie mają więc charakter narracyjny, a i tak mimo to w grze mogliśmy taką dodatkową książkę znaleźć. Prawda jest więc taka, że do analizy gier trzeba byłoby kompetencji i literaturoznawczych, i filmoznawczych, i komiksoznawczych, a także wielu innych, aby zrobić to rzetelnie. Dlatego też myślę, że próg wejścia wciąż będzie wysoki i nie sądzę, żeby to się zmieniło.

Na pewno to się nie zmieni, gdy ktoś na listę lektur wpisze sobie *This War Of Mine*, jak dzieje się obecnie. Absolutnie niczego to nie zmieni, zwłaszcza że *This War Of Mine* jest bardzo kiepskim wyborem, biorąc pod uwagę, jak bardzo depresyjna jest to gra. Dotyka tematu samobójstw i cywili podczas wojny. Zapewne włączona została do listy lektur przez zapoznany już w Polsce kod kulturowy powstań, wojen i innych paskudnych, ponurych tematów, które dominują w szkolnej heurzezie.

A czy rozwój gier, kładący nacisk na element narracyjny i doświadczenie estetyczne wpłynął jakoś na gry „tradycyjne”?

Tak, te najdroższe, które mają największe budżety. Stanowczo jedną z najlepiej zarabiających gier mobilnych jest w tej chwili *Genshin Impact*. Niestety ma ona moduł hazardowy, dlatego dobrze zarabia. Jest to jednak moduł, z którego nie trzeba korzystać. To, co mnie w niej od samego początku pociągało, to po pierwsze możliwość uczestnictwa w projekcie, który cały czas się rozwija – nie jest jedynie narracją seryjną,

która w kolejnych rozdziałach opowiada nam kolejne partie historii, tylko rozwijającym się światem. Każda kolejna poprawka do gry wprowadza nowy region, nowe postaci go zamieszkujące, nowe questy, czyli kolejne małe fabuły, które komponują później większą fabułę i całościowe doświadczenie narracyjne gry. Możemy tam zbudować własny dom jak w Simsach. Możemy dokonywać najróżniejszych interakcji, eksplorować pięknie zaprojektowany świat. Jeżeli ktoś lubi anime i animacje japońskie, chociażby studio Ghibli, będzie zachwycony również przepiękną muzyką. To jest to, co mnie pociąga do tej gry. To zjawisko, które filozofowie opisywali (m.in. Tadeusz Sławek w Oikologii, czyli nauce o domu) jako chęć zamieszkiwania jakiejś rzeczywistości.

To jedno z najbardziej prototypowych doświadczeń w naszej kulturze – zamieszkiwanie, możliwość zaludnienia jakiejś przestrzeni, zajęcia jej, oswojenia i uczynienia sobie poddaną. I właśnie te powroty do świata w ramach gry, nawet tak prostej, są czymś magicznym. Sporo ludzi opisuje właśnie tę dyspozycję wracania do jakiegoś znanego świata jako charakterystyczną dla wszystkich, którzy lubili czytać fantastykę. Sam ongiś przeczytałem 13 razy „Harry’ego Pottera” – nie dlatego, że zapomniałem fabułę każdej z siedmiu książek, tylko dlatego, że chciałem wrócić do świata czarodziejów, a nie miałem wtedy jeszcze filmów, gier i całej reszty. Podobnie tutaj – wracamy do świata nie dlatego, że chcemy wydać pieniądze albo rozegrać jakąś atrakcyjną, konkretną rozgrywkę, spotkać się ze znajomymi, poznać fabułę. To wszystko też jest istotne, ale bardzo często robimy to dla samego samej radości powracania do znajomej rzeczywistości, która opiera się o te same doświadczenia, które znamy ze świata. Chcemy po raz kolejny pojechać do Bułgarii, do naszego ulubionego hotelu – nie po to, żeby

przeżyć po raz kolejny to samo doświadczenie, tylko dlatego, że wiążemy z tym jakieś wspomnienia, emocje i to jest dla nas po prostu ważne.

