

Kultura jest zwierciadłem świata – debata poświęcona relacji gier i literatury

Aleksandra Suchecka

W 2020 roku rynek gier osiągnął wartość 160 miliardów dolarów, a najnowsze badania pokazują, że aż 2,7 miliarda populacji to gracze. Czy te liczby mogą zwiastować nieuchronny koniec literatury?

Podczas trzeciego dnia Literackiego Sopotu miłośnicy książek mieli okazję wziąć udział w debacie, której celem była odpowiedź na pytanie o to, co można wyczytać z gier wideo.

Czy autor scenariusza gier jest pisarzem?

Podczas kanadyjskiej edycji Literackiego Sopotu nie mogło zabraknąć debaty poświęconej grom, ponieważ Kanada jest trzecim największym producentem gier na świecie – zaraz po Japonii i Stanach Zjednoczonych. Dyskusja dotyczyła przede wszystkim niecodziennego doświadczenia, które spotkało każdego z obecnych, czyli konieczności pisania literatury przeznaczonej dla nowego medium. Na pytanie prowadzącego, czy istnieje znaczna różnica między pisaniem książek a scenariuszy gier, każdy z obecnych zgodnie stwierdził, że tym, co traci się przy pisaniu linii tekstowej jest przede wszystkim indywidualność i samotność: – Musiałam wyzbyć się pisarskiego ego, ponieważ każdy napisany przeze mnie fragment był od razu poddawany ocenie – stwierdziła Karolina Sulej. Paneliści nie byli zgodni co do kwestii, czy twórczość zespołowa pozwala pisarzowi na więcej, czy raczej go ogranicza. Sean Michaels określił siebie jako „staroświeckiego pisarza” dlatego stwierdził, że najlepsze historie są oparte na zindywidualizowanych przeżyciach, przeciwnie do Miriam Verburg, która zauważyła, że to właśnie połączenie różnych doświadczeń i poglądów pisarzy pozwala na wykreowanie niesamowitej historii.

Ile literatury mieści się w grach?

Jedno z pytań Bartek Chaciński skierował bezpośrednio do Marcina Blachy i dotyczyło ono długości tekstu zawartego w grach z rozbudowanym światem, takich jak *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* lub *Cyberpunk 2077*. Scenarzysta studia CD Projekt RED, aby zobrazować obecnym rozmach narracyjny produkcji, przyrównał ich objętość do klasyki literatury: –W *Wiedźminie 3* napisaliśmy *Władcę Pierścieni*, natomiast *Cyberpunk 2077* osiągnął na razie linię tekstową zbliżoną do *Przeminęło z wiatrem*, a powoli zbliżamy się do *Wojny i pokoju* – odpowiedział Michał Blacha. Kolejnym ważnym wątkiem spotkania był edukacyjny i terapeutyczny potencjał gier. Jeden z internatów zadał pytanie o to, czy wprowadzenie gry *The War Is Mine* (11 bit studios, 2014) do szkół jako lektury nieobowiązkowej jest przełomowe?, na które każdy z obecnych odpowiedział twierdząco: – Należy pamiętać, że kultura, a zatem także gry, jest zwierciadłem świata, w którym młodzi ludzie mogą się przeglądać, co może im pomóc w poznawaniu samych siebie – podsumował Michał Blacha. W dyskusji wzięli udział: Karolina

Sulej, Miriam Verburg, Marcin Blacha i Sean Michaels. Spotkanie poprowadził Bartek Chaciński.