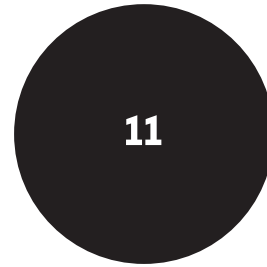




INSTYTUT
KULTURY
POLSKIEJ



Widok. Teorie i praktyki kultury wizualnej.

tytuł:

Gra w kapitalizm. PRL, konstruowanie pamięci i gry cyfrowe

autor:

Mirosław Filiciak

źródło:

„Widok. Teorie i praktyki kultury wizualnej” 11 (2015)

odsyłacz:

<http://pismowidok.org/index.php/one/article/view/314/654>

wydawca:

Instytut Badań Literackich PAN
Instytut Kultury Polskiej UW
Widok. Fundacja Kultury Wizualnej

Gra w kapitalizm. PRL, konstruowanie pamięci i gry cyfrowe

Szesnastego stycznia 2016 roku w warszawskim Muzeum Techniki i Przemysłu otwarto wystawę „Digital Dreamers”, poświęconą historii polskich gier cyfrowych. Na kameralną ekspozycję złożyło się kilkanaście stanowisk komputerowych, na których można było zagrać w gry stworzone w Polsce w ciągu ostatnich trzydziestu lat; kilka plansz z krótkimi wpisami ilustrującymi zmiany w tej dziedzinie od jej początków aż do obecnej „dojrzałości”; oraz gabłota mieszcząca pudełka z grami i egzemplarze starych polskich czasopism na ich temat.

Skromna wystawa nie dostarcza wielu materiałów do analizy, a mimo to można ją uznać za wydarzenie symboliczne, wpisujące się w nostalgię za okresem początków branży gier w Polsce, której przejawem w ciągu ostatnich kilkunastu miesięcy były także choćby spektakularna akcja *crowdfundingowa* zakończona (krótką, jak się okazało) reaktywacją pisma „Secret Service” (wydawanego w latach 1993-2001) oraz realizacja filmu dokumentalnego poświęconego pismom o grach *Thank you for playing: kultowe magazyny o grach* (reż. P. Kazimierczak, K. Iwanowicz, P. Olzacki, 2015). Wystawa „Digital Dreamers”, której głównym partnerem jest firma CD Projekt (wydawca gier, który w roku 2002 założył studio developerskie CD Projekt Red, stojące za serią gier o Wiedźminie) to także część opowieści o polskiej branży gier dzisiaj. Polskie produkcje odnoszą obecnie sukcesy na skalę, która nie występuje w innych gałęziach kultury. Docenić należy także to, że „Wiedźmin” jest nie tylko jedyną polską marką transmedialną o zasięgu globalnym, ale również to, że osiągnął ten status, przemycając w różnych warstwach – od opowieści, przez grafikę i muzykę – lokalne, polskie i słowiańskie odniesienia.

W książce omawiającej historię gier cyfrowych, ale też jej współczesne ujęcia Raiford Guins zwraca uwagę, że wystawy poświęcone grom zazwyczaj korzystają z dwóch strategii legitymizacji. Pierwszą jest prezentacja gier jako sztuki; drugą – dyskurs wynalazczości i zmian technologicznych¹. Guins podkreśla, że muzea traktują gry jako artefakty, ale i aktywności (co wpisuje się w szerszy trend uatrakcyjniania wystaw niezwiązanych bezpośrednio z technologią cyfrową przez wprowadzanie elementów interaktywnych). Podkreśla jednak, że poddane

muzealizacji gry, wprowadzone w kontekst archiwów i wystaw, dopominają się o ponowne postawienie pytania o swój status². Odpowiedź na to pytanie, jaką sugeruje warszawska wystawa, jest na tle większości światowych ekspozycji tego typu dość oryginalna: gry są przede wszystkim wytworem innowacyjnego, kapitalistycznego przemysłu. Przemysłu, którego korzenie w polskim kontekście sięgają czasów PRL. Narracja proponowana podczas warszawskiej wystawy nie jest bowiem poświęcona samym grom, lecz także ich twórcom i okolicznościom, w których musieli pracować. Jak głosi napis na jednej z plansz:

Choć pierwsze polskie gry powstały znacznie wcześniej, to okres, w którym powstał grunt pod profesjonalną branżę to lata 80. Był to czas niezwykły. Z jednej strony niesprzyjające warunki polityczno-gospodarcze, z drugiej okres powstawania giełd komputerowych, spółek polonijnych zlecających prace przy grach polskim informatykom oraz szybki rozwój prasy informatycznej, z najważniejszym magazynem tego czasu „Bajtkiem”.

Historia polskich gier nie jest więc tylko opowieścią o zderzeniu techniki ze sztuką. Jest także historią polskiego kapitalizmu.

Dlatego przyjrę się temu, jak wyobrażenia na temat kapitalizmu odbijały się w polskiej kulturze gier cyfrowych, oraz temu, jakie wizje kapitalizmu tworzono w obrębie kultury gier. Ponadto, przedstawiając początki polskiej kultury gier, zastanawię się, które elementy jej historii są dziś eksponowane, a które pomijane. Obszarem analizy będzie szeroko rozumiana kultura grania, a więc nie tylko same gry, rozumiane jako teksty kultury, ale też związane z grami procesy komunikacyjne – to, jak gry wytwarzano i konsumowano. Analizie poddam powiązane ze sobą elementy – treść gier, sposoby ich produkcji i dystrybucji oraz dyskurs towarzyszący rozwojowi kultury graczy, obecny między innymi w fachowej prasie. Te elementy, a także istotna dla rozwoju kultury gier w Polsce dostępność sprzętu decydują o objęciu analizą przede wszystkim okresu od połowy lat 80. do połowy lat 90.

W połowie lat 90. nastąpił okres względnej stabilizacji i instytucjonalizacji rynku gier, ale też towarzyszącego mu dyskursu. Wówczas też magazyny piszące o grach osiągnęły rekordowe nakłady – w roku 1996 „Secret Service” zaczął drukować na okładce napis, co zresztą znaczące, w języku angielskim: *Biggest selling computer games magazine in Europe*. Ważnym momentem było oczywiście także uchwalenie w 1994 roku ustawy o prawie autorskim, która poprawiła pozycję dystrybutorów

autoryzowanych kopii gier i wzmocniła negatywne konotacje „piractwa” w odbiorze społecznym. Przejawem „krzepnięcia” rynku było również wydawanie od połowy lat 90. gier w polskich wersjach językowych. To także czas popularyzacji gier dystrybuowanych na płytach CD-ROM i rozwoju grafiki 3D, wymagających zaangażowania w ich tworzenie większych zespołów programistycznych, co w efekcie kładło kres „chałupniczej” produkcji. Przykładem stopniowego łączenia się rynku gier z innymi sektorami przemysłów kultury było też przygotowanie gry *Łowca*, wprowadzonej na rynek w roku 1994 razem z filmem pod tym samym tytułem (bohaterem był nastoletni gracz, w którego wcielił się Mateusz Damięcki; dopełnieniem konwergencyjnych praktyk była książka umieszczona w opakowaniu z grą).

Kolejna dekada stanowiła okres profesjonalizacji i pierwszych sukcesów polskich gier na arenie międzynarodowej, jednak to czas od połowy lat 80. do 90. wydaje się najbardziej interesujący pod względem budowania w kulturze gier opowieści o Polsce, ale przede wszystkim budowania widocznej także na wystawie „Digital Dreamers” opowieści o nowej branży, będącej synonimem nowoczesności i niezależności. To równocześnie okres, którego współcześnie opowiadana historia – oczywiście nie tylko w odniesieniu do branży gier – opiera się na uproszczeniach. Widać tu zresztą podobne tropy, jak te, które wskazuje Krzysztof Tomasiak, pisząc o dominacji w myśleniu o PRL narracji martyrologicznej i nostalgicznej.