Gry narracyjne mają tę potężną przewagę nad innymi grami, dlatego że w inny sposób zaciekawiają nas poznawczo. Oczywiście *Genshin Impact* jest przykładem mocno tendencyjnie i retorycznie przeze mnie dobranym, dlatego że to jest zarazem gra najdroższa. Ale mógłbym ukuć taki argument dla każdej gry, która wytwarza dużą, rozległą rzeczywistość dającą się eksplorować i równocześnie pozwala nam na rozgrywanie różnych scenariuszy fabularnych na najróżniejsze sposoby. I tutaj właśnie jest pokusa wykorzystywania modeli opartych na sztucznej inteligencji. Największym problemem stojącym przed współczesnymi projektantami otwartych światów, niemalże bezgranicznych, mogących rozwijać się nieustannie, jest to, że artyści muszą tworzyć treści i cały czas wypełniać ten świat czymś atrakcyjnym, żeby podtrzymywać iluzję życia. To jest dokładnie to, co potrafi świetnie zrobić algorytm, więc mamy kolejny przykład zawodu, który bardzo szybko będzie musiał ulec diametralnej zmianie i profesjonalizacji, bo okaże się, że ci, którzy po prostu specjalizowali się w pisaniu generycznych, powtarzalnych fabulek pod tytułem „och, przyjdź i zbierz 4 roślinki i zanieś je staruszce-zielarce”, już nie będą potrzebni w branży. Będą potrzebni ludzie umiejący napisać coś bardziej atrakcyjnego.

A więc nie ma obaw, że sztuczna inteligencja wypierać będzie prawdziwych artystów?

Zapotrzebowanie na artystów wbrew pozorom, przy algorytmach opartych na sztucznej inteligencji, nie będzie malało, wręcz będzie rosło. Będzie jednak rosło jedynie zapotrzebowanie na dobrych artystów. Natomiast zapotrzebowanie na rzemieślników, średnich artystów, wyrobników w obszarze kreatywnym będzie malało, ponieważ pojawi się świetna konkurencja. To jest dokładnie analogiczne do zapotrzebowania na średniej jakości stół zaprojektowany przez rzemieślnika, który się niezbyt postarał, zrobił kilkadziesiąt takich stołów dla przypadkowego sklepu meblowego, a ten został wyparty przez Ikeę, która zaoferowała taki sam stół, tej samej jakości, ale o wiele taniej. Jeżeli więc, znowu nie będziemy uczyć, jak projektować dobrze gry, pisać porządną fabułę, świetnie operować językiem – także językiem kultury wizualnej – to bardzo możliwe, że stracimy okazję na wykształcenie pokolenia artystów, którzy podołają tej gwałtownie postępującej konkurencji. Już obecnie firmy testują, czy bardziej im się opłaca zatrudnić grafika koncepcyjnego, który namaluje siedem różnych wariantów jakiejś lokacji, czy też zadadzą dokładnie to samo zadanie Midjourney lub innemu algorytmowi i potem zatrudnią grafika z następującym poleceniem: „Zrób teraz to, ale lepiej, bo wybraliśmy ten model spośród tamtych sześciu”. Czyli już nie potrzebujemy kogoś, kto wykonywał bardzo prostą pracę wstępną, ale potrzebujemy kogoś, kto będzie wykonywał pracę zaawansowaną.

Ostatnio dużą popularność zdobyły rozmaite symulatory – np. wędkowania czy odwiedzania ładnych miejsc.

Symulator a gra wideo to są dwie różne rzeczy – często się o tym zapomina. Są symulatory, w których wojsko trenuje praktyki strzeleckie i rzeczywiście jest w stanie przygotować się do kampanii wojennej.

Natomiast grając w *Call of Duty*, nie jesteśmy w stanie tego zrobić, ponieważ to doświadczenie jest zupełnie inne na poziomie kinestetycznym, czyli na poziomie odbioru bodźców. Symulator będzie stawiał na maksymalne, werystyczne odwzorowanie świata, który my już znamy. A zatem w symulatorze pożądane będzie, jeżeli strzelamy z karabinu M16, posiadanie repliki karabinu M16. Wirtualna rzeczywistość czy rzeczywistość rozszerzona również korzysta bardzo silnie z doświadczenia symulatorów, chcąc wytworzyć dla nas w przestrzeni wirtualnej podobne wrażenia bodźcowe. Gra nie musi tego robić, ponieważ jako dzieło sztuki operuje pewnym poziomem abstrakcji (abstrakcji medium), przez którą musimy się przebić, aby cieszyć się możliwością zanurzenia w jego realiach. Musimy przebić się przez abstrakcję, jaką jest garbienie się nad pożółkłymi kartkami i szeleszczenie nimi, żeby wbić się w fantastyczny świat wykreowany przez pisarza.

