

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje Kulturalne – w dobrym tonie.

NATALIA RYBA: Przy mikrofonie Natalia Ryba, witam Państwa w kolejnym odcinku Audycji Kulturalnych. Naszym gościem dzisiaj jest doktor Remigiusz Kopoczek – adiunkt na Uniwersytecie Śląskim, zajmujący się grami tradycyjnymi, jak i grami wideo; współautor kierunku projektowania gier na Uniwersytecie Śląskim, a także prezes Kongresu 590. Z panem doktorem porozmawiamy o tym, z czego wynika ludzka potrzeba rozrywki. W dzisiejszym odcinku przypominamy również niedawną publikację wydawnictwa Narodowego Centrum Kultury, czyli „Raport z badania komercyjnych wydawców i producentów gier planszowych w Polsce”. Co ciekawe, autorki raportu zauważają, że w dwa tysiące dwudziestym roku zainteresowanie planszówkami było w Internecie zauważalnie wyższe, niż w roku poprzednim. Popularność gier planszowych zatem nie maleje. A podczas dzisiejszej rozmowy spróbujemy odpowiedzieć na pytanie, z czego może to wynikać. Zapraszam do wysłuchania rozmowy.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

NATALIA RYBA: Panie doktorze, na początku chciałabym zapytać, czym jest pojęcie ludyzmu i jaki jest jego związek z grami planszowymi.

REMIGIUSZ KOPOCZEK: No to jest szerokie pojęcie, ludyzm jako taka chęć zabawy czy takiego prowadzenia życia związanego z uczestnictwem w różnego rodzaju zabawach, jest taką immanentną częścią elementu życia każdego z nas. Zresztą wielu badaczy wskazuje to jako element, który powodował w ogóle rozwój kultury. Ta chęć zabawy, uczestnictwa, współuczestnictwa w zabawie była znacznym elementem rozwoju kultury i cywilizacji jako takiej.

NATALIA RYBA: To by oznaczało, że w człowieku pragnienie rozrywki było od zawsze. Zgadza się?

REMIGIUSZ KOPOCZEK: Nie tylko w człowieku, proszę spojrzeć na zwierzęta. To jest część rozwoju ludzkości, zabawa też ma taki element przekazywania różnego rodzaju bardzo ważnych cech, umiejętności. Cywilizacja wykształciła bardziej złożone struktury, które mają przygotowywać młodzież, dzieci do współuczestnictwa w takim życiu społecznym. Nie jest to rzecz, która jest tylko cechą ludzi, także świat przyrody pod tym względem też jest bardzo bogaty w różnego rodzaju przykłady.

NATALIA RYBA: Czy gry planszowe można traktować jako zjawisko kulturowe?

REMIGIUSZ KOPOCZEK: Jak najbardziej, to też jest bardzo zjawisko, które pokazuje nam dyfuzję pewnych zjawisk. Jak przyjrzymy się na przenikanie pewnych gier, to one przechodzą z pewnych krajów bardzo odległych niejednokrotnie do Europy na przykład, tak jak gra pachisi, która znana jest u nas po prostu jako chińczyk. Jest grą bardzo istotną z punktu widzenia kultury, historii i obyczajów, które panują w Indiach. Ta gra jest u nas znana jako chińczyk, tak? Więc to pokazuje, jak ta dyfuzja tych zjawisk przenikała z różnych krajów, trafiając na zupełnie inne kontynenty. Jako ciekawostkę można powiedzieć to, że ta gra o podobnym charakterze była też znana w Środkowej Ameryce w kulturze azteckiej, więc pokazuje, jak te pewne rzeczy mogą naprawdę pokonywać olbrzymie odległości i trafiać do zupełnie innych kultur. To jest jeden przykład. No gra szachy, historycznie pochodząca od czaturangi indyjskiej

czy warcaby, które można już pewne prototypy znaleźć już w Starożytnym Egipcie, później znane w Starożytnym Rzymie. Także ta ciągłość jest w przypadku wielu gier bardzo, bardzo mocno zachowana.

NATALIA RYBA: Z punktu widzenia badacza, jaką rolę odgrywają gry w naszej codzienności? Chodzi mi tutaj głównie o gry planszowe, bo przecież przy rozwoju technologicznym, przy wyborze gier, przy tylu tytułach – planszówki nie tracą na popularności. Wciąż chcemy w nie grać.

