BIBLIOTEKARZ PODLASKI
3/2021 (LII)
https://doi.org/10.36770/bp.628
ISSN 1640-7806 (print) ISSN 2544-8900 (online)
www.bibliotekarzpodlaski.pl



Piotr Stasiewicz*
Uniwersytet w Białystoku, Polska / University of Bialystok, Poland
ORCID: 0000-0002-0830-7619

# Prawda i fikcja według Hideo Kojimy. Narracyjna ewolucja serii gier *Metal Gear*

Truth and fiction according to Hideo Kojima.
Narrative evolution of *Metal Gear* game series

**Abstract:** The paper is a brief – out of necessity – analysis of *Metal Gear* game series created by Japanese author, Hideo Kojima. The main subject of the analysis was Kojima's unusual approach towards worldbuilding, gameplay mechanics and his storytelling with the use of various narrative means and strategies. Another topic studied here was Hideo Kojima's connection with postmodernism mainly in regard to the series' trademark feature – constant breaking of the forth wall. The final part of the paper concerns Kojima's so far most ambitious work – *Metal Gear Solid V*, which is depicted here as a kind of narrative puzzle.

**Keywords:** video games, narrative, worldbuilding, postmodernism, truth, fiction.

* Piotr Stasiewicz – dr hab., pracuje na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu w Białymstoku, autor m.in. książki *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantasy* (2016).

## Charakterystyka serii

Seria *Metal Gear* stanowi szczególny przypadek w historii gier video przede wszystkim ze względu na długość jej istnienia i konsekwencję w kreowaniu fikcyjnego uniwersum, które stało się kanwą dla wirtualnej rozgrywki i wpisanej w nią historii.[1] *Metal Gear* jest też jednym z największych sukcesów komercyjnych w historii gier video: od wydania w 1987 roku pierwszej gry, której tytuł stał się nazwą całej serii, do 2015 roku wydanych zostało dziewiętnaście tytułów przeznaczonych na różne systemy wirtualnej rozrywki, których łączna sprzedaż wyniosła ponad 41 milionów egzemplarzy na całym świecie[2]. Tym samym seria, będąca od początku do końca autorskim dziełem japońskiego projektanta gier, Hideo Kojimy, stała się swoistym kamieniem milowym w historii gatunku – z jednej strony, poprzez długość swego trwania, odbijając w sobie *de facto* historię przemian ostatnich 30 lat gatunku gier video, z drugiej, dzięki sukcesowi komercyjnemu, będąc także dowodem na rosnące znaczenie gier video we współczesnym przemyśle rozrywkowym i kulturze popularnej.

Specyfika serii *Metal Gear* sprawia, iż jej dokładne zanalizowanie wykracza daleko poza granice i możliwości niniejszego szkicu. Zostanie on więc ograniczony jedynie do uwag dotyczących najważniejszych odsłon serii, których charakter i historia stanowią o jej obliczu. Wspomnieć też należy w tym miejscu o znamiennej cesze *Metal Gear*, która nierozerwalnie związana jest z charakterem historii oraz sposobem funkcjonowania jej fikcyjnego uniwersum. Mimo ograniczeń technicznych typowych dla gier video z lat 80. XX wieku, *Metal Gear* od początku zaplanowana była jako gra **opowiadająca historię**, zakorzeniona

[1] Literatura przedmiotu dotycząca *Metal Gear* w zasadzie nie istnieje. Polscy monografiści gier, Jerzy Szeja (*Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004) i Rafał Kochanowicz (*Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej: analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Poznań 2012) w zasadzie o nich niej wspominają. Zaskakuje również brak naukowych opracowań obcojęzycznych poza publikacjami w periodykach branżowych i na stronach internetowych. Jak na razie jedynym artykułem śledzącym osobliwości serii Hideo Kojimy jest tekst Christophera Yap dostępny w Internecie:http://www.academia.edu/8213277/Establishing_Literary_Merit_in_Metal_Gear_Solid_A_close_critical_reading oraz na stronie autora: http://www.chris-yap.com/publications [dostęp: 28.08.2019].

[2] Dane z marca 2015. Informacja za: http://www.metalgearinformer.com/?p=20273 [dostęp: 28.08.2019]

w konkretnym uniwersum, będącym futurystyczną fantazją na temat zimnowojennego konfliktu między Wschodem a Zachodem. Sukces gry spowodował jej fabularne kontynuacje umieszczone w punktach historii coraz bardziej odległych od momentu publikacji pierwszej gry z serii. Działo się tak do momentu, gdy Hideo Kojima, u progu XXI wieku, postanowił wzbogacić wymyślone przez siebie fikcyjne uniwersum o fabularne uzupełnienie ukazujące wydarzenia, które rozgrywały się kilkadziesiąt lat przed tymi ukazanymi w grze *Metal Gear* z roku 1987. Zabieg ten owocuje tym, iż kolejno publikowane gry nie prezentują historii serii w porządku chronologicznym. Co więcej, powoduje to też nieokreślony charakter serii pod względem charakteru prezentowanej w nim fikcji. *Metal Gear* w poszczególnych swych inkarnacjach oscyluje bowiem między apokaliptyczną wizją futurystycznej przyszłości a silnie fikcjonalizowaną narracją historyczną umieszczającą wymyśloną fabułę w konkretnej rzeczywistości zimnej wojny lat 60., 70. i 80. XX wieku. Zabieg ten powoduje, że sama rekonstrukcja fabuły i fikcyjnego uniwersum gier stworzonych przez Hideo Kojimę stanowi spore wyzwanie już tylko na poziomie czysto percepcyjnym.

Uproszczony porządek chronologiczny serii ograniczający się tylko do dziesięciu najważniejszych gier przedstawia się następująco:

1963–1964 – *Metal Gear Solid 3: Operation Snake Eater* (wyd. w 2004)
1970 – *Metal Gear Solid: Portable Ops* (wyd. w 2006)
1974 – *Metal Gear Solid: Peace Walker* (wyd. w 2010)
1975 – *Metal Gear Solid V: Ground Zeros* (wyd. w 2014)
1984 – *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (wyd. w 2015)
1995 – *Metal Gear* (wyd. w 1987)
1999 – *Metal Gear 2: Solid Snake* (wyd. w 1990)
2005 – *Metal Gear Solid* (wyd. w 1998)
2007–2009 – *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (wyd. w 2001)
2014 – *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (wyd. w 2008)

## *MGS*: świat, realizm, fantastyka

To, co wyróżnia *MG* spośród innych serii gier i jest jednocześnie bardzo charakterystycznym rysem japońskiej kultury, to swobodne przenikanie się pierwiastka realistycznego i fantastycznego. Poszczególne gry osadzone są

w przekonująco zarysowanych realiach wydarzeń historycznych zimnej wojny – *MGS 3: Snake Eater* w 1964 roku w Związku Radzieckim w momencie dojścia Breżniewa do władzy, *MGS: Peace Walker* w latach 70. na Karaibach i Columbii ukazując toczące się na tych terenach starcia amerykańskiego i radzieckiego wywiadu, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* w roku 1984 w trakcie wojny w Afganistanie, natomiast *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* z roku 2008 prezentuje hipotetyczną wizję najbliższej przyszłości roku 2014. W sposób typowy zarówno dla japońskiej kultury, jak i głównego twórcy uniwersum gier *MGS*, Hideo Kojimy, fabuła wspomnianych gier łączy ze sobą pierwiastki realistyczne i fantastyczne nie wyznaczając miedzy nimi wyraźnej granicy.