Podobnie w grze musimy przejść przez absurd trzymania myszy i wciskania W, A, S, D na klawiaturze – co samo w sobie nie ma żadnego sensu – po to, żeby móc cieszyć się medium. Symulator tego nie ma. Symulator będzie starał się maksymalnie uprzystępnić nam to doświadczenie, zredukować interfejsy i wszelkie urządzenia peryferyjne do takich postaci, które będą maksymalnie odwzorowywać doświadczenie ze świata rzeczywistego. A zatem ich cel jest troszeczkę inny. Jak gra czy jakiegokolwiek inne medium światotwórcze chce odwzorowywać świat fikcyjny, tak symulator stara się odwzorowywać świat rzeczywisty, już nam znany. Sprawuje zatem zupełnie inną funkcję. Wyobrażam sobie, że ludzie grający w symulatory pociągów, lotnicze itd. bardzo cieszą się z tego, że na rynku pojawia się coraz większa oferta urządzeń peryferyjnych, które zwiększają doświadczenie werystyczne, dotknięcie rzeczywistego – tak, że na przykład możemy sobie niemal zbudować kokpit kabiny myśliwca. Jeżeli się uprzemy i

wydamy na to stosownie dużo pieniędzy, to możemy to zrobić. Możemy zagrać w Elite Dangerous i mieć doświadczenie siedzenia w kokpicie i strzelania w przestrzeni kosmicznej. I to będzie doświadczenie tym istotniejsze i tym cenniejsze, im bardziej te wszystkie urządzenia peryferyjne będą odwzorowywać świat, który znamy.

A zatem, jeżeli ktoś się boi, że dziecko grające w *Call of Duty* nauczy się strzelać, powinien wziąć pod uwagę właśnie tę różnicę, która istnieje między symulatorem a grami wideo. I oczywiście symulatory mogą być całkowicie niewinne, sympatyczne, o dużej funkcji edukacyjnej jak np. symulatory gotowania. Cały czas musimy pamiętać, że znacząco różnią się one od gier wideo – przez to, że bardzo często nie mają one fabuły ani ambicji tworzenia świata.

Jak postawy graczy wpływają na rozwijanie uniwersum gry?

To jest kwestia bardzo dobrze znana graczom w gry online *massive online multiplayer*, czyli MMORPG, czy w ogóle w grach, w których mamy do czynienia z rozbudowanym modułem wieloosobowej rozgrywki, czyli *multiplayer*. Tam rzeczywiście pewien poziom współpracy jest konieczny, żeby osiągnąć jakieś cele. Jak zawsze jednak, pojawia się tutaj czynnik ludzki. W idealnej rzeczywistości, którą stara się chociażby zaprojektować Chris Roberts i jego studio Roberts Space Industries w ramach gry Star Citizen, faktycznie obsługa gigantycznego krążownika w przestrzeni kosmicznej sprowadzałaby się do tego, że jedna osoba wchodzi w rolę działonowego – strzela i odpowiada za kontrolowanie wieżyczek ogniowych, druga steruje, a trzecia zajmuje się liniami zaopatrzenia. W tej sytuacji gracz, który będzie nosił skrzynki z nabojami, nie będzie miał tak dobrego doświadczenia

rozrywki jak ten, który zostanie działanowym. W grę wchodzi zatem właśnie czynnik ludzki – to, że każdy chce sprawować najbardziej atrakcyjną funkcję, co w grach MMORPG prowadziło bardzo często do nadmiaru osób, które chciały zadawać obrażenia. Te z kolei, które były w oddziałach wsparcia, leczących czy przyjmujących na siebie ciosy, zazwyczaj mordowało mniej osób. Poziom współpracy jest więc zawsze bardzo zależny od tego, jaka grupa ludzi się zbierze.