REMIGIUSZ KOPOCZEK: Przede wszystkim taki aspekt społeczny, towarzyski; tu jest taki element integracji, więc niezwykle ważne, ponieważ gry w pojedynkę z reguły, oczywiście są możliwe, ale one nie sprawiają tyle satysfakcji, tylu doznań; jak gry jednak przeciwko rzeczywistości, prawdziwemu przeciwnikowi. No nic tak nas nie bawi, jak pokazanie, że jesteśmy w czymś lepsi, jak zdobywamy więcej punktów, jesteśmy bardziej sprawni intelektualnie; więc to jest często dla nas satysfakcja. Mówię dla nas – oczywiście ogółu. No bo wiele osób ma różne inne motywacje, niemniej jednak ten aspekt taki społeczny, integracyjny jest bardzo ważny, no i on pokazuje nam właśnie ten element współuczestnictwa, które gry planszowe nam zapewniają. Oczywiście wiele innych gier ma ten charakter, ale planszówki są takim bardzo fajnym przykładem, kiedy możemy zaprosić do gier bardzo wiele osób.

NATALIA RYBA: Jakie jest pana zdanie na temat RPG, czyli Role Playing Game, gdzie osoby grające wcielają się w konkretne postaci i spotykają cyklicznie, żeby grać.

REMIGIUSZ KOPOCZEK: To jest bardzo ciekawa gałąź, ciekawy typ gier, które powodują, że można wcielać się właśnie w te postaci. Jednocześnie powodują, że jest tam pewien element literacki, który powoduje, że chcąc nie chcąc uczestniczymy w jakiejś opowieści, narracji. Te mechaniki, które towarzyszą grom RPG, pozwalają te postaci rozwijać, uzyskiwać kolejne poziomy czy umiejętności; to daje nam dużo więcej satysfakcji, no i taki charakter długotrwały, to nie jest szybka rozgrywka w partię warcabów, co daje nam później dużo większą satysfakcję. Także te gry, oczywiście, nie każdemu sprawiają bardzo dużo przyjemności, ponieważ, chcąc nie chcąc, musimy poświęcić sporo czasu na zapoznanie się z regułami gry. To też właśnie przykład gier komputerowych, gier wideo; które pozwalają właśnie wcielić, szczególnie gry RPG, na trochę wyższy poziom, dodając właśnie ten element fabularny czy ten element filmowy, który pozwala na bardzo sugestywny pokazywać rozwój postaci, no i też dzięki temu gry RPG, to jest takie sprzężenie zwrotne. Gry wideo powodują większe zainteresowanie planszówkami i RPG-ami i odwrotnie. To jest takie samonapędzające się mechanizmy, które idealnie współgrają, ponieważ zarówno gracze komputerowi, którzy bardzo lubią ten gatunek, często sięgają właśnie do gier tradycyjnych, jak i gier planszowych. A jak również gracze, którzy lubią gry planszowe, widząc tytuł gry wideo, który bazuje na grze, którą oni znają z gier planszowych, często po nią sięgają. Także te światy często się przenikają bardzo często w tej chwili. No i ten renesans gier planszowych ostatniego czasu, to jest zjawisko bardzo widoczne i wiele osób chce w te gry grać, w taki sposób, żeby właśnie poznawać bardzo złożone mechaniki, ucząc się ich, poświęcając temu naprawdę dużo czasu.

NATALIA RYBA: Zatem mechanika gier tradycyjnych wkracza w struktury gier wideo.

REMIGIUSZ KOPOCZEK: Przygotowując kierunek projektowania gier, właśnie wychodziłem z tego założenia, że ta podstawa gier tradycyjnych jest takim podstawowym elementem

umiejętności tworzenia ciekawych mechanik gier wideo. Jedynie stosując właśnie te założenia, w którym potrafi coś angażować, potrafi w nas wzbudzać chęć na przykład współrywalizacji, bądź też jakiś wyzwania intelektualnych. Te gry tradycyjne mają te mechaniki, które funkcjonują od wielu tysięcy lat, angażując graczy z takim samym poziomem zaangażowania. Tutaj może wskazać konkretne tytuły, to jest „Assasins Creed” czy chociażby „Wiedźmin”, w których mamy gry tradycyjne w postaci różnych gier karcianych czy właśnie planszowych, które się pojawiają w momencie głównej rozgrywki i nasz główny bohater może zasiąść do stołu i z takim przeciwnikiem po prostu zagrać. Wykorzystywanie tych gier tradycyjnych w grach komputerowych jest powszechne i wielu, wielu twórców, bazując właśnie na tej historii tworzy właśnie różnego rodzaju nowe rozwiązania. Nowe, ale bazujące na tym, co już jest znane od wieków.