W tak szeroko zarysowane historyczne i futurystyczne tło wydarzeń wpisana zostaje epicka historia, która w największym uproszczeniu prezentuje się następująco. U progu lat 60. XX wieku, w szczycie zimnowojennego napięcia, naukowcy amerykańscy i radzieccy pracują nad stworzeniem broni ostatecznej zagłady, która będzie w stanie wystrzeliwać nuklearne pociski skierowane w dowolny punkt na Ziemi w sposób niewykrywalny dla strony przeciwnej. W 1963 roku agent CIA o kryptonimie Naked Snake zostaje wysłany na teren Związku Radzieckiego w celu przechwycenia planów tej tajnej broni oraz uwolnienia uwięzionego naukowca, który zamierza przejść na stronę Amerykanów. Operacja, w którą zostaje wplątany Snake, okazuje się częścią bardziej skomplikowanej rozgrywki między wywiadami wojskowymi obu stron konfliktu. W wyniku kolejnych zwrotów akcji, opowiadanej z punktu widzenia bohatera, który jest jedynie pionkiem w rozgrywce swoich mocodawców, świat staje u progu otwartego nuklearnego konfliktu, który udaje się w ostatniej chwili zażegnać. W finale historii Snake zmuszony będzie do stoczenia pojedynku i zabicia kobiety o pseudonimie The Boss, legendarnego żołnierza alianckiego z II wojny światowej, którą CIA postanawia fałszywie oskarżyć przed Rosjanami, by uniknąć wybuchu wojny między mocarstwami. Snake zostaje obwołany bohaterem, ale rozgoryczony faktem wykorzystania go przez swoich przełożonych odchodzi z CIA i za pomocą środków, w posiadanie których wszedł podczas akcji w Związku Radzieckim, zakłada prywatną armię najemników i już jako Big Boss będzie kontynuować działania zmierzające do przywrócenia światu równowagi militarnej i pokoju.

Fabuła ta, która jest treścią gry *Metal Gear Solid 3: The Snake Eater*, staje się punktem wyjścia do wszystkich kolejnych, w których zawsze centralnym

elementem będzie motyw samobieżnej wyrzutni głowic nuklearnych, tytułowego Metal Gear, który będzie kartą przetargową w walce o przewagę militarną między światowymi mocarstwami. Dalszy rozwój fabuły, opowiadany, jak już powiedziano, bez zachowania porządku chronologicznego w kolejnych grach, będzie zachodził zgodnie z logiką fikcyjnej historii szpiegowskiej i swoistej militarnej opery mydlanej wzbogaconej o wątki nadprzyrodzone. U progu lat 70. ciężko ranny Snake (Big Boss) zostanie poddany operacji, w trakcie której jego były przełożony, Major Zero, uzyska materiał genetyczny, który pozwoli mu utworzyć dwa bliźniacze klony Snake'a – Liquid Snake'a i Solid Snake'a – w zamierzeniu prototypy doskonałych żołnierzy. Big Boss i Zero stworzą dwie wrogie sobie organizacje (Les Militaires Sans Frontiers i Cipher), których konflikt wypełni fabułę gier *Metal Gear Solid: Peace Walker*, *Metal Gear Solid V: Ground Zeros* i *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Kilkanaście lat później Zero doprowadza do starcia Big Bossa i Solid Snake'a, w wyniku którego sklonowany syn zabija swego ojca (w finale gry *Metal Gear 2* z 1990 roku). Dwaj bracia, którzy do tej pory nic o sobie nie wiedzieli, Liquid i Solid, staną po przeciwnych stronach konfliktu w grze *Metal Gear Solid* z 1998 roku. Solid Snake, który jest oryginalnym protagonistą tej i dwóch poprzednich odsłon serii z 1987 i 1990 roku, w finale gry zabija brata. W następnej grze, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001) wychodzi jednak na jaw, że Liquid żyje zawładnąwszy ciałem Ocelota, dawnego sprzymierzeńca Big Bossa i członka założyciela organizacji o nazwie The Patriots.

W toku rozwoju wydarzeń okazuje się, że antagonistą w tej grzej jest Solidus Snake, trzeci z klonów Big Bossa, o którym nikt dotychczas nie wiedział. Antagonistą jednak pozornym: Solidus wyjaśnia bowiem, że prawdziwym zagrożeniem dla świata jest właśnie organizacja o nazwie The Patriots, którą nie rządzą już ludzie, ale tajemnicza sztuczna inteligencja i która zmierza do przejęcia kontroli nad globalnym przepływem informacji i tym samym do przejęcia władzy nad światem. Wszystkie wątki fabularne serii kumulują się w grze *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008), w której Solid Snake, będzie próbował powstrzymać swego brata, Liquid Snake'a, który żyje dalej w ciele Ocelota, przed zawładnięciem doczesnymi szczątkami Big Bossa, co ma mu posłużyć do przejęcia komputerowego systemu Patriotów. W wyniku kolejnych zwrotów akcji epickiej i jednocześnie zaskakująco melodramatycznej fabuły Solid Snake pokonuje ostatecznie brata i spotyka się ze swoim

ojcem, który, jak się okazuje, został w międzyczasie na krótko ożywiony. Saga kończy się sceną śmierci Big Bossa umierającego w ramionach swego syna, co stanowi czytelną paralelę do śmierci The Boss w ramionach Naked Snake'a w *Metal Gear Solid 3*, która była zawiązaniem fabuły całej serii.

Seria *Metal Gear* stanowi jeden z najkonsekwentniej zrealizowanych w historii gier pomysłów na fikcyjne uniwersum. Jego poszczególne elementy, zmyślona historia i wewnętrzna organizacja prezentowane są stopniowo w poszczególnych odsłonach serii. W sposób typowy dla współczesnej kultury popularnej przedstawiono tu bohaterów osadzonych w świecie, który nie daje się jednoznacznie określić jako realistyczny lub fantastyczny. Od podobnych fikcji (na przykład seria gier *Splinter Cell*) różni *Metal Gear Solid* nasycenie elementami nadprzyrodzonymi bądź pozornie nadprzyrodzonymi, od serii umieszczonych w realiach *stricte* fantastycznych (*Warhammer 40 000*, *World of Warcraft*) solidne zakorzenienie w historii XX wieku. Z grami umieszczonymi w uniwersach *fantasy* i seryjnych komiksowych narracjach o superbohaterach łączy *Metal Gear Solid* możliwość niemal nieograniczonego „rozdymania" fabuły, której kolejne elementy dodawane są w następnych publikowanych stopniowo częściach gry. Osłabia to bardzo wyraźnie czynnik zakorzenienia w konkretnym świecie – o ile pierwsze cztery gry (*MG*, *MG2*, *MGS* i *MGS2*) pozostawały w wyraźnym związku z momentem historycznym, który usiłowały futurystycznie ekstrapolować, o tyle późniejsze części pod względem fabularnym skupiają się bardziej na przetwarzaniu, modyfikowaniu i rozbudowywaniu wewnętrznej mitologii cyklu niż na budowaniu narracji futurystycznych.