Jednak w przypadku historii gier mamy do czynienia z istotnym przesunięciem: nostalgia polega na tęsknocie za 8-bitowymi komputerami i kulturą niedoboru, przekładającą się na egzotyczne z dzisiejszej perspektywy zjawiska, jak choćby giełdy komputerowe; martyrologia – za częściowo wymyślanymi prześladowaniami w wariacie ekonomicznym, polegającymi przede wszystkim na wysokich w stosunku do zarobków cenach sprzętu komputerowego³. Warto też dodać, że Polska po upadku PRL przestała być producentem sprzętu komputerowego, wobec czego polskim odpowiednikiem Doliny Krzemowej, z jej romantycznym mitem garażowych wynalazków, w największym chyba stopniu stała się właśnie branża gier. Tyle że w tym wypadku miejsce garażu musiałyby zająć



wspomniana giełda, co po raz kolejny odśladania niejednoznaczność podziałów fundacyjnych dla opowieści o „cyfrowych marzycielach”. Przecież na giełdzie na kopiowaniu oprogramowania pieniądze zarabiali i założyciele CD Projektu, i Adrian Chmielarz, jedna z kluczowych postaci tej branży. Swoją karierę od dystrybuowania nieautoryzowanych kopii – już na początku lat 90., co pokazuje umowny charakter wpływu „przełomu” roku 1989 na rynek gier – rozpoczął także prezes święcącej sukcesy na rynku globalnym wrocławskiej firmy Techland, Paweł Marchewka (klasyfikowany na 25. miejscu listy najbogatszych Polaków)⁴. Te przykłady pokazują, że budowane dziś – choćby przez wystawy takie jak „Digital Dreamers” – narracje na temat korzeni naszej „eksportowej” branży gier, nie uwzględniają dość oczywistego, wydawałoby się stwierdzenia, że granice między tworzeniem a kopiowaniem gier, oraz między prowadzeniem legalnej (w dzisiejszym tego słowa znaczeniu) działalności biznesowej a „piractwem”, przed ćwierćwieczem nie były tak oczywiste. Łamaniem zabezpieczeń oprogramowania często zajmowali się przedstawiciele bazującej na hakerskim etosie demosceny, której skala i kreatywność w krajach takich jak Polska czy Węgry była bardzo duża, także w porównaniu z krajami ekonomicznie i technologicznie znacznie lepiej rozwiniętymi. Twórcy „dogrywanych” do kopii programów demonstracyjnych, które dziś zaczyna dostrzegać świat sztuki, byli stałymi bywalcami giełd komputerowych i przynajmniej część nich handlowała kopiami gier.

Połączenie niewątpliwej kreatywności z kopiowaniem jest typowe dla wprowadzania nowych technologii do krajów peryferyjnych i półperyferyjnych – w doskonałej książce poświęconej „piractwu” Ramon Lobato wspomina, że na przykład w Azji kopiowanie bywa postrzegane po prostu jako przedsiębiorczość, nieskrępowana utrudniającymi prowadzenie działalności przepisami. Lobato cytuje wypowiedź Boba Vallone'a, szefa sieci kin z Hong Kongu, który o piratach wypowiada się z niekłamanym podziwem, chwając ich szybkość, elastyczność i technologiczną biegłość⁵. Zatem pogodzenie „pirackiej” przeszłości z dyskursem o „cyfrowych marzycielach”, walczących z ograniczeniami PRL, wydaje się kluczowe dla budowy „branżowego” dyskursu na temat kapitalizmu.

Późne narodziny

W 1989 roku wraz ze zmianami polityczno-gospodarczymi narodziła się profesjonalna, zorganizowana branża gier. Pierwsze sukcesy związane były z 8-bitowymi komputerami Atari. Brak konkurencji w postaci aktywnych twórców w krajach zachodnich, gdzie ten sprzęt był już uznany za przestarzały, a jednocześnie bardzo duża popularność tych komputerów w naszym kraju spowodowała szybki rozwój polskich firm tworzących na rynek wewnętrzny.

Słowa te głosi kolejna z tablic umieszczonych na ścianach Muzeum Techniki. Jak już wspominałem, stawianie tak ostrej cezury jest jednak problematyczne, i to nie tylko dlatego, że „pierwsze polskie gry powstały znacznie wcześniej”. Także dlatego, że zręby rynku gier rodziły się w czasach PRL-u.

Połowa lat 80. to okres istotny dla kultury gier na całym świecie. Graeme Kirkpatrick, analizując brytyjską prasę, pokazuje, jak w połowie lat 80. zjawisko gier komputerowych zostaje oddzielone – dotyczy to także tworzenia specjalistycznych tytułów – od szerzej rozumianej komputeryzacji i dyskursu rozwoju techniki. Kirkpatrick zwraca uwagę, że zasadniczym elementem tej zmiany było upowszechnienie kategorii „rozgrywki” (*gameplay*), której koneserami mieli być gracze⁶. Oczywiście gry cyfrowe, w postaci maszyn wrzutowych, udostępnianych głównie w barakowozach opatrywanych szumnie brzmiącą nazwą „salonu gier”, pojawiły się w Polsce wcześniej. Wcześniej, bo już od końca lat 70., grano także w domach – z wykorzystaniem wczesnych konsol do gier, nazywanych wtedy „grami telewizyjnymi”. Część z nich stanowiły urządzenia rodzimej produkcji (między innymi TVG-10 wytwarzane w Elwro, a później w firmie Ameprod). Wejście gier komputerowych do głównego nurtu popkultury PRL związane było jednak z komputerami, których popularność zaczęła rosnąć w połowie lat 80. To zresztą nie przypadek i zamierzam wrócić jeszcze do tego wątku. W tym miejscu wspomnę tylko, że w przypadku wczesnego sprzętu służącego do grania istotna była po prostu możliwość łatwego kopiowania gier. Głównymi nośnikami gier na komputer były kasety magnetofonowe, później dyskietki; gier na konsole zaś – bardzo trudne do skopiowania w warunkach domowych kartridże.

„Udomowienie” gier miało istotne konsekwencje dla funkcjonowania budowanej wokół nich kultury. Salony gier były przestrzeniami o niecodziennym statusie, o czym

pisał John Fiske w tekście *Przyjemność gier wideo*. Autor odwoływał się jednak do kontekstu australijskiego, w którym, zgodnie z dość populistyczną wersją *cultural studies*, gry miały stanowić element prowadzonej przez młodych graczy walki z kapitalizmem. W odniesieniu do kontekstu PRL aktualny pozostaje jednak inny wątek rozważan Fiske'a: „W odróżnieniu od telewizorów, nie znajdują się one [gry z salonów] w domu; w odróżnieniu od maszyn, nie znajdują się w pracy. Dla młodych i podporządkowanych, zarówno dom, jak i praca (wraz ze szkołą) stanowią miejsca, w których kontrola społeczna sprawowana jest w najbardziej bezpośredni sposób”⁷. Fiske podkreśla, że istotną część klienteli salonów gier stanowili wagarujący uczniowie oraz bezrobotni. Również w Polsce miejsca te odwiedzali mężczyźni z różnych grup społecznych, można je więc traktować jako stosunkowo egalitarne przestrzenie spotkań. W reportażu Tomasza Orzechowskiego, opublikowanym w roku 1985 na łamach miesięcznika „Magazyn Rodzinny”, przedstawiony został dość ponury obraz życia nastolatków z niewielkiej miejscowości. Jedną z nielicznych dostępnych im atrakcji jest właśnie salon gier. Odwiedzający go uczniowie wiedzą jednak, że zabawę trzeba skończyć przed godziną osiemnastą. Wtedy – jak mówi siedemnastoletni Marek, uczeń technikum – „zaczynają przychodzić starsi i ci z zawodówki. W samym salonie nikogo nie ruszą, szef nie pozwala, ale na ulicy potrafią otoczyć, pobić, zabrać pieniądze. Taki element”⁸. Przeniesienie gier do domów sprawiło, że tego typu niebezpieczeństwa zniknęły; równocześnie nietrudno się domyślić, że w przestrzeni domowej nie wszyscy „starsi i ci z zawodówki” mieli dostęp do grania.

