

Polskie gry wideo? Kultury grania i branża gier w kontekście narodowym

Fraza „polskie gry wideo” zrobiła zawrotną karierę: polscy gracze odczuwają dumę z międzynarodowych sukcesów polskich gier, media wieszczą wielką przyszłość, a politycy, niezależnie od opcji, chętnie podkreślają wagę i znaczenie dla polskiej gospodarki. Wyprodukowana w Polsce gra okazała się prezentem dość dobrym dla prezydenta Stanów Zjednoczonych, premier rządu zapowiada ulgi podatkowe dla twórców gier i stawia branżę za wzór podczas forów ekonomicznych. Światowy sukces polskich gier cieszy nas i napawa słuszną dumą.

Z drugiej jednak strony, gry wideo jako takie są przecież wytworem świata globalnego. Gatunki gier powstają w światowej, anglojęzycznej przestrzeni popkultury, tam też są sprzedawane i konsumowane. Sukcesy gier, uważanych za polskie, dokonują się właśnie w tej międzynarodowej przestrzeni, a setki nagród, którymi obsypano *Wiedźmina 3: Dzikie gon* są dowodem właśnie na to globalne uznanie. Z niego również biorą się kontrowersje, które produkcja wzbudziła ze względu na kwestię reprezentacji rasowej – niezależnie od argumentów dotyczących składu rasowego polskiego społeczeństwa, tę doskonałą grę uznano za przynależną do globalnej kultury grania, argumentując, że w związku z tym powinna spełniać międzynarodowe standardy i reprezentować szerszą, niż tylko polską perspektywę.

Dlatego właśnie chcemy zapytać: co to dokładnie znaczy, że gra jest „polska”? Przecież nawet jeżeli wyprodukowano ją w Polsce, w procesie produkcji biorą udział specjaliści wywodzący się z różnych krajów i środowisk, a niektóre części gry powstają poza granicami – przykładowo, pierwsza gra o wiedźminie Geralcie wykorzystywała silnik stworzony w kanadyjskim studio BioWare. Trudno też na poważnie potraktować kryterium miejsca publikacji czy używanego w grze języka. Współczesne gry oferują dostęp do wielu języków jednocześnie, a ich globalne premiery dokonują się za pomocą dostępnych z każdego miejsca globu platform dystrybucji cyfrowej. Sprawy nie przesądza też estetyka – wprawdzie niektóre produkcje bardzo mocno wiązane są z miejscem swojego powstania ze względu na konstrukcję świata lub fabuły (tu znów na myśl przychodzi *Wiedźmin 3*), inne jednak wykorzystują charakterystyczne realia, ale nie uchodzą za produkty tej właśnie kultury narodowej. Gra *This War of Mine* jest przecież powszechnie wiązana z sukcesami polskiej branży gier, chociaż inspiracje czerpie z tragicznej historii Bałkanów.

Dlatego chcąc ustalić, czym są w istocie „polskie gry wideo” przebadamy kompleksowo polską kulturę grania. Sprawdzimy, jakie elementy gier wyprodukowanych przez studia znajdujące się w Polsce nawiązują do narodowej kultury, zarówno na poziomie narracji i estetyki, jak w mechanice rozgrywki. Zbadamy, jakie gry nazywane są polskimi przez graczy polskojęzycznych i które posiadają tę etykietę w globalnym obiegu anglojęzycznym. Przyjrzymy się realiom produkcji gier w Polsce, zbadamy pracujące nad nimi zespoły oraz sposoby marketingu i dystrybucji. Wreszcie, opiszemy polską kulturę grania na szerszym tle kulturowym, badając jej historię i konteksty by określić, jakie warunki kulturowe odpowiadają za sukces polskiej branży gier i dzięki jakim czynnikom gry mogły stać się naszą narodową specjalnością. W ten sposób przyczynimy się nie tylko do lepszego zrozumienia, czym są gry polskie, ale zbudujemy spójne narzędzia teoretyczne i metodyczne do badania narodowych kultur grania w ogóle. Dzięki temu mamy nadzieję nie tylko lepiej zrozumieć zasady i właściwości fenomenu gier wideo, jak i pogłębić refleksję o współczesnym wcieleniu kultur narodowych.