Z kwestią tą wiąże się również ontologiczny charakter serii *Metal Gear*, a konkretnie jej stosunek do terminów „realizm" i „fantastyka". Na badacza próbującego jednoznacznie ustalić status tej serii czeka cały szereg pułapek, z których jedne wynikają z charakteru samego medium, jakim jest gra video, inne natomiast są celowo zastawione na odbiorcę przez twórcę gry. W kwestii rozstrzygania o statusie ontologicznym danego uniwersum sprawą elementarną jest zagadnienie tożsamości świata przedstawionego fikcji i świata potencjalnego bądź realnego odbiorcy. Jeśli świat, w którym osadzona jest dana historia zgadza się we wszystkich szczegółach ze światem odbiorcy, rozpoznaje on ten świat jako realistyczny, a więc odwzorowujący rzeczywistość doświadczaną przez niego empirycznie. Jeśli świat różni się jednym, wieloma lub wszystki-

mi elementami od dostępnej odbiorcy empirii, taki świat przedstawiony rozpoznawany jest jako fantastyczny. Jeśli natomiast świat rozpoznany jest jako wariant jego własnego świata, ale w sposób oczywisty stanowi on mniej lub bardziej spójną futurologiczną projekcję rozwoju *hic et nunc*, odbiorca przekonany jest, że ma do czynienia z czymś, co w terminologii polskiej określa się mianem „fantastyki naukowej". Zastrzeżenie dotyczące polskiej terminologii dotyczy tego, iż angielski termin „naukowa fikcja" (*science fiction*) zakłada i sugeruje bardziej związki z realizmem niż z fantastyką, jako że autora SF obowiązują znacznie dalej idące restrykcje w światotwórczej kreacji niż autora fikcji *fantasy*. Innymi słowy fantastyka naukowa musi zawierać w konstrukcji świata przedstawionego elementy łączące ją z pojęciem empirii.

Wpisana w tę siatkę zależności seria *Metal Gear* w zasadzie w każdej ze swych części jest problematyczna. Początkowe części serii, jako że umieszczone konsekwentnie w przyszłości, mogą być uznane za narrację *science fiction* prezentującą hipotetyczny rozwój zimnowojennego konfliktu. Trzecia i czwarta gra, wydane już po upadku Związku Radzieckiego, mogą być z kolei uznane za rodzaj futurologicznego komentarza dotyczącego rozwoju społeczeństw stopniowo coraz bardziej uzależnionych od technologii i poddawanych elektronicznej kontroli i manipulacji. Dużo większe problemy klasyfikacyjne pojawiły się natomiast w momencie opublikowania piątej gry z serii, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Formalnie rzecz biorąc prezentowała ona bowiem narrację historyczną, dziejącą się 40 lat przed rokiem wydania gry. Narrację, dodajmy, dość dobrze wpisaną w historię apogeum zimnej wojny pierwszej połowy lat 60. XX wieku i w miarę wiarygodnie odzwierciedlającą realia tamtego okresu. W tę narrację wplecione jednak zostały elementy w sposób oczywisty fantastyczne, przede wszystkim w scenach i fragmentach grywalnych oraz walkach z tak zwanymi bossami, czyli wyjątkowo silnymi przeciwnikami, których pokonanie jest wymogiem do uzyskania dostępu do dalszej części rozgrywki. Z jednej strony miały one związek z konwencją gier video, ponieważ walka z bossem jest stałym elementem gier video od lat 80., z drugiej łatwo by było sprawić, aby te konwencjonalne fragmenty miały charakter pozbawiony cech „nierealistycznych". Hideo Kojima zaprojektował jednak walki z bossami w taki sposób, iż gracz zmuszony jest zaakceptować pojedynek z postacią bronioną przez mordercze pszczoły (The Pain), stuletnim snajperem, który okazjonalnie zasypia podczas walki (The End) i radzieckim

oficerem, który bez żadnego racjonalnego wyjaśnienia poraża awatar kierowany przez gracza prądem o napięciu milionów voltów (Pułkownik Wołgin). W grze zaprojektowano również walkę, której elementem jest śmierć awatara i przeprowadzenie w odpowiednim momencie ożywienia za pomocą specjalnej pigułki (pojedynek z The Sorrow).

W kolejnych grach (*Peace Walker*, *MGS 4* oraz obie części *MGS V*) obecność podobnie ukazanych elementów nadprzyrodzonych się nasili, jednocześnie stając się obiektem zainteresowania i komentarzy postaci z gry. Na przykład urągający jakimkolwiek zasadom prawdopodobieństwa pojedynek między Vampem (niezabijalnym krwiopijcą będącym sojusznikiem Liquid Snake'a/Ocelota) z Raidenem z *Guns of the Patriots*, wyreżyserowany w długiej scenie utrzymanej w stylu przerysowanej anime, wyjaśniony zostaje za pomocą pseudonaukowego żargonu informującego, iż ciała obydwu bohaterów zostały poddane cyberpunkowym „nanomodyfikacjom". W ten sposób wytłumaczone zostają inne futurystyczne i fantastyczne elementy świata *Metal Gear*. Odbiorca ma jednak wrażenie umowności i pretekstowości tych wyjaśnień. Dzieje się tak przede wszystkim dlatego, że we wszystkich grach wydanych po *MGS 3* elementy irracjonalne są manifestacyjnie eksponowane, reżyserowane z barokową przesadą i w oczywisty sposób hiperbolizowane. Pseudonaukowe wyjaśnienia nie mają więc tu charakteru typowej dla *science fiction* strategii uwiarygodniającej element fantastyczny; wręcz przeciwnie, mają one na celu wywołanie swoistego niepokoju ontologicznego poprzez nieustanne zderzanie składników racjonalnych i fantastycznych.

## Czwarta ściana

Opisanemu powyżej zjawisku towarzyszy narastająca od gier wydanych przez Hideo Kojimę po 2001 roku tendencja do przełamywania iluzji fikcji i narracji, charakterystyczna dla postmodernistycznych utworów zwracania uwagi na teatralną „czwartą ścianę". Elementy te były obecne już w pierwszej grze umieszczonej w środowisku 3D, czyli *Metal Gear Solid* z 1998, kumulację natomiast uzyskują w fabularnym finale serii, *MGS 4: Guns of the Patriots*. W *MGS* jeden z bohaterów instruujących Snake'a zwraca się nagle do gracza pouczając go, by korzystał regularnie z ubikacji, aby nie przegapić istotnych