W roku 1988 komputery znajdowały się w 2% polskich gospodarstw domowych; w 1992 – w 6%, a w 1994 – w 11%⁹. Warto zwrócić uwagę na nierówną dystrybucję sprzętu komputerowego między miastem a wsią – według danych Głównego Urzędu Statystycznego w 1995 roku komputer w gospodarstwach wiejskich obecny był trzykrotnie rzadziej niż w miastach¹⁰. Oczywiście niewielka obecność komputerów to efekt bariery ekonomicznej – ówczesne tytuły prasowe poświęcone komputerom i grom skrupulatnie informowały o giełdowych cenach, dzięki czemu wiemy, że w 1985 za najtańszy komputer do grania (używane ZX Spectrum, do którego można było podłączyć zwykły odtwarzacz kasetowy) trzeba było zapłacić około 80 tysięcy złotych (w wypadku Atari 800 XL z magnetofonem, cena wrastała do około 110 tysięcy złotych). Średnia miesięczna pensja wynosiła wtedy 20 tysięcy. Z czasem sprzęt taniał – w roku 1995 na Amigę 600 wystarczało wydać już „tylko”

całą średnią miesięczną pensję. Równocześnie bardzo wysoki w stosunku do zarobków koszt kupna komputerów nie tłumaczy dużej dysproporcji pomiędzy ich popularnością a wyposażeniem gospodarstw w magnetowidy. Te ostatnie, choć w połowie lat 80. były mniej więcej trzykrotnie droższe od podstawowych komputerów (w ciągu kolejnej dekady te proporcje ulegały zmianie: w połowie lat 90. przeciętny magnetowid miał cenę porównywalną z prostym komputerem do gier, a zdarzało się nawet, że kosztował nieco mniej), były znacznie bardziej popularne: w roku 1988 „wideo” posiadało 4% gospodarstw domowych, ale w roku 1992 31%, a 1994 już 48%¹¹.

Zatem, choć brakuje precyzyjnych danych, można zaryzykować tezę, że po pierwsze, komputery trafiały do domów najzamożniejszej części społeczeństwa – prywatnej inicjatywy i kadry kierowniczej, która nawet niższe dochody mogła rekompensować dostępem do zasobów instytucjonalnych (sam swój pierwszy „domowy” kontakt z komputerem i grami przeżyłem podczas ferii zimowych u sąsiada, którego matka była dyrektorką krakowskiej szkoły i wypożyczyła ZX Spectrum z tamtejszej pracowni komputerowej). Wydaje się, że były to gospodarstwa domowe, w których nie brakowało także pozaekonomicznych form kapitału: pewna „elitarność” komputerów, widoczna na tle popularności magnetowidów, związana jest zapewne i z poziomem aspiracji, i z barierami kompetencyjnymi, których pokonanie w wypadku sprzętu wideo było znacznie łatwiejsze. Ten nierównomierny dostęp i powiązana z nim klasowa selekcja mogą być kolejnym czynnikiem wpływającym na tworzone współcześnie narracje na temat dostępu do komputerów u schyłku PRL – w tych „niezwykłych czasach”, które najdziwniejsze wydają się zapewne beneficjentom transformacji. Brak urefleksyjnienia przez rodzącą się wówczas branżę gier komputerowych własnej, elitarniej pozycji dobrze ilustruje historia, którą przed pięcioma laty szeroko opisywały rodzime serwisy poświęcone grom. Chodzi o wypowiedź Tanii Jesson, producentki gry „Bulletstorm”, wydanej przez światowego giganta – firmę Electronic Arts. Grę stworzyło polskie studio People Can Fly, kierowane wówczas przez Adriana Chmielarza. Zapytana, czy inspiracją dla tej produkcji była gra „Duke Nukem”, Jesson odpowiedziała, że nie, ponieważ Adrian Chmielarz mieszkał w Polsce i nie znał tej pozycji, bo w połowie lat 90. nie miał jeszcze komputera. To nieprawda, bo pierwsza gra, którą stworzył Chmielarz – *Tajemnica statuetki* – ukazała się na początku 1993 roku. Jak nietrudno się domyślić, komentarze w polskim internecie, w tym twitterowy wpis samego

zainteresowanego, były mieszanką gorzkiej ironii i urażonej dumy narodowej¹². Nie towarzyszył im jednak nawet cień refleksji nad tym, że – niezależnie od tego jak niezręczna była wypowiedź Jesson – gdy Chmielarz pracował nad swoją grą, komputery znajdowały się w zaledwie 6% polskich domów.

Wróćmy jednak do połowy lat 80. i innych wymiarów rozwoju polskiej kultury gier. Komputery Atari trafiły do sklepów Pewex w roku 1985, w tym czasie sprzęt komputerowy pojawił się też w punktach Składnicy Harcerskiej. W roku 1985 zaczęło się też ukazywać czasopismo „Bajtek”, a w nim pierwsze opisy gier – nietrudno zresztą domyślić się skąd, wobec braku oficjalnych kanałów dystrybucji, pozyskiwanych. Jak pisze Maria B. Garda, „Opisany [przez Kirkpatricka] proces można było zaobserwować także w Polsce, ale w nieco późniejszym okresie, gdyż pierwsze polskie pisma w całości poświęcone grom zaczęły ukazywać się dopiero po zmianie systemowej”¹³.

Komputery, dla których gry były jednym z podstawowych zastosowań, trafiły do polskich domów w otoczeniu innych urządzeń, sprowadzanych do Polski oficjalnymi kanałami dystrybucji, ale też, a może przede wszystkim, w ramach „prywatnego importu”. To wtedy telewizor przestał być już definiowanym przede wszystkim negatywnie narzędziem zniewalających halucynacji¹⁴. Stał się ekranem – oknem na świat, gdyż decentralizacji uległy źródła prezentowanych przez odbiornik obrazów. Chodzi jednak nie tylko o źródła technologiczne, jak antena satelitarna, magnetowid czy komputer. Także o źródła rozumiane jako mityczny „Zachód”, ale też o oddolną produkcję – trzeba pamiętać, że w tamtych czasach nad grami pracowały pojedyncze osoby lub niewielkie zespoły. Do polskich graczy w drugiej połowie lat 80. coraz częściej trafiają polskie gry. Nie wklajając się w kłopotliwą nie tylko faktograficznie, ale przede wszystkim metodologicznie¹⁵ dyskusję na temat ustalania kolejności „pierwszych” tytułów, przywołam *Puszkę Pandory* z roku 1986. To przykład istotny także dlatego, że pokazuje silne przenikanie się różnych sfer związanych z kulturą grania w PRL – *Puszka Pandory* została zrecenzowana w „Bajtku” przez... swojego autora, ukrywającego się pod pseudonimem.

Wśród pierwszych tytułów komercyjnych tworzonych w Polsce wiele jest zleceń od prowadzonych przez Polaków firm zagranicznych. Tak było choćby z przeznaczoną na komputery Atari grą *Web Master* z roku 1983. Wbrew dzisiejszym skojarzeniom bohaterem tej pozycji był pająk, a mechanika gry była bezpośrednią kopią słynnego

Pac Mana. Zapożyczeń było zresztą więcej – ścieżkę dźwiękową stanowiła muzyka z animacji *Dziwne przygody Koziołka Matołka*. Grę przygotowali pracownicy zakładów Elwro na oficjalne zamówienie swojego kolegi z pracy, Stanisława Mariana Hajduka, który po emigracji do USA, już jako Stanley M. Hyduke, przesłał dawnym współpracownikom zlecenie oraz potrzebną do jego realizacji dokumentację i sprzęt. Tytuł nie trafił jednak ostatecznie do dystrybucji, co miało być spowodowane etycznymi wątpliwościami religijnego Polonusa z Podhala; dopiero później jeden z autorów wprowadził go do nieoficjalnej dystrybucji w Polsce. W podobny sposób działało oparte na niskich kosztach pracy polskich informatyków, założone przez mieszkającego w USA Lucjana Daniela Wencla przedsiębiorstwo Karen. Polscy informatycy przygotowywali w nim, z pewnymi sukcesami, gry do sprzedaży za granicą¹⁶.