Z tych powodów zawsze rekomenduję ludziom, którzy chcą grać w gry wieloosobowe, żeby robili to z paczką znajomych, która jest już przygotowana psychicznie na to, co chce osiągnąć w danej grze – jest też w stanie ponieść pewnego rodzaju straty czy ustępstwa na rzecz innych, ponieważ dobrze ich zna. Niestety w momencie, w którym rzucimy się w wir nieznanym ludzi, którzy przypadkowo się skrzyknęły, możemy ryzykować właśnie tym, że nasze doświadczenie rozrywki będzie niepełne.

Wśród znawców gier popularna jest anegdota związana z sytuacją w grze *World Of Warcraft*. Dotyczy ona epidemii wirusa, swoją drogą autentycznej, jednak tak dobrze zasymulowanej w świecie rzeczywistym, że WHO poprawiło standardy reagowania epidemicznego w naszym świecie, opierając się o modele, które zostały tam wypracowane. W dużym skrócie chodziło o to, że jeden z bossów – potężnych przeciwników w osobnej instancji gry – nakładał na wszystkich graczy coś w rodzaju wirusa, który wywoływał bolesną śmierć. W którymś momencie postać ginęła, nie dało się jej w żaden sposób uleczyć. To miało jednak działać wyłącznie w obrębie tej jednej instancji, czyli specjalnej lokacji, do której wejście było możliwe tylko pod pewnymi warunkami. Trzeba było mieć określony poziom itd. Ale wskutek błędu gry okazało się, że ten „wirus” rozlał się poza instancję z

bossem i oczywiście wielkie skupiska miejskie w grze natychmiast były zagrożone. Nowi gracze, którzy się logowali, padali jak muchy, nie wiedzieli dlaczego, nie wiedzieli, co się dzieje. I zaczęły się symulować w tym świecie dokładnie takie same relacje społeczne i międzyludzkie jak w naszej rzeczywistości. Jedni pomagali graczom i mówili: „słuchajcie, musicie iść tutaj, w to miejsce, żeby się nie zarazić”. Inni leczyli, ponieważ akurat grali postaciami, które miały zdolności medyczne. Jeszcze inni stwierdzili „hulaj dusza bez kontusza! w takim razie skorzystamy z tej sytuacji, zaczniemy wszystkich obrabiać z pozostawionego dobytku”. Jeszcze inni stwierdzili: „to ja w takim razie uciekam w Bieszczady, do miejsca odosobnienia, żeby przeczekać kryzys”.

A zatem reakcje ludzi, dokładnie tak samo jak powiedział kiedyś Gilles Deleuze – że wirtualne ma pełną wartość realnego – były takie jak w naszej rzeczywistości: Jedni stwierdzili, że będą pomagać, inni stwierdzili, że będą trollować, jeszcze inni – czynić zło, ponieważ mogą i nie ma żadnej kontroli. A jeszcze inni stwierdzili, że w ogóle nie chcą mieć z tym nic wspólnego. Równocześnie okazało się, że wektory rozprzestrzeniania się pandemii działają dokładnie w taki sam sposób, jak w przypadku realnie funkcjonujących wirusów. To jest ciekawy przypadek, który ilustruje coś, co przyznała kiedyś bardzo słusznie Lisbeth Klastrup z University of Copenhagen, a mianowicie że w każdym świecie gry, zwłaszcza gry ze współpracą wieloosobową, mamy do czynienia niejako z nałożonym światem społecznym, będącym odwzorowaniem świata, który wytworzyliśmy. Im bardziej więc okażą się zaawansowane światy wirtualne, tym bardziej zaawansowane w ich ramach będziemy mogli mieć demokracje, systemy religijne, polityczne, światopoglądowe, relacje międzyludzkie i tak dalej.

A zatem im szybciej nauczymy się analizować gry na poziomie podstawowym i włączać je zarówno do kultury, jak i do obiegu intelektualnego, tym lepiej będziemy przygotowani na wyzwania, które są już tuż za horyzontem. Po prostu nieliczni ludzie o nich wiedzą i je dostrzegają. I wcale do grupy tych ludzi nie należą gracze, bo większość z nich po prostu lubi konfrontować się z tym, co jest w przestrzeni gry. Natomiast oferta kulturalna i intelektualna w Polsce nie jest jeszcze dla nich tak zaawansowana, żeby można było mówić o tego rodzaju problemach filozoficznych. A szkoda, bo jest to fascynująca droga.

Z dr Krzysztofem Majem rozmawiała Hanna Nowak