fragmentów gry. W pewnym momencie gry, gdy przed walką z jednym z bossów milknie nagle ścieżka dźwiękowa, Snake pyta: „What happened to the music?", zdradzając tym samym, że słyszy tę samą muzykę, którą słyszy gracz podczas rozgrywki. W trakcie następującej zaraz potem walki, boss, z którym pojedynek toczy Snake, Psycho Mantis, także wygłasza komentarze pod adresem gracza, zwracając między innymi uwagę, jak często zapisuje on postępy w grze. W *MGS 4* na informację o tym, że Vamp jest nieśmiertelny, Snake reaguje zdaniem: „Not a chance. This is the real world, not some *fantasy* game". Kiedy akcja przenosi się do znanej z pierwszej części tajnej bazy wojskowej Shadow Moses, gracz ma możliwość zmiany punktu widzenia na archaiczny i charakterystyczny dla pierwszych części widok w rzucie izometrycznym, na co Snake reaguje aprobującą uwagą: „Overhead view... Just like old times". Niedługo potem Otacon, pozostający w stałym kontakcie ze Snake'em, przerywa w pewnym momencie rozgrywkę zwracając się do Snake'a, by ten zmienił znajdującą się w napędzie konsoli płytę, by możliwe było wczytanie następnej lokacji. Snake informuje Otacona, że „są w PlayStation 3" i w nowoczesnych systemach zmiany płyt ze względu na większą pojemność nośników nie są konieczne. Zabiegi te mogą mieć też w przypadku gier Kojimy charakter intertekstualny: pierwsze zdanie wypowiadane w *MGS 4: Guns of the Patriots* brzmi „War has changed" i jest czytelną aluzją do serii klasycznych postapokaliptycznych gier RPG z serii *Fallout*, z których każda zaczyna się od wypowiadanego przez narratora/mistrza gry zdania „War, war never changes".

Zjawisko burzenia iluzji fikcji jest w *Metal Gear* tak częste, że stało się znakiem rozpoznawczym serii i doczekało się nawet oddzielnego hasła w Wikipedii poświęconej grze, w którym wyszczególniono ponad osiemdziesiąt przykładów bardziej lub mniej subtelnych zabiegów zwracających uwagę gracza na fakt grania w grę[3]. W sposób oczywisty dodatkowo komplikuje to kwestię ontologicznego statusu gier stworzonych przez Hideo Kojimę. Do niejasnego charakteru świata przedstawionego (realizm/fantastyka/fikcja historyczna) i opisanego powyżej racjonalizowania elementów manifestacyjnie nadprzyrodzonych dochodzi więc typowa dla poetyki postmodernizmu strategia dzieła epickiego zwracającego uwagę odbiorcy na elementy jego poetyki, faktu prowadzenia narracji lub podkreślania samego aktu percepcji konkret-

[3] Zob. link: http://metalgear.wikia.com/wiki/Fourth_wall [dostęp: 28.08.2019]

nego wytworu kultury. Sprawę dodatkowo komplikuje fakt, że wspomniane zabiegi nie uniemożliwiają bynajmniej wpisania w *Metal Gear* bardzo czytelnego komentarza społecznego odnoszącego się tak czy inaczej do konkretnych problemów potencjalnego odbiorcy. *Metal Gear Solid 2* stanowi na przykład swoistą futurologiczną przestrogę dotyczącą konsekwencji komputeryzacji i digitalizacji życia społecznego oraz polityki umożliwiających niespotykaną w dziejach ludzkości możliwość inwigilacji jednostek i manipulowania procesami społecznymi. *Metal Gear Solid 4* i *Metal Gear Solid V*, mimo że skrajnie różnią się od siebie charakterem historii i sposobem jej opowiadania, podejmują *de facto* ten sam temat – zjawiska zwanego *war economy*, czyli oparcia funkcjonowania gospodarki najbardziej uprzemysłowionych państw świata na nieustanym prowadzeniu wojen w znajdujących się w bezpiecznej odległości od ich granic mniej rozwiniętych krajach.

Zauważyć przy tym należy, że nieokreślony stosunek względem rzeczywistości postrzeganej przez potencjalnego odbiorcę jako empiryczna jest typowy dla fikcji i światów przedstawionych gier video i daje się zauważyć w kluczowych dla historii gatunku produkcjach w rodzaju *Doom* (1993), *Half-Life* (1998) czy *Tomb Raider* (1996). Metafikcyjne komentarze na temat nieokreśloności ontologicznej elementów świata przedstawionego gry należą jednak do rzadkości. Postmodernistyczne przełamywanie umownej bariery między grywalną fikcją i odbiorcą jest natomiast wyróżnikiem gier Hideo Kojimy i poza stworzoną przez niego serią w zasadzie nie występuje. Zabiegi te mają również związek z kluczową dla zrozumienia fenomenu *Metal Gear* kwestią sposobów prowadzenia narracji, która jest jednym z „odwiecznych" problemów naukowej refleksji dotyczącej gier video.

## Narracja w grach

Jednym z najbardziej podstawowych problemów związanych z istniejącą już od niemal dwudziestu lat naukową refleksją dotyczącą gier video, jest pytanie, czy gry owe „opowiadają historie" i czy występuje w nich zjawisko narracji. Narracji rozumianej oczywiście w tradycyjny sposób i stosowanej w klasycznych literackich formach prozatorskich od XVIII do XX wieku. Stopniowy rozwój technologii, zauważalny szczególnie w latach 90. XX wieku, umożliwił

bowiem nie tylko przejście od typowych dla lat 70. i 80. gier w świecie dwuwymiarowym do gier w 3D, ale także stopniowe wzbogacanie rozgrywki o elementy w coraz większym stopniu usprawiedliwiające działania podejmowane przez gracza w wirtualnym świecie, które można by określić mianem fabuły. Rozwój ten przebiegał – w dużym uproszczeniu – dwutorowo. Gry RPG wywodzące się z powstałego w 1974 roku systemu Dungeons & Dragons siłą rzeczy nastawione były na element fabularny usiłując usprawiedliwiać podejmowane przez potencjalnego gracza działania takimi bądź innymi okolicznościami zachodzącymi w wymyślonym świecie przedstawionym. Gry tego rodzaju miały różnego rodzaju interfejsy, w których kluczową rolę odgrywał element tekstowy przekazujący różnego rodzaju treści od opisów mistrza gry, poprzez wypowiedzi postaci, po polecenia dla graczy. Element ten przetrwał w grach RPG dosyć długo: ostatnie gry tego rodzaju – *Neverwinter Nights* i *The Elder Scrolls III: Morrowind* wydane w 2002 roku – „porozumiewały się" z graczem wyłącznie za pomocą komend tekstowych mimo umieszczenia rozgrywki w pełnym środowisku 3D, w przypadku *Morrowind* umożliwiającej nawet typowy dla gier FPS, „nowoczesny" widok z perspektywy pierwszej osoby.

Drugi typ gier stanowiły produkcje wywodzące się bezpośrednio z wydanej w 1978 roku „strzelanki" *Space Invaders*, nastawione na zręcznościową interakcję z elementami wirtualnego świata. Obojętnie czy chodziło o gry zręcznościowe na automaty (*arcade games*), platformówki w rodzaju serii *Super Mario* czy pierwsze strzelanki, podstawowym celem w takiej grze była interakcja a nie poznanie historii. Również w powstających w latach 90. pierwszych FPS -ach (*first person shooter*, strzelanka z perspektywy pierwszej osoby) takich jak *Wolfenstein 3D*, *Doom i Quake*, mimo znacznie bardziej ukonkretnionego wirtualnego świata gry, element fabularny był albo nikły, albo nieistotny, albo w ogóle nie istniał. Przełomem była w tym gatunku gra *Half-Life* wydana w roku 1998, którą otwierała słynna kilkunastominutowa sekwencja przypominająca do złudzenia początek filmu fabularnego (gracz miał możliwość pełnego sterowania awatarem dopiero po jakimś czasie od startu gry). Na przełomie stuleci również w rozmaitych gatunkach gier niebędących klasycznymi RPG-ami element fabularny stał się coraz bardziej dominujący.[4]

[4] Przegląd najważniejszych innowacji w historii gier video przynosi popularny, ale merytoryczny artykuł *35 pomysłów, które na zawsze zmieniły gry*, „PSX Extreme" 224, kwiecień 2016, s. 24-33.