Na początku lat 80. istotną część rodzimej produkcji przeznaczanej na rynek krajowy (i pozbawionej wsparcia zagranicznego kapitału) stanowiły tekstowe gry przygodowe oraz gry decyzyjno-ekonomiczne, próbujące zapewne zdyskontować także sukcesy gier planszowych wzorowanych na słynnym *Monopoly*, jak wydany w roku 1983 *Eurobusiness*. Wiele z nich odwoływało się do mechanizmów giełdowych – giełda stanowiła w PRL swoisty symbol kapitalizmu, którego siłę podsycaly filmy takie jak *Wall Street* czy *Nieoczekiwana zmiana miejsc* (znaczące, że jednym z pierwszych popularnych po 1989 roku seriali był emitowany w „dwójce” *Capital City*, produkcji BBC, którego bohaterami byli giełdowi maklerzy). Oczywiście istotny był też argument technologiczny: gry ekonomiczne dla niedoświadczonych programistów były relatywnie prostsze do przygotowania niż inne gatunki, wymagające np. animowanej grafiki. Dlatego właśnie gry ekonomiczno-decyzyjne i przygodowe gry tekstowe stanowiły znaczący odsetek polskich produkcji.

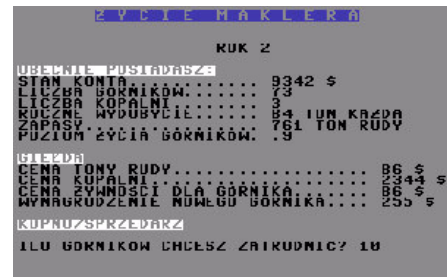
Atutem podobnych produkcji była łatwość obsługi i komunikacja z graczami w języku polskim. Nie sposób doszukiwać się w nich złożonych mechanizmów ekonomicznych, choćby dlatego, że ich autorzy nie byli ekonomistami ani nie posiadali specjalistycznej wiedzy. Można jednak przyjrzeć się potocznym wyobrażeniom o biznesie i fantazjom kompensacyjnym wpisanym w te gry. Choćby gra *Businessman* (1986) Olgierda Niemyjskiego pozwalała podróżować po Azji i handlować towarami takimi jak tytoń i herbata, ale też... opium. Bardziej konserwatywna pod tym względem była produkcja *Handel zagraniczny* z roku 1987, napisana przez Cezarego i Wiesławę Waśniewskich dla komputerów ZX Spectrum.

Można się było dorobić w niej, handlując żywnością, paliwami kopalnymi, drewnem i chemią pomiędzy czterema fikcyjnymi krajami. Inna pozycja tego duetu autorów, również wydana na kasce przez Krajową Agencję Wydawniczą, to *Czarny poniedziałek*, pozwalający spekulować akcjami znanych firm. Były to w praktyce gry losowe, choć wynikało to tyle z wyobrażeń o kapitalizmie, ile z prostoty stworzonych algorytmów i braku wiedzy ekonomicznej. Przykład wydanych przez KAW gier świadczy jednak o tym, że obok giełd i obiegu pirackiego już w połowie lat 80. legalnie rozpowszechniano polskie gry. Współpraca z oficjalnymi instytucjami oznaczała formalne trudności, ale też możliwości dla przedsiębiorców.

Przyjrzyjmy się przez chwilę bliżej *Życiu maklera* z roku 1986. To gra dystrybuowana oryginalnie jako obejmujący 110 linii kodu w języku Basic wydruk programu dla komputera Commodore 64. *Listing* opublikowano na dwóch stronach numeru drugiego z 1986 roku magazynu „IKS (Informatyka - Komputery - Systemy)”, dodatku do „Żołnierza Wolności”, prasowego organu Wojska Polskiego. Gra oferowana była oczywiście także przez giełdowych „piratów”. Zasady *Życia maklera* są proste – po uruchomieniu pojawia się plansza wprowadzająca w temat i zasady gry: kierujemy kopalniami i wykorzystując wahania cen na giełdzie, handlujemy wydobywanym surowcem (rudą – autor nie dookreślił jednak, o rudę czego chodzi). Celem jest oczywiście zarobienie jak największej kwoty, a zagrożeniem, którego należy się wystrzegać: spadek zatrudnienia do poziomu poniżej 10 osób na jedną kopalnię. Właściwy ekran gry prezentuje informacje na temat stanu posiadania (gotówka, liczba kopalń, liczba górników w nich zatrudnionych, roczne wydobywanie, zapasy i poziom życia górników) oraz informacje z giełdy – cena rudy, koszty kopalni, cena żywności górnik i wynagrodzenie nowego górnika. Podawane wartości są w oczywisty sposób odległe od jakichkolwiek realiów; zaczynamy zazwyczaj z kwotą ok. 2,5 tysiąca dolarów na koncie i kilkoma kopalniami. Decyzje podejmowane są w cyklu rocznym – każdy ruch to możliwość sprzedaży rudy, kopalni, zatrudnienia górników i, co najciekawsze, wypłaty pensji. Celem podejmowanych przez „maklera” decyzji jest bowiem utrzymywanie odpowiedniej liczby kopalni.

Wypłaty dla górników algorytm traktuje jako uciążliwą konieczność – przy cenie żywności przekraczającej 100 dolarów (domyślamy się, że to roczny koszt utrzymania), możemy wypłacić taką roczną pensję kilkudziesięciu członkom załogi kilku kopalni. Wykonywana przez rok praca za niespełna 2 dolary? Cóż, górnicy najwyraźniej mają spore oszczędności, bo w efekcie ich poziom życia spada

z poziomu 1 do poziomu 0,9, ale to jedyna konsekwencja: poziom zatrudnienia zostaje utrzymany, zmiana nie ulega też poziom wydobycia. Dopiero przy drastycznym spadku wskaźnika, będącym efektem wypłacania groteskowych pensji przez kilka lat z rzędu, możliwe są strajki załogi. Konstrukcja gry nie pozostawia złudzeń:



kluczowe są wielkie inwestycje, kupowanie tanio, sprzedawanie drogo. Ludzie to uciążliwy dodatek, albo po prostu towar, którego pozyskanie bywa kosztowne (koszt zatrudniania nowych osób to mniej więcej czterokrotność ceny rocznego wyżywienia), ale po włączeniu go do zasobów, trudno go stracić. Wypłacana pensja to uznaniowy gest, a nie regularnie ponoszony, stały koszt. Oczywiście można stwierdzić, że wszystko to wynika z konieczności stworzenia krótkiego programu. Wprowadzenie stałego obciążenia wypłatami nie byłoby jednak zbyt wielkim wyzwaniem programistycznym. Równocześnie można zapytać – i jest to pytanie tak oczywiste, że właściwie naiwne – czy właśnie to uproszczone myślenie związane z algorytmizacją nie jest częścią problemu związanego ze współczesnym kapitalizmem?

Ciekawe są również losy konwersji tej gry – choć być może zastosowanie określenia „konwersja” jest nieco na wyrost w stosunku do krótkiego programu w języku Basic, dość nieznacznie różniącego się między ówczesnymi platformami sprzętowymi. Oprócz wersji na ZX Spectrum w roku 1988 ukazała się wersja na komputery Atari, której autor w ramach modyfikacji w ogóle zniósł parametr związany z kosztownym zatrudnianiem nowych pracowników. W roku 1994, czyli aż osiem lat po publikacji w „Żołnierzu wolności”, program pojawił się raz jeszcze – na łamach magazynu „Commodore & Amiga”. Jako własne dzieło przesłał go do redakcji „Paweł z Gdańska”, którego na łamach zganiono wyłącznie za powielony w skopiowanym kodzie błąd ortograficzny w słowie „sprzedaż”.

Należy jednak postawić pytanie: czy krytyczne odczytywanie gier takich jak *Życie maklera* – z założenia uproszczonej symulacji ekonomicznej – ma sens?