NATALIA RYBA: Jak się pana zdaniem ma rynek gier planszowych w Polsce i przy okazji, czy poleciliby pan kilka tytułów, po które warto sięgnąć?

REMIGIUSZ KOPOCZEK: Oj, proszę mi wybaczyć, ja tutaj nie jestem ekspertem od polskiego rynku, więc nie odpowiem na to pytanie. Z informacji, które dochodzą do mnie jako gracza bardziej niedzielnego, jeżeli chodzi o te tytuły, wynika, że istnieje kilka firm, które naprawdę świetnie sobie radzą. Tu jest naprawdę bardzo duży potencjał. Porównując polską branżę gier planszowych do branż gier wideo, to jest gigantyczna przepaść. Jednak Polska słynie z gier wideo i to gry wideo są takim głównym nośnikiem tej kultury zabawy, tego ludzizmu na świecie. Jako anegdotę mogę powiedzieć historię, którą miałem na Uniwersytecie Komunikacji w Pekinie, to jest uniwersytet, który ma najstarszy kierunek projektowania gier w Chinach i będąc tam na takim pobycie jako wykładowca, zadałem pytanie studentom, jakie postacie są najbardziej znane, jacy Polacy czy Polki są najbardziej znane chińskim studentom? I trzy były wymienione, w takiej kolejności: Chopin, co jest akurat nie jest dziwne, bo sześćdziesiąt milionów Chińczyków gra na fortepianie; druga osoba to był Lewandowski, no to, powiedzmy, kult piłki nożnej jest wszędzie na świecie prężny i trzecią był Wiedźmin. Wiedźmin też jest Polakiem i to pokazuje siłę, i pewne znaczenie gier jako takich w popkulturze i kulturze szeroko rozumianej. Także gry tradycyjne, ja myślę, że będzie to taki element działania wtórnego, czyli pierwszy bodziec na świecie, które będą niosły polskie firmy, tworzący gry wideo, utworuje drogę twórcom gier przeróżnych, bo to i gry karciane, i gry RPG szeroko rozumiane, ta marka gier pozwoli właśnie takim twórcom mniejszym czy takim wydawnictwom, które w Polsce zaczynają funkcjonować w dużo większym stopniu rozwijać się niż tylko jakby próbowali to robić samodzielnie. Także ta synergia pomiędzy jednym i drugim rynkiem jest bardzo silna. Bardzo znana gra polskiego... bardzo znanej firmy, która prężnie działa - 11 bit studios jest znana chociażby z takich tytułów jak „This War of Mine” to jest gra, która jest rozpoznawana w większości... na świecie. To była jedna z nielicznych gier rozpoznawana w Chinach. Oczywiście „Wiedźmin”, a później jako druga była wymieniana ta gra „This War of Mine” 11 bit studios. Oni wydali niedawno „Frostpunk”, która również została wydana w formie gry planszowej. To pokazuje, że niejednokrotnie twórcy gier wideo szukają właśnie punktu rozwoju w tytułach, które pozwalają grać również na stole.

NATALIA RYBA: Gościem Audycji Kulturalnych był doktor Remigiusz Kopoczek – adiunkt na Uniwersytecie Śląskim. Rozmawialiśmy o znaczeniu gier i rozrywki w kulturze. Dziękuję panu za rozmowę. W związku z tematem dzisiejszej rozmowy zapraszam również do posłuchania audycji: „Ojczysty” i gry planszowe w edukacji”, w której Martyna Matwiejuk rozmawia między innymi z Martyną Rutką z Działu Badań i Analiz NCK. Tematem tej audycji były wyniki raportu na temat gry planszowej „Ojczysty” wydanej przez Narodowe Centrum Kultury. W tym

odcinku Audycji Kulturalnych to już będzie wszystko. Serdecznie Państwu dziękuję, do usłyszenia.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje Kulturalne – w dobrym tonie.