Fakt ten zbiega się w czasie z dyskusją, jaką toczyli badacze gier w pierwszej dekadzie lat 2000, dotyczącą kwestii istnienia narracji w grach video. Dyskusja, która przeszła do historii naukowej jako spór „narratywistów" z „ludologami" polaryzowała się w dwóch skrajnych stanowiskach. Narratywiści twierdzili, że narratywność, czyli potencjalna możliwość opowiadania fabuł w grach jest faktem, a nowe formy, w jakich przejawia się narracja, są dowodem na naturalny rozwój form narracyjnych w kulturze. Ludologowie ostro występowali przeciwko takim stwierdzeniom, stojąc na stanowisku, że rzekoma narratywność gier jest złudzeniem i mechanicznym przeniesieniem kategorii stworzonych do badania literatury do badania zupełnie odmiennej formy, jaką jest gra video. Gra jest, zdaniem ludologów, raczej symulacją i udramatyzowaniem, niż biernym percypowaniem zorganizowanej przez kogoś narracji.[5]

W dyskusji poświęconej problemowi narracji w grach uderzające były dwie kwestie. Badacze niemal bez wyjątku ograniczali się w analizowanych przykładach do gier RPG, jako „naturalnie" narratywnych i obfitujących w różne elementy, za pomocą których historia może być przekazywana odbiorcy. Drugą kwestią było niemal zupełne zignorowanie związków, jakie zachodzą między narracją filmową, a grami video od roku 1998 zawierającymi coraz obszerniejsze sekwencje filmowe. W refleksji dotyczącej potencjalnej narratywności gier w zasadzie zupełnie pominięto też serię autorstwa Hideo Kojimy, która, jak zobaczymy, stanowi nie tylko istotny przyczynek do historii tego zjawiska, ale może być także postrzegana jako zwierciadło, w którym odbija się narracyjny potencjał gier video ostatnich trzydziestu lat.

## Narracja w serii *Metal Gear*

Pierwsza gra *Metal Gear* wydana została w 1987 roku. Przeznaczona na komputery MSX oferowała graczowi prostą, ale pod wieloma względami nowatorską rozgrywkę i, co ważniejsze, historię, która tę rozgrywkę sankcjonowała. Pod względem mechaniki gry *Metal Gear* umożliwiał niespotykaną do-

[5] Kwestię tę analizowałem szerzej w artykule: P. Stasiewicz, *Formy istnienia narracji w grach komputerowych*, [w:] *Kody kultury. Interakcja, transformacja, synergia*, red. H. Kubicka i O. Taranek, Wrocław 2009, s. 479-491.

tąd swobodę: gracz mógł zabijać napotkanych przeciwników za pomocą broni uzyskiwanej na kolejnych etapach rozgrywki, lub – do czego gra zachęcała – unikać bezpośrednich starć i aż do dwóch finałowych walk pozostawać niezauważonym przez wrogów. Tym samym *Metal Gear* była jednym z pierwszych przykładów tak zwanej *stealth game*, a więc gry, w której ważniejsze jest skradanie się niż zabijanie (stąd polska nazwa tej odmiany – skradanka). Z punktu widzenia historii gatunku szczególnie istotne jest również to, że *Metal Gear* jako jedna z pierwszych gier opowiadała historię, historię, dodajmy, wzbogaconą o wyrazisty zwrot akcji, w wyniku którego dotychczasowy mentor bohatera okazuje się wrogiem, którego w finale należy pokonać. Ten fabularny zabieg powtórzony zostanie później w historii gier wielokrotnie, na przykład w klasykach w rodzaju *System Shock 2* (1999), *Bioshock* (2007) czy *Portal* (2007). Elementy fabuły przekazywane były graczowi pod postacią prostych jedno–, dwuzdaniowych dialogów, które pojawiały się na ekranie w postaci tekstowej. Już w pierwszej grze z serii zamieszczony został też stały element wszystkich odsłon, który ma znaczenie dla rozumienia fabuły: po napisach końcowych, pojawia się krótka wypowiedź Big Bossa zaprzysięgającego Snake'owi zemstę. Wszystkie późniejsze gry będą się kończyły pojawiającym się po napisach dialogiem dwóch postaci z gry (nigdy nie jest to główny bohater), z którego gracz dowiaduje się, często skrajnie zaskakujących, szczegółów dotyczących fabuły właśnie ukończonej gry.

*Metal Gear 2: Solid Snake* (1990) kontynuowała wszystkie elementy poprzedniczki rozbudowując je przede wszystkim o środki, za pomocą których przekazywana była graczowi fabuła. Grę otwierała sekwencja kilkudziesięciu zdań wyświetlanych na czarnym ekranie, które wprowadzały odbiorcę w futurystyczną rzeczywistość roku 1999, w którym świat ogarnął niespodziewany kryzys paliwowy. Po tym wstępie rozpoczynała się rozgrywką, której struktura była bardziej zaawansowaną technicznie kontynuacją poprzedniej gry. Wydłużone zostały również dialogi, jak również zwiększona liczba bohaterów, z którymi w rozmaite interakcje wchodził protagonista gry, Solid Snake. Pojawił się też nowy element: ekran dialogowy, który przez następne osiemnaście lat stanie się znakiem rozpoznawczym gier Hideo Kojimy. Podczas radiowych rozmów Snake'a z innymi bohaterami na ekranie ukazywały się awatary bohatera i NPC (*non-player character*), z którymi prowadził on rozmowę, odkrywając najczęściej elementy fabularnej układanki. Oprócz awatarów dwóch postaci,

na ekranie pojawiał się graficzny symbol komunikacji radiowej i teksty wypowiedzi bohaterów. Rozwój fabuły ukazywany był więc graczowi w formie całkowicie udramatyzowanej, bez pośrednictwa jakichkolwiek zabiegów narracyjnych.