Odpowiadając na nie warto odwołać się do koncepcji retoryki proceduralnej Jana Bogosta, który wskazuje, że gry – także te wczesne, technicznie mało wyrafinowane – pełniły nie tylko funkcję rozrywkową, ale też informacyjną i perswazyjną. Ta ostatnia często bywa lekceważona, ponieważ gry postrzegane bywają jako produkcje kierowane do dzieci, bądź po prostu trywialne teksty kultury. Bogost

podkreśla, że nawet jeśli jest to prawdą na poziomie fabularnym, to w grze istotne są także zasady – retoryka proceduralna, którą rozumie jako „sztukę perswazji uprawianą za pomocą reprezentacji i interakcji opartych na regułach (*rule-based*), a nie słowa mówionego, pisma, obrazów lub filmu”¹⁷. Elementy perswazyjne można znaleźć oczywiście także w grach, których cel nie jest w pierwszej mierze perswazyjny (jak w grach reklamowych, edukacyjnych czy jawnie agitujących politycznie). W tym ujęciu *Życie maklera* można traktować więc jako manifestację poglądów autora, ale też narzędzie internalizacji przez graczy takiej a nie innej wizji ekonomii. Istotny jest tu jednak jeszcze jeden element, komplikujący myślenie o tego typu obiektach kulturowych jako artefaktach. Jak przekonuje Alexander Galloway, w wypadku gier, a więc obiektów kulturowych opartych na algorytmach, ideologia działa w sposób dialektyczny, na zasadzie napięcia pomiędzy ukrywaniem a refleksją – gracz musi bowiem zrekonstruować algorytm, ujawnić go, choćby w celach czysto użytkowych („co mam robić, żeby wygrać?”). Dla efektywnej gry trzeba zinternalizować logikę programu, wcześniej jednak ją poznać. „Powstaje tu swoista sieć relacji: oprogramowanie, wymiar społeczny i akt interpretacji łączą się w »mimetycznym gąszczu«, i jest to gąszcz, który w dyskusji nad nim samym można nazwać politycznym”¹⁸. Znow jednak: w polskim kontekście pojawienie się tekstów kultury działających w modelu algorytmicznym nakłada się na inną zmianę, mianowicie na rozciągniętą w czasie zmianę systemową. Uproszczona, rozrywkowa wizja ekonomii z gier płynnie połączyła się z wizją nowej gospodarki, w której sukces odnosić miała błyskotliwa jednostka, najlepiej zaopatrzona w technologiczne zaplecze „z importu”.

Marzyciele kontra system

Mariana Mazzucato w swojej książce *The Entrepreneurial State: Debunking Myths Public vs. Private* przypomina, że to państwa napędzają rozwój technologii i inwestują w ryzykowne, innowacyjne projekty. Wywód badaczki obnaża jednak nie tylko przemilczenia obecne w neoliberalnym micie genialnych wynalazców-przedsiębiorców, który w branży IT obecny jest wyjątkowo silnie, ale też wskazuje kwestie związane z redystrybucją zysków, wypracowywanych dzięki nowym technologiom – skoro za inwestycjami stoją całe społeczeństwa, problematyczne wydaje się kierowanie wpływów do symbolicznego „jednego procenta”. Jednak rozważania Mazzucato przywołuję nie po to, by udowodnić wybitną innowacyjność gospodarki PRL – i nie tylko dlatego, że chcę pokazać, że nowa branża nie rodziła się w

próżni. Zwłaszcza że autorka – porównując innowacyjność i efektywność gospodarek Japonii i ZSRR – dowodzi, że uczestnictwo w rynkowej grze ma potencjał mobilizujący¹⁹. Zdając sobie sprawę z kruchości analogii między polską branżą gier a najbardziej interesującą dla Mazzucato Doliną Krzemową, chcę raczej pokazać, że przedstawiona tu interpretacja przypadku nie dotyczy wyłącznie narracji o narodzinach polskiego kapitalizmu. Warto zauważyć, że sama branża gier również w swoim amerykańskim centrum rozwijała się w czasach tryumfu ideologii neoliberalnej i tam również rolę autorytetów i nestorów pełnią ludzie przed 50. rokiem życia.

Mam świadomość, że o ile Mazzucato wskazuje faktyczne wsparcie, udzielane przez kraje wysoko rozwinięte branży nowych technologii, o tyle w wypadku PRL częściej niż o systemowych rozwiązaniach możemy mówić o pozostawieniu przedsiębiorcom przestrzeni, której niewydolne państwo samo nie było w stanie zagospodarować. Dlatego szukając punktów odniesienia, warto wspomnieć też o opracowaniu Manuela Castellsa i Pekki Himanena, którzy opisując przemiany fińskiej gospodarki, znajdującej się w kryzysie po upadku ZSRR, jako źródła rozwoju wskazują między innymi tradycję improwizacji przy ograniczonych zasobach i dostrzegają analogie pomiędzy sukcesami Nokii i oddolnie wytwarzanego systemu operacyjnego Linux²⁰. I choć – jak ujawniała prorocza krytyka Heikkiego Patomakiego²¹ – wzrost nierówności społecznych i częściowy demontaż fińskiego państwa opiekuńczego w dłuższej perspektywie przyczynił się do ponownego osłabienia tamtejszej branży technologicznej, to wspomniana analiza stanowi dobry przykład alternatywnej narracji, w której stan „przed neoliberalizmem” jawi się nie jako problem do przezwyciężenia, lecz cenny zasób do wykorzystania. W odniesieniu do polskich realiów, co prawda z zupełnie innego sektora gospodarki, podobne interpretacje można znaleźć choćby w książce Elizabeth Dunn²².

Zanim w roku 1990 pojawił się pierwszy numer skupionego na grach komputerowego magazynu „Top Secret”, piszący do niego autorzy pracowali w „Bajtku”, pierwszym polskim piśmie poświęconym komputerom. Okładkę pierwszego numeru „Bajtka”, drukowanego wtedy jeszcze na papierze gazetowym i z ograniczoną gamą kolorów, zdobi zdjęcie kilkuletniego dziecka, które z uniesionym w geście zadowolenia kciukiem siedzi na telewizorze, wyświetlającym grafikę komputerową. To samo zdjęcie wykorzystano kilka miesięcy później, gdy magazyn, który okazał się gigantycznym sukcesem sprzedażowym (początkowe 50 tysięcy

egzemplarzy rozchodziło się natychmiast), powrócił w nowym formacie, na lepszym papierze i w kolorze, z nakładem, który szybko osiągnął 200 tysięcy. Okładki kolejnych wydań „Bajtka” doskonale ilustrują tezę Kirkpatricka o traktowaniu obecnych na łamach pisma gier jako elementu zachęcania młodych ludzi do pracy z komputerem, która ma posłużyć w przyszłości poważniejszym celom. Specyficzna grafika komputerowa, zdjęcia sprzętu komputerowego, ale też przedstawienia cyborgów, szkoły i młodych ludzi dawały do zrozumienia, że nie chodzi o zabawę, lecz o przyszłość i nowoczesność. Patryk Wasiak celnie punktuje redakcję „Bajtka”, ale i środowiska piszące do innych pism poświęconych komputerom i technice, pisząc że

próbowały promować różnorodne zastosowania komputerów w oparciu o unikalną mieszankę zachodniej ideologii, „cyfrowej utopii” i języka socjalistycznej propagandy. Cytaty z *Trzeciej fali* Alvina Tofflera mieszały się tu z wywiadami z radzieckimi informatykami opowiadającymi o postępach we wprowadzaniu komputerów do zarządzania przemysłem i „planowania społecznego”²³.

Wprost wyraził to Aleksander Kwaśniewski w wywiadzie opublikowanym w „Bajtku” pod tytułem *Generacja z komputera* (Kwaśniewski po okresie pracy na stanowisku redaktora „Sztandaru Młodzieży” zaczynał wówczas pracę jako minister ds. młodzieży). Podczas rozmowy prowadzonej w nieformalnej konwencji (dziennikarze zwracają się do ministra per „ty”) Kwaśniewski mówi: „...czuję wielką satysfakcję z tego, co zrobiliśmy dla rozwoju komputeryzacji. Popieram »Bajtka«, popieram inne pisma tego typu. Bez cienia wątpliwości wykładam środki na rozwój klubów mikrokomputerowych. Przy moim udziale uruchomiono sprzedaż komputerów w Centralnej Składnicy Harcerskiej”²⁴. Trzydziestodwuletni minister wspomina, że sam oswajał się z komputerami poprzez gry; pozwala sobie też krytykować nieskoordynowaną „komputeryzację po polsku”, wplata w wypowiedź erudycyjne nawiązania do Witkacego i Gombrowicza, by wreszcie namawiać czytelników „Bajtka” do zakładania własnych firm i budowania polskiej Doliny Krzemowej. Dzieje się to jeszcze przed tak zwaną Ustawą Wilczka, ale dla chcącego nic trudnego – „Będziemy myśleć, jaką powinno to przyjąć formę organizacyjną”, mówi Kwaśniewski, a chętnym obiecuje kredyt z Państwowego Funduszu Młodzieży²⁵. Pośrednio komplementuje nawet prywatny import, bo komputery mogą wspomóc gospodarkę.

Oczywiście z dzisiejszej perspektywy najłatwiej o humorystyczne odczytanie tej rozmowy lub potraktowanie jej wyłącznie jako przekazu propagandowego adresowanego do młodych ludzi. Warto jednak zestawiać ją z toczącymi się od lat 70. dyskusjami o unowocześnieniu socjalizmu. Technologia komputerowa miała być odpowiedzią na bolączki scentralizowanego zarządzania, a równocześnie częściowo można było ją prezentować jako politycznie neutralną²⁶ – nawet, jeśli źródłem rozwiązań był Zachód. Dobrym przykładem takiego myślenia był chilijski Project Cybersyn z początku lat 70. Miał on wspierać decyzje podejmowane przez ekonomistów i równocześnie zmieniać myślenie o odgórnej kontroli:

Ideę kontroli najczęściej wiąże się z dominacją. [Stafford] Beer [brytyjski cybernetyk, kierujący projektem Cybersyn – M.F.] zaproponował inną definicję: rozumiał kontrolę jako samoregulację albo zdolność systemu do dostosowania się do wewnętrznych i zewnętrznych zmian, niezbędną do przeżycia. To alternatywne podejście do kontroli owocowało wieloma nieporozumieniami narosłymi wokół pracy Beera, wielokrotnie krytykowanego za wykorzystanie komputerów do budowy systemów odgórnej kontroli, które jego krytycy zrównywali z autorytaryzmem i utratą wolności jednostki²⁷.

Wspominam o tym, bo obok opowieści o oddolnej przedsiębiorczości, przemycie i piractwie, należy pamiętać o roli, jaką w procesie komputeryzacji Polski odegrało państwo – nie tylko jako przyzwalający na wybrane praktyki regulator, ale też jako aktywny (choć słaby) podmiot, wspierający inicjatywy wydawnicze i zakup sprzętu. Oczywiście nie brakowało przeszkód. W książce *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych* Marcina Kosmana można przeczytać choćby o historii autorów gry *Smok Wawelski*, Piotra Kucharskiego i Krzysztofa Piwowarczyka, którzy w roku 1987 chcieli założyć firmę i samodzielnie zająć się dystrybucją. „Wszędzie wymagano papierka potwierdzającego nasze kwalifikacje do zajmowania się informatyką. Ja jestem po technikum budowlanym, mój wspólnik zaś, Wiesław Florek, jest z zawodu technikiem samochodowym” – wspominał Kucharski.



Computer Adventure Studio założyli dopiero w styczniu 1989 roku, po nowej ustawie o działalności gospodarczej. Ale w tym samym roku zupełnie inne doświadczenia z władzą miała specjalizująca się w tworzeniu gier edukacyjnych firma Elkor, która najpierw współpracowała z Ministerstwem Oświaty, a później z kierowanym przez Kwaśniewskiego Ministerstwem ds. Młodzieży, które podpisało z Elkorem kontrakt i zamówiło specjalną kasetę z programami na Zjazd Młodzieży. Wcześniej ministerialne wsparcie pomogło firmie w zdobyciu deficytowego towaru, a zarazem nośnika gier – kaset magnetofonowych z gorzowskich zakładów Stilon²⁸.

Kompetencje wykorzystywane przy tworzeniu gier często zdobywano jeśli nie w państwowych zakładach pracy, jak miało to miejsce przy pionierskim *Web Master*, to na uczelniach technicznych. Wiele osób zajmujących się grami w tamtym okresie kończyło politechniki, a przynajmniej studiowało na nich, pod koniec nauki rezygnując z dyplomu, by „rzucić się w wir kariery” (można dostrzec tu pewną analogię choćby pomiędzy Adrianem Chmielarzem a Aleksandrem Kwaśniewskim). Działania różnych aktorów nawzajem przenikały się, kwestionując proste opozycje między działaniami państwa i przedsiębiorcami–rewolucjonistami. Wymienność ról w branży komputerowej pokazuje zresztą wywiad z Kwaśniewskim: jeden z prowadzących rozmowę dziennikarzy, Grzegorz Onichimowski, był później wraz z firmą IPS Computer Group pionierem legalnej dystrybucji w Polsce. Samo znaczenie „Bajtka” trudno przecenić – zwłaszcza u początków funkcjonowania był to w jakimś sensie „wirtualny komputer”. Komputery i gry były bowiem w latach 80. obiektem pożądania, ale – jak wspominałem – zarazem obiektem trudno dostępnym. „Bajtek” i jego następcy przyczynili się do rozwoju kultury gier, która funkcjonowała także bez grania regularnego, a nawet grania w ogóle. Pisma o grach – polskie, ale i zagraniczne, które można było czasem kupić w Empiku – były tworzywem fantazji dla tych, którzy nie mieli swoich komputerów, a z grami stykali się co pewien czas: w salonach gier, u kolegów, w klubie komputerowym w domu kultury (mógł to być także czasowy kontakt w domu – granie na komputerze przeznaczonym na sprzedaż albo wypożyczonym). Ten rodzaj zaangażowania w gry wyjaśnia gigantyczne nakłady pism, w których można było poczytać o grach.

Zatem relacje pomiędzy wciąż jeszcze socjalistyczną Polską a rodzącą się branżą gier były bardziej skomplikowane, niż wynikać może z narracji o marzycielach walczących z ograniczeniami absurdałnego systemu. Oczywiście łatwo pokazać, że budowany przez państwo model modernizacji poprzez komputeryzację był

modelem naśladowczym – ale takie były również początki popularyzacji gier. Polska nowoczesność lat 80. i 90. była nowoczesnością skopiowaną, lub – by użyć określenia Ravi Sundarama – nowoczesnością piracką²⁹.

Skopiowana nowoczesność

Na ekranie telewizora pojawiają się naprzemiennie obrazy atrakcyjnych zajęć, w polskich realiach roku 1992 wzbudzających skojarzenia z „zachodnim”, przesyconym konsumpcją stylem życia. W serii reklam „Rodzinna gra komputerowa – Pegasus Family Game” pojawiały się między innymi gra w bilard czy szybka jazda sportowym samochodem. Kilka spotów z tej serii oparto na tym samym schemacie: najpierw zobaczyć można gest umieszczania kartridża z grą w konsoli, później działanie w „świecie rzeczywistym”, a następnie symulujące je grę. Na końcu widzimy rodzinę przed konsolą. Ten prorodzinny element nie jest przypadkiem – reklamy są bardzo silnie inspirowane reklamami Nintendo z początku lat 80., a wizerunek bezpiecznej i łączącej pokolenia rozrywki stanowi do dnia dzisiejszego ważny rynkowy wyróżnik tej marki. Kopia z lat 80. nie były jednak tylko reklamy. Sama konsola Pegasus była wierną „podrówką” konsoli Nintendo Famicom, a jej doskonała sprzedaż częściowo przyczyniła się do powstania fortun jednych z najbogatszych dziś polskich biznesmenów, Marka Jutkiewicza i Dariusza Wojdygi, założycieli importującej konsole firmy BobMark.

Pegasus był pierwszą konsolą, która zdobyła popularność w Polsce. Tani był nie tylko sprzęt, ale i gry, wydawane w kompilacjach z dziesiątkami tytułów na jednym kartridżu. Rynek gier, którego siłą napędową do dnia dzisiejszego jest dyskurs nowości, w latach 80. i 90. ze względów ekonomicznych był znacząco opóźniony w stosunku do Zachodu – dotyczyło to nie tylko platform sprzętowych, ale i gier (Pegasus podbił Polskę jako konsola oparta na technologii sprzed dekady; w prasie poświęconej grom w latach 80. zdarzały się recenzje tytułów sprzed kilku lat). Sprzedawana przez BobMark konsola wpisała się też w historię budowy fortun na praktykach, które za kilka lat miały stać się nielegalne, jak dystrybucja nieautoryzowanych kopii. Choć trzeba też dodać, że także w tworzonych w Polsce grach regularnie wykorzystywano elementy pracy innych



twórców – w ilustracjach do gier przygodowych na komputery 8-bitowe pojawiały się elementy grafiki kopiowane z zachodnich produkcji; w wydanych na początku lat 90. (wciąż jeszcze przed ustawą o prawie autorskim) grach firmy ASF na komputer Amiga, takich jak *Miecze Valdigra* i *Magia kryształu* ścieżkę dźwiękową tworzyły kopie piosenek Lady Pank.