Finał *Metal Gear* (1987) – Solid Snake walczy z Venom Snake'iem[6]

Osiem lat, jakie upłynęły od wydania *Metal Gear 2* do premiery *Metal Gear Solid* (1998), to cała epoka w historii gier video. Dwa główne wyznaczniki rewolucji w tym medium to możliwość rozgrywki w przestrzeni trójwymiarowej albo w widoku pierwszej osoby (gracz widzi wtedy świat gry oczami postaci, którą gra) albo trzeciej (widok zza pleców bohatera) oraz wprowadzenie animowanych scen z pełnym dubbingiem podkładanym przez aktorów. Hideo Kojima skorzystał z tych modyfikacji w specyficzny dla siebie sposób. *Metal Gear Solid* pozostała przede wszystkim *stealth game*, w której rozgrywka polegała na skradaniu się, unikaniu konfrontacji i byciu niezauważonym, co okresowo przerywane było efektownymi pojedynkami z mini–bossami, ale jako podstawowy widok zastosowano tu mocno już archaiczny rzut izometryczny, w którym gracz widzi świat gry wyłącznie z góry. W każdym mo-

6 Wszystkie zamieszczone w artykule ilustracje (*screenshoty* z gry) pochodzą od autora tekstu.

mencie można było przełączyć się na widok pierwszoosobowy i rozglądać się we wszystkich kierunkach, ale w tym trybie nie można było podejmować w świecie gry żadnych działań. Z poprzedniej gry przejęto również przerywające rozgrywkę ekrany dialogowe, które zostały znacząco wydłużone – niektóre dialogi trwały niemal dziesięć minut. Narracja w grze odbywała się poprzez prezentację animowanych scen przerywnikowych (tak zwanych *cutscene*), które następowały przed i po kluczowych punktach fabuły. Grę otwierała też po raz pierwszy quasi–filmowa sekwencja ukazująca Solid Snake'a przybywającego pod wodą do tajnej bazy Shadow Moses, w trakcie której wyświetlane były napisy początkowe.

*Metal Gear Solid* (1998) – statyczny ekran dialogowy, znak firmowy serii

*Metal Gear Solid 2* (2001) przynosiła drobne usprawnienia rozgrywki wynikające z większych możliwości technicznych nowszych komputerów i konsol, w większości jednak była klonem poprzedniej gry – zachowano w niej nawet bardzo już archaiczny model rozgrywki z widokiem w rzucie izometrycznym. Dalszemu rozbudowaniu uległy natomiast sekwencje animowane, które, łącznie z tradycyjnymi ekranami dialogowymi, zaczęły trwać dłużej niż sama rozgrywka sterowana przez gracza. Zjawisko to pogłębiło się jeszcze w kolejnej grze, *Metal Gear Solid 3: The Snake Eater*, w której sekwencje animowane łącznie zajmowały około sześciu godzin. Zwiększony nacisk na quasi–filmową fabularność wynikał w tej grze przede wszystkim z tego, iż, cofając się do lat 60., opowiadała ona początek całej sagi *Metal Gear* i prezen-

towała narodziny osobowości jednej z dwóch głównych postaci serii, Naked Snake'a, znanego później jako Big Boss.

Dwie następne gry, *Metal Gear Solid: Portable Ops* i *Metal Gear Solid: Peace Walker*, prezentowały wydarzenia następujące bezpośrednio po zakończeniu fabuły *Snake Eater*. Gry wydano jednak pierwotnie tylko na trzymane w dłoni konsole przenośne firmy Sony, co pociągnęło za sobą drastyczne ograniczenie możliwości technicznych. Wpłynęło to znacząco na sposób narracji: w grze zrezygnowano z długich animowanych sekwencji na rzecz nowatorskiej formy animowanego komiksu, do którego dodano pełną ścieżkę dźwiękową z muzyką i dialogami odgrywanymi przez aktorów.

*Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010) –
komiksowa narracja zamiast animowanych sekwencji

Fabularne zakończenie serii, gra *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008) wydana wyłącznie na konsolę PlayStation 3, odznaczała się niespotykanym dotychczas w historii gier epickim rozmachem. W grze wprowadzono liczne modyfikacje usprawniające rozgrywkę, ale tym, co spowodowało o wyjątkowości *MGS 4* były proporcje między partiami narracyjnymi a partiami grywalnymi. Najszybsze możliwe „przejście” gry zajmowało niecałe jedenaście godzin, z czego tylko dwie i pół było klasyczną rozgrywką, w której gracz sterował poczynaniami Solid Snake'a w świecie gry – pozostałe osiem godzin wypełniały filmy animowane ukazujące i podsumowujące fabularne meandry całej sagi. *Guns of the Patriots* była *de facto* jedenastogodzinnym interaktyw-

nym filmem, wyreżyserowanym z prawdziwą maestrią, pełnym dynamicznych ujęć, zaskakującej pracy kamery z w pełni profesjonalną grą aktorską i świetną kreacją Davida Haytera wcielającego się w rolę głównego bohatera. Gra wyznaczyła zupełnie nowe standardy w historii gier video i od jej wydania daje się zauważyć znaczący wzrost nacisku na fabularność growego medium, dzięki czemu granica między grą a interaktywnym filmem coraz bardziej się zaciera.

## *Metal Gear Solid V*, czyli narracja jako zagadka

Ostatnia z dotychczas wydanych gier serii, nad którą pełną kontrolę artystyczną miał Hideo Kojima[7], wzbudziła szereg kontrowersji dotyczących zarówno sposobu jej publikacji, zawartości oraz opowiedzianej w niej historii. Gra została wydana w dwóch częściach. *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, z roku 2014, była bardzo krótka i prezentowała dramatyczne wydarzenia rozgrywające się w 1975 roku, w wyniku których morska baza Big Bossa, której budowę ukazywano w grach *Portable Ops* i *Peace Walker*, ulega zniszczeniu, a główny bohater w wyniku obrażeń zapada w kilkuletnią śpiączkę. Druga część, wielokrotnie obszerniejsza, wydana 1 września 2015, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, dzieje się dziewięć lat później i opowiada historię zemsty Big Bossa na tajemniczym Skull Face, który był głównym inicjatorem zamachu sprzed dziewięciu lat.

*MGS V* pod wieloma względami różni się od wszystkich poprzednich gier serii. Przede wszystkim położono w niej większy nacisk na rozgrywkę, zmieniając zresztą jej charakter w stosunku do poprzednich odsłon. Partie grywalne podzielono na wyraziście wydzielone misje, które, po ich poprawnym ukończeniu, można w dowolnym momencie gry wielokrotnie powtarzać. W grze zachowano rozbudowane narracyjne sekwencje filmowe prezentujące kolejne etapy fabuły, zrezygnowano natomiast z tradycyjnych dla serii statycznych ekranów dialogowych. Nowością natomiast było rozszerzenie możliwości narracyjnych o element dotychczas w grach nieznany. W całym świecie gry

[7] W 2018 roku przez studio Konami wydana została jeszcze jedna gra *Metal Gear Survive*, stało się to jednak już po odejściu Kojimy z Konami i nie miał on z jej powstaniem nic wspólnego.

rozsiane zostały kasety magnetofonowe, które główny bohater może zbierać i w dowolnym momencie odsłuchiwać. Na kasetach zamieszczone są rozmowy i zeznania istotnych dla fabuły postaci; odsłuchanie niektórych kaset konieczne jest dla odblokowania kluczowych dla fabuły misji, słuchanie innych jest opcjonalne. Odsłuchiwanie może odbywać się zarówno między misjami, jak i podczas ich wykonywania, co stanowi *novum* w historii gier. To, że gracz może samodzielnie zdecydować, ile z umieszczonych w świecie gry kaset ostatecznie odsłucha, w ostatecznym rozrachunku wpływa na to, do jakiego stopnia zapozna się on z fabułą gry. Nawet bowiem opcjonalne kasety zawierają istotne dla intrygi fabularnej szczegóły, mające wpływ na percypowanie przez gracza historii, na której zbudowana jest rozgrywka w grze.