Nie chodziło jednak przecież tylko o spryt przedsiębiorców, korzystających z luk prawnych, bo system prawa autorskiego można traktować także jako kolejne narzędzie w podporządkowywaniu peryferii interesom centrum, naturalizowane przez język „normalizacji” i „doganiania” standardów. Globalna harmonizacja prawa autorskiego, dokonująca się pod dyktando USA nabrała tempa od lat 80., a w Polsce znalazła kulminację w ustawie o prawie autorskim z 1994 roku³⁰. Przemysł komputerów, kopiowanie oprogramowania i przyzwolenie na import sprzętu i gier łamiących zachodnie patenty nie były więc wyłącznie efektem braku możliwości sprawowania przez państwo polskie efektywnej kontroli nad tymi zjawiskami. Można je traktować także jako zjawiska analogiczne do innych działań w „szarej strefie”, takich jak choćby handel walutą, na który przymykano oko, by trzymane w skarpetkach dewizy mogły trafić do państwowej kasy za pośrednictwem przedsiębiorstwa Pewex. Na podobnej zasadzie nieformalny obieg sprzętu i oprogramowania łagodziły konsekwencje słabej wydolności rodzimego przemysłu komputerowego i embarga CoCom na import nowych technologii. Zresztą jak podkreśla cytowany wcześniej Patryk Wasiak, osobami, które zapewniały młodym ludziom dostęp do komputerów, mogli być pracujący za granicą rodzice, ale też – o czym chyba rzadziej się dziś pamięta – „działacze PTI [Polskiego Towarzystwa Informatycznego] i ZSMP, propagujący idee klubów komputerowych”.³¹ Dlaczego więc w polskiej kulturze gier lata 80. i 90. postrzegane są jednak przede wszystkim jako „niezwykły czas”, w którym piractwo było zjawiskiem z tego samego porządku, jak wykreowane przez Bareję w „Misiu” przykręcane do stołów cynowe misy w barach mlecznych?

To zerwanie z własnymi korzeniami pozwala budować potrzebną pozytywną narrację o polskich przedsiębiorcach w wersji przyjmującej za punkt odniesienia producentów z USA i Europy Zachodniej, a nie na przykład z Azji (gdzie – jak wspominałem wcześniej – dyskurs na temat „piractwa” jest odmienny). Pozwala też naturalizować zjawiska etycznie niejednoznaczne, a zarazem w dzisiejszej branży gier wszechobecne. W swojej krytycznej, neomarksistowskiej książce *Games of*

Empire Nick Dyer-Witheford i Greig de Peuter zwracają uwagę na kilka aspektów stawiających sektor gier w awangardzie przemian kapitalizmu. Autorzy zwracają uwagę nie tylko na eskapistyczny charakter gier, ale też na wyzyskiwanie niematerialnej pracy w branży ufundowanej na założeniu, że także tworzenie gier to dobra zabawa³². Wykorzystując to, że pracownikami są najczęściej młodzi mężczyźni, producenci oczekują od zatrudnionych bezpłatnych nadgodzin. Wątek nadużywania w planowaniu produkcji *crunch time'u*, czyli wymagającego szczególnie poświęcenia okresu nadrabiania opóźnień, pojawia się coraz częściej w dyskusjach o polskiej branży gier, podobnie jak rozmowy o stresie i balansie między pracą a innymi sferami życia. Dobrze ilustrują to zresztą losy współzałożyciela firmy dystrybucyjnej CD Projekt, która stworzyła stojące za sukcesem gry *Wiedźmin* studio developerskie CD Project Red. Rozmowę z nim magazyn „Forbes” anonduje następująco: „Michał Kiciński, współzałożyciel CD Projektu, wspomina, jak zrodził się *Wiedźmin*, dlaczego znudziły mu się gry i woli medytować w Świętej Dolinie Inków w Peru”³³. Rozmowa z Kicińskim jest typową opowieścią o sukcesie, ale też o cenie, którą trzeba za niego zapłacić. To zarazem standardowa neoliberalna narracja o trudzie jednostki, w której brak jednak miejsca na pytanie: a co z pracownikami?

Oczywiście odpowiedź na to pytanie nie jest łatwa z kilku względów. Chodzi o niewielką ilość dostępnych danych, ale też właśnie o zinternalizowaną przez branżę narrację o pionierach kapitalizmu. Jak pokazują dane z raportu grupy Polski Gamedev z roku 2013³⁴, praca w polskiej branży gier niesie ze sobą silny element niepewności – umowa o dzieło to forma zatrudnienia aż 44% ankietowanych; 14% (w tej grupie brak właścicieli firm pracujących nad grami) prowadzi własną działalność gospodarczą, umowę o pracę posiada tylko 27% ankietowanych. Ponadto, choć trudno o precyzyjne porównanie danych, wydaje się, że na przykład programiści z branży gier zarabiają mniej niż informatycy zatrudnieni w innych branżach, zwłaszcza w sektorze finansowym³⁵. Równocześnie pewne analizy sugerują, że na rynku brak odpowiednich kadr i specjaliści zarabiają zdecydowanie powyżej średniej, czego potwierdzeniem może być informacja, że w aż 39% firm z branży gier pracują obcokrajowcy³⁶. Trudno jednak uznać, że prawdziwie innowacyjny i odnoszący na skalę światową przemysł pozwala w równym stopniu realizować marzenia właścicieli i pracowników. Sądzę – choć są to tylko przypuszczenia – że wprowadzenie do dyskusji o tworzeniu gier w Polsce takich

wątków skończyłaby się żartami z powrotu do „niezwykłych czasów”.

W „smrodzie wyschniętych fekali”, czyli popularna pamięć PRL

Był rok 1987, Szczecin. W bliżej nieokreślonej dzielnicy, w otoczeniu obskórnych slumsów i smrodzie wyschniętych fekali, w mrocznej uliczce, pojawiły się dwa ledwo zauważalne cienie, gnane niepewnym krokiem wzdłuż pokrytej kostką, nierównej ulicy.

- Gdzie my jesteśmy? - odezwała się jedna z postaci.
- Nie mam pojęcia, nigdy tu nie byłem!
- Shit - syknęła któraś z postaci.
- Zmywajmy się! Słyszałem, że lubią kręcić się tu lumpy, a ja nie chciałbym załapać kosatki pod zebro - ozwała się drżącym głosem druga postać.

Na wystawie „Digital Dreamers” nie mogło zabraknąć wydanej w roku 1994 legendarnej gry *Franko: The Crazy Revenge*, z której otwarcia pochodzi powyższy cytat (pisownia oryginalna). Ta gra to ironiczny i chyba ostatni tak egzotyzujący polską transformację obraz, w którym szczecińskie osiedla pełne są nie tylko budek z zapiekankami, garaży i pawilonów handlowych, ale też obrazów przemocy „jakby z horroru”. Gra garściami czerpie z amerykańskich filmów klasy B, ale też z konwencji gier *beat'em up*, w Polsce nazywanych „chodzonymi mordobiciami”. Prezentowane w grze obrazy ujęte są w humorystyczną klamrę, która tłumaczy również pokraczność realizacji. Zastanawiam się jednak, na ile ten tytuł dziś – gdy półamatorski kontekst powstania tej produkcji nie jest tak widoczny – odbierany jest jako jednoznaczny żart. Jak widzą go młodzi ludzie, odwiedzający wystawę?