Historia ta stała się od razu po publikacji gry przedmiotem wielu kontrowersji, przy czym dodać należy, że jej najważniejszego elementu początkowo zupełnie nie zauważono. *The Phantom Pain*, wzorem niektórych poprzednich odsłon, jest fabularną retrospekcją przedstawiającą wydarzenia rozgrywające się jedenaście lat przed fabułą *Metal Gear* z roku 1987. W odróżnieniu jednak od gier w rodzaju *Peace Walker* czy *Snake Eater*, które przynosiły wiele istotnych szczegółów dla rozumienia całej skomplikowanej sagi serii, *Metal Gear Solid V* proponuje historię, która tylko w niewielkim stopniu łączy się z wydarzeniami z poprzednich gier, mimo że pojawiają się w niej kluczowe dla fabuły całości postacie doktora Emmericha, Paz, Ocelota, Big Bossa, Millera i przedstawione są szczegóły dotyczące młodości Eli, który jest (o czym w grze nie wspomina się ani słowem) młodym Liquid Snake'iem. Grę uznano więc początkowo za najsłabszą fabularnie z całej serii, szczególnie poprzez kontrast z przepełnioną epickim rozmachem poprzedniczką, *Guns of the Patriots*. Bliższe analizy zawartości gry ujawniły jednak wiele szczegółów, które przy początkowym odbiorze gry umykają oku nieuważnego obserwatora. *The Phantom Pain* jest bowiem swoistą narracyjną pułapką zastawioną przez Hideo Kojimę na nieprzygotowanego odbiorcę.

W chwili wydania gry najwięcej kontrowersji wzbudziły początek i zakończenie gry, ponieważ mimo innych nazw (*Awakening* i *The Truth*) misja otwierająca grę i misja ją kończąca jest w zasadzie identyczna i przedstawia trwającą około godziny ucieczkę Big Bossa ze szpitala na Cyprze, w którym budzi się w 1984 roku po 9 latach śpiączki. Drugie przejście tej misji wzbogacone jest jednak o szereg szczegółów, różniących ją od pierwszego,

szczegółów zmieniających zupełnie rozumienie fabuły całej gry, którą gracz właśnie ukończył. W pierwszym „przejściu" wszystko wydaje się oczywiste: Snake (Big Boss) budzi się ze śpiączki w szpitalu i narracja, pozornie z jego punktu widzenia, podejmuje dalsze snucie historii przerwanej eksplozją w helikopterze, którą kończyła się gra *Ground Zeroes*. Big Boss dowiaduje się, że w wyniku eksplozji został kaleką. Po przetrwaniu niespodziewanego ataku na swoje życie, ucieka ze szpitala z pomocą nieznanego mu bliżej pacjenta, który każe nazywać się Izmael. Ten sam Izmael informuje protagonistę, że nazywa się Ahab. Po skutecznej i dramatycznej ucieczce zakończonej wypadkiem samochodowym i kolejną utratą przytomności przez bohatera okazuje się, że tajemniczy Izmael znika. Snake spotyka natomiast Ocelota, który pomaga mu dotrzeć do statku wielorybniczego (!). Big Boss i Ocelot udają się do Afganistanu, gdzie pierwszą misją bohatera będzie uwolnienie przetrzymywanego przez Rosjan Kazuhiry Millera.

Drugie rozegranie tej samej misji ujawnia tytułową prawdę – bohater gry nie jest Big Bossem, lecz lekarzem, który osłonił go przed eksplozją w helikopterze i w wyniku czego traci on rękę. Bohater, Venom Snake, dzięki sugestii zostaje przekonany przez Big Bossa (Izmaela) i Ocelota, że jest swoim własnym szefem i nie znając swej prawdziwej tożsamości będzie podejmował działania wierząc, że jest kim innym. Wierzy w to również gracz, mimo że wiele szczegółów świata gry (jak na przykład pojawiające się na początku każdej misji filmowe napisy) stanowi wystarczającą przesłankę do poznania prawdy o głównym bohaterze. Cała intryga ma na celu uchronienie Big Bossa przed kolejnym zamachem i wywarcie zemsty na Skull Face bez zbędnego ryzyka dla prawdziwego głównego bohatera.

Kluczowe dla rozumienia zabiegu zastosowanego przez Kojimę w *Metal Gear Solid V* jest zrozumienie gry ze strategiami narracji filmowej, w której opowiadane są obie części piątej odsłony serii. *Ground Zeroes* otwiera długie dziesięciominutowe ujecie filmowe, które ukazuje Skull Face'a wyruszającego na akcję, w wyniku której zniszczona zostanie baza wojskowa Big Bossa. Narracja sprawia wrażenie personalnej, prowadzonej z perspektywy anonimowego najemnika. Okazuje się jednak być auktorialną, kiedy kamera nagle, nie przerywając ujęcia, podąża za spadającą z helikoptera kartą. Podobna oscylacja ma miejsce w kończącej narrację scenie w helikopterze: niektóre ujęcia wydają się być filmowane z perspektywy Big Bossa, inne zaś ukazują

go z punktu widzenia trzecioosobowego narratora, który w ostatniej sekundzie filmowej narracji „widzi" lekarza (Venom Snake'a) zasłaniającego własnym ciałem Big Bossa przed eksplozją.

Podobna oscylacja ma miejsce w misji finałowej *The Phantom Pain*: krótka scena rozgrywająca się w szpitalu tuż po eksplozji wydaje się filmowana w narracji auktorialnej, w zakończeniu jednak okazuje się być prowadzona z punktu widzenia Venom Snake'a leżącego na sąsiednim łóżku. Venom Snake traci chwilę potem przytomność. Na ekranie wyświetlony zostaje cytat z Fryderyka Nietzschego „Fakty nie istnieją, są tylko interpretacje" i w następnym ujęciu rozpoczyna się narracja znana graczowi z początku gry, ukazująca przebudzenie Venom Snake'a w szpitalu dziewięć lat później. W zakończeniu tej misji umieszczona jest scena, której nie było na początku, przedstawiająca rozmowę Ocelota i Big Bossa, po której ostatnie ujęcie gry przestawia Venom Snake'a widzącego w lustrze swoją prawdziwą twarz.

Ostatnie ujęcie *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015) – Venom Snake rozbija lustro, w którym zobaczył swoją prawdziwą twarz

Wszystkie te zabiegi mają wpływ na interpretację gry, na którą brak tutaj miejsca. Współgrają one z licznymi intertekstualnymi nawiązaniami obecnymi w grze – przede wszystkim do *Moby Dicka* Hermana Melville'a, ale także (w scenach z Eli) do *Władcy Much* Williama Goldinga oraz piosenek Davida Bowiego (*Diamond Dogs* i *The Man Who Sold The World*). Wypada w tym miejscu jedynie stwierdzić, że *Metal Gear Solid V* jest z jednej strony kolejną

odsłoną epickiej serii uzupełniającą tę serię pod względem fabularnym przy wykorzystaniu nowatorskich narzędzi narracyjnych nie stosowanych dotychczas w historii gier video, z drugiej strony stanowi odrębny od pozostałych części tekst kultury, który opowiada swoją historię, wymaga drobiazgowej analizy poetyki i interpretacji opowiedzianej tu historii. Obie odsłony piątej części gry stanowią bodaj najbardziej wymowny przykład na swoiste „dojrzewanie gatunku" gier, które stają się już nie tylko coraz bardziej efektowną pod względem technicznym rozrywką, ale także coraz bardziej wdzięcznym medium do opowiadania historii, domagającym się od odbiorcy takich samych zabiegów interpretacyjnych, jakie stosowane są w przypadku tradycyjnych tekstów kultury współczesnej.