Lynn Spigel, pisząc o starych serialach telewizyjnych, odwołuje się do kategorii „pamięci popularnej”, czyli formy narracji, która pozwala ludziom interpretować swoje życie i kulturę. Problem ilustruje opowieścią o swojej pięcioletniej siostrzenicy, która podczas rozmowy o dzieciństwie badaczki zapytała, czy chodzi o czasy, w których wszystko było czarno-białe – jak w serialu „z epoki”. „Pomyłka pięciolatki byłaby tylko uroczą dykteryjką do rodzinnego sztambucha, gdyby nie to, że telewizyjny obraz przeszłości i jego wpływ na historyczną świadomość widzów mają w istocie znaczenie społeczne”³⁷. Obraz przeszłości wyłaniający się z gier, podobnie

jak towarzysząca mu dominująca narracja na temat narodzin tej branży w Polsce, jest właśnie czarno-biała i wypiera bardziej zniuansowane narracje na temat początków udomowienia komputerów w Polsce. To problem domagający się bardziej pogłębionych analiz, uwzględniających swoistość medium, ale też, a raczej przede wszystkim, lokalne uwarunkowania. Stojące za takim projektem wyzwania badawcze są wielowymiarowe, począwszy od upływu czasu i zastępowania pamięci jednostek „pamięcią popularną” po stanowiące element tradycji badań kulturowych poszukiwania praktyk subwersywnych – stanowiących też cenną walutę w międzynarodowym obiegu akademickim. Rozwijające się w Polsce od kilkunastu lat badania gier bardzo długo koncentrowały się na ich uwierzytelnianiu jako pełnoprawnego przedmiotu analiz, co doprowadziło do zaniedbania wątków krytycznych. Pora zrównoważyć ten dyskurs, bo zasłużone sukcesy polskich gier na świecie i bazujący na nich „pop nacjonalizm” wzmacniają oddziaływanie jednostronnej wizji budowania kultury gier w naszym kraju. Wizję, w której komputer równa się kapitalizmowi.

Przypisy

- 1 Raiford Guins, *Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife*, MIT Press, Cambridge, MA 2014, s. 277–288.
- 2 Raiford Guins, *Game After...*, s. 32–33.
- 3 Krzysztof Tomasiak, *Trzeci wymiar PRL-u*, w: *Mulat w Pegeerze*, red. K. Tomasiak, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2011, s. 8–9.
- 4 *Kto jest kim? Paweł Marchewka*, „Forbes”, <http://ktojestkim.forbes.pl/pawel-marchewka-techland,sylwetka,202913,1,1.html>, dostęp 30 kwietnia 2016.
- 5 Ramon Lobato, *Shadow Economies of Cinema*, BFI/Palgrave, London 2012, s. 76.
- 6 Graeme Kirkpatrick, *Constitutive Tensions of Gaming's Field. UK Gaming Magazines and the Formation of Gaming Culture 1981-1995*, „Game Studies” 2012, nr 12, <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>, dostęp 5 maja 2016.

- 7 John Fiske, *Przyjemność gier wideo*, przeł. M. Szota, w: *Światy z pikseli*, red. M. Filiciak, WAIp, Warszawa 2010, s. 126.
- 8 Tomasz Orzechowski, *Młodzi po południu*, „Magazyn Rodzinny” 1985, październik, s. 2.
- 9 *Demokracja polska 1989-2003*, red. J. Wiatr i inni, Scholar Warszawa 2003, s. 63.
- 10 GUS, *Polska 1989-2014*, red. H. Dmochowska, Warszawa 2014, s. 36.
- 11 *Demokracja polska...*, s. 63.
- 12 Piotr Gnyp, *Tylko Chmielarz umiał zrobić grę komputerową bez komputera*, „Polygamia”, <http://polygamia.pl/tylko-chmielarz-umial-zrobic-gre-komputerowa-bez-komputera/>, dostęp 5 maja 2016.
- 13 Maria B. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, WUŁ, Łódź 2016, s. 116.
- 14 Iwona Kurz, *Telewizja: „szyby niebieskie od telewizorów”*, w: *Obyczaje polskie. Wiek XX w krótkich hasłach*, red. M. Szpakowska, WAB, Warszawa 2008, s. 390.
- 15 Zob. Miroslaw Filiciak, *Poza nostalgię. Zwrot historyczny w badaniach gier i jego konsekwencje*, „Czas kultury” 2015, nr 2 (185) s. 91-97.
- 16 Bartłomiej Kluska, Mariusz Rozwadowski, *Web Master – pierwsza polska gra komputerowa?*, <http://gadzetomania.pl/2902,web-master-pierwsza-polska-gra-komputerowa-bajty-z-broda>, dostęp 1 maja 2016.
- 17 Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, Cambridge, MA 2007, s. 3.
- 18 Alexander R. Galloway, *Język chce, żeby go nie dostrzegać*, przeł. M. Szota, „Kultura popularna” 2008, 4 (22), s. 34. Więcej na temat gier jako algorytmicznych obiektów kulturowych zob. Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006.
- 19 Mariana Mazzucato, *The Enterpreunerial State. Debunking Public vs Private Sector Myths*, Anthem Press, London 2014, s. 37-40.

- 20 Manuel Castells, Pekka Himanen, *Spoleczeństwo informacyjne i państwo dobrobytu. Model fiński*, przeł. M. Sutowski i M. Penkala, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2009.
- 21 Heikki Patomaki, *An Optical Illusion. The Finnish Model for The Information Age*, „Theory, Culture & Society” 2003, vol. 20(3), s. 139-145.
- 22 Elizabeth Dunn, *Prywatyzując Polskę*, przeł. P. Sadura, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2008.
- 23 Patryk Wasiak, „Grali i kopiowali”. *Gry komputerowe w PRL jako problem badawczy*, w: *Kultura popularna w Polsce w latach 1944-1989. Problemy i perspektywy badawcze*, red. K. Stańczak-Wiślicz, Wydawnictwo IBL, Warszawa 2013, s. 207.
- 24 Grzegorz Onichimowski, Roman Poznański, *Generacja z komputera. Rozmowa z Aleksandrem Kwaśniewskim – ministrem d/s Młodzieży*, „Bajtek” 1987, nr 4, s. 3.
- 25 Ibidem, s. 4.
- 26 Egle Rindzeviciute, *Purification and Hybridisation of Soviet Cybernetics. The Politics of Scientific Governance in an Authoritarian Regime*, „Archiv für Sozialgeschichte” 2010, nr 50, s. 289–309.
- 27 Eden Medina, *Cybernetic Revolutionaries. Technology and Politics in Allende’s Chile*, MIT Press, Cambridge, MA 2011, s. 26.
- 28 Marcin Kosman, *Nie tylko „Wiedźmin”. Historia polskich gier komputerowych*, Wydawnictwo Open Beta 2015, 7% (format .mobi).
- 29 Ravi Sundaram, *Pirate Modernity. Delhi’s media urbanism*, Routledge, London 2010.
- 30 Peter Drahos, *Developing Countries and International Intellectual Property Standard-setting*, Commission on Intellectual Property Rights, London 2002, http://www.iprcommission.org/papers/pdfs/study_papers/sp8_drahos_study.pdf, dostęp 5 maja 2016.
- 31 Patryk Wasiak, „Grali i kopiowali”..., s. 223.

- 32 Nick Dyer-Witheford i Greg de Peuter, *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009.
- 33 Filip Kowalik, *Jak żyć po wielkiej grze*, „Forbes”, <http://www.forbes.pl/michal-kicinski-cd-projekt-jak-zyc-po-wiedzminie,artykuly,194948,1,1.html>, dostęp 5 maja 2016.
- 34 Polski GameDev, *Zarobki polskiego gamedevu*, 2013, <http://imgur.com/mwok9UJ>, dostęp 5 maja 2016.
- 35 Marcin Niedużak, Podsumowanie raportu „Wynagrodzenia na stanowiskach IT w 2013 roku”, Sedlak&Sedlak, <http://wynagrodzenia.pl/arttykul.php/wpis.2869>, dostęp 5 maja 2016.
- 36 Michał Bobrowski, Patrycja Rodzińska-Szary, Mariusz Socha, *Kondycja polskiej branży gier wideo. Raport 2015*, Krakowski Park Technologiczny, Kraków 2015, s. 51.
- 37 Lynn Spigel, *Od wieków ciemnych do złotego wieku: pamięć kobiet a seriale telewizyjne*, przeł. M. Michowicz, w: *Film i historia. Antologia*, red. I. Kurz, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2008, s. 308.