## Podsumowanie

Seria *Metal Gear* stanowi bodaj najbardziej spektakularny przykład swoistego kulturowego awansu, jaki stał się udziałem gier video w ostatnim ćwierćwieczu. Awansu, który przebiegał od prostych automatów do gry i pierwszych konsol do całkowicie nowej formy medialnej, która współzawodniczy z tradycyjnymi formami sztuki. Awans ten ma jednocześnie dwa oblicza: ilościowe i jakościowe. Gry video, które trzydzieści lat temu były marginesem przemysłu rozrywkowego i przeznaczone były przede wszystkim dla dzieci i młodzieży, w ostatniej dekadzie stały się medium porównywalnym pod względem nakładów i przychodów z produktami przemysłu filmowego. Jakościowy awans wyraża się natomiast nie tylko we wzroście narracyjnych możliwości gier video, ale przede wszystkim w jakości historii, które za pomocą tych wciąż rozwijających się narzędzi są opowiadane. W przypadku serii *Metal Gear* dodatkowym czynnikiem jest niezatarte piętno artystycznej osobowości jej twórcy, Hideo Kojimy, uznawanego za pierwszego prawdziwego artystę zajmującego się tworzeniem gier video. Stworzona przez niego seria jest najlepszym dowodem na dojrzewanie gatunku, wyrażające się między innymi poprzez silną postmodernizację narracji, ironię wobec strategii narracyjnych, zabawę konwencją, co jednocześnie nie przeszkadza japońskiemu twórcy zamieszczać w swych grach czytelnego komentarza do współczesności. Tym samym staje się jasne, że współczesne gry video stanowią równorzędny wobec prozy

literackiej i sztuki filmowej środek artystycznego wyrazu, w ramach którego może mieć miejsce pełnoprawna działalność artystyczna.

Seria *Metal Gear* jest również istotna z punktu widzenia toczącej się od niemal 20 lat dyskusji na temat prawdziwej lub rzekomej narracyjności gier video jako medium i ich związków z tradycyjnie narracyjnymi formami sztuki, literacką epiką i filmem. Gry stworzone przez Hideo Kojimę w latach 1987–2005 stanowią bardzo silny argument na rzecz narracyjności bardziej tradycyjnych gier video, w których dominującą rolę odgrywa aktywność gracza. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* z 2008 roku jest pod tym względem niewątpliwym przełomem, w wyniku którego dochodzi do połączenia dwóch dotychczas oddzielnych form artystycznych: filmu i gry video. Jak już powiedziano, klasyfikowana jako gra, *MGS 4* jest w istocie kilkugodzinnym filmem, w trakcie którego gracz może przez pewien czas kontrolować awatar głównego bohatera. Typowe dla gier wydawanych w ciągu dekady przed premierą *MGS 4* przerywniki filmowe wyjaśniające sens rozgrywki do tego stopnia dominują pod względem ilościowym, że decydują o hybrydowym charakterze tego dzieła, które będąc grą jest jednocześnie filmem.

Strategia postmodernistycznego mieszania gatunków i nowatorskiego wykorzystywania tradycyjnych środków używanych do opowiadania historii znajduje swą efektowną kulminację w *Metal Gear Solid V*. W przypadku tej gry jej narracyjny aspekt jest oczywistością, problemem interpretacyjnym jest natomiast sposób, w jaki narracja została tu wykorzystana. W *MGS V* Kojima wyciągnął ostateczne konsekwencje z niemal nieograniczonych możliwości narracyjnych, jakie daje współczesna gra video, zastawiając jednocześnie na nieprzygotowanego odbiorcę swego rodzaju pułapkę. O ile poprzednia gra *MGS 4* swą filmową narracyjnością w oczywisty sposób „narzucała się" odbiorcy zmuszając go jednocześnie do w zasadzie biernego poznawania opowiadanej historii, o tyle *MGS V* proponuje bardziej subtelną strategię, w efekcie której niemal niemożliwe są dwie takie same ścieżki percepcji fabuły. Potencjalny gracz może warstwę fabularną niemal całkowicie zignorować skupiając się na czysto grywalnym aspekcie *MGS V* – jedno- lub wielokrotnym odgrywaniu misji składających się na grę. Przeciwieństwem tego podejścia, możliwym w zasadzie dopiero podczas ponownej rozgrywki, jest drobiazgowe śledzenie wszystkich pojawiających się na ekranie i w głośnikach (lub słuchawkach) informacji: zwodniczej pracy kamery w sekwencjach filmowych, napisów po-

jawiających się na ekranie, informacji w menu gry, odsłuchiwania kaset znajdowanych podczas misji, dialogów postaci i wreszcie aluzji do innych tekstów kultury, które pojawiają się często w najmniej oczekiwanych miejscach. Jeśli narrację rozumieć w najbardziej elementarny sposób – jako przekaz informacji – *Metal Gear Solid V* jest dziełem niemal pannarracyjnym, bombardującym percepcję potencjalnego gracza nadmiarem informacji. Ich właściwa deszyfracja wymaga niemal paranoidalnego studiowania świata gry i analizy sensu poszczególnych elementów w kontekście fabuły, która, jak już powiedziano, jest w swoisty sposób ukryta przed odbiorcą. Tym samym nowoczesne medium, jakim jest gra video, staje się środkiem do frapującej gry z odbiorcą, niemożliwej w ramach innych narracyjnych form sztuki.

**Bibliografia**

*Metal Gear*, Konami, 1987

*Metal Gear 2: Solid Snake*, Konami, 1990

*Metal Gear Solid*, Konami, 1998

*Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, Konami, 2001

*Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, Konami, 2004

*Metal Gear Solid: Portable Ops*, Konami, 2006

*Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots*, Konami, 2008

*Metal Gear Solid: Peace Walker*, Konami, 2010

*Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, Konami, 2014

*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, Konami, 2015

*35 pomysłów, które na zawsze zmieniły gry*, „PSX Extreme" 224, kwiecień 2016, s. 24-33.

Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej: analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Poznań 2012

Stasiewicz P., *Formy istnienia narracji w grach komputerowych*, [w:] *Kody kultury. Interakcja, transformacja, synergia*, red. H. Kubicka i O. Taranek, Wrocław 2009, s. 479-491.

Szeja J., *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004

Yap Ch. M., *Establishing Literary Merit in Metal Gear Solid: A close critical reading* http://www.academia.edu/8213277/Establishing_Literary_Merit_in_Metal_Gear_Solid_A_close_critical_reading [dostęp: 28.08.2019]