



Juliusz Konczalski*

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

***Assassin's Creed IV: Black Flag* w perspektywie poetyki Arystotelesowskiej**

Streszczenie:

Tekst analizuje grę wideo *Assassin's Creed IV: Black Flag* w kontekście poetyki Arystotelesowskiej. Inspiracją dla tych rozważań jest postulat Espena Aarsetha, głoszący wyzwolenie studiów nad grami z narratywizmu, wiodącego swój początek od teorii Arystotelesa. Jest to próba znalezienia odpowiedzi na kluczowe pytanie, czy gra wideo stanowi tak odmienną strukturę, że w imię poszukiwania metodologicznych innowacji, prawomocne jest zakwestionowanie np. narzędzi literaturoznawczych.

Słowa-klucze: narratologia, ludologia, performans, game studies, poetyka arystotelesowska

Assassin's Creed IV: Black Flag in the Perspective of Aristotle's Poetics

Summary:

The present article analyses *Assassin's Creed IV: Black Flag* videogame in the context of Aristotle's *Poetics*. The inspiration for such

* Juliusz Konczalski – mgr, kulturoznawca, doktorant na Wydziale Nauk Humanistycznych w zakresie literaturoznawstwa, Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, juliusz.konczalski@gmail.com

a consideration comes from Aarseth's postulate to liberate videogame studies from narratology, which, in turn, originates from Aristotle's theory. This article tries to find an answer to the following question: Is video games' structure so unique that while analysing them it is necessary to use tools other than those that are typical of literary studies?

Key words: narratology, ludology, performance, game studies, Aristotle's poetics

„Studia nad grami komputerowymi powinny być wyzwolone z narratywizmu i powinna zostać stworzona alternatywna teoria, która powinna być właściwa dla tego pola badawczego”
Espen Aarseth¹

Postulat Espena Aarsetha jest radykalny. Powiada on, że narratologia, wiodąca swój początek od Arystotelesa², powinna zniknąć z badań nad grami. Według Aarsetha gry wideo są tak nowoczesnym medium, że wymagają zupełnie nowej postawy badawczej. Wypada się zgodzić z norweskim badaczem co do postulatu konieczności wypracowania metod badawczych w analizie gier. Jednak radykalny postulat odcięcia się od narratologii, mającej dla Aarsetha oblicze Arystotelesa, wydaje się – przynajmniej z kilku powodów – jednak nieuzasadniony. Przedmiotem niniejszego tekstu będzie analiza gry komputerowej *Assassin's Creed IV: Black Flag*, wydanej w 2013 roku przez Ubisoft, pod kątem tego, co słynny grecki filozof napisał o tragedii w *Poetyce*³. Autor postawił sobie za zadanie znalezienie fundamentalnych podobieństw, a także wskazanie różnic w konstrukcji formalnej gry w stosunku do widowiska teatralnego.

¹ E. Aarseth, *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, [w:] *Narrative Across Media*, pod red. M.-L. Ryan, University of Nebraska Press 2004, s. 362 [tłum. Piotr Stasiewicz].

² Tenże, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. Mirosław Filiciak, [w:] *Światy z pikseli*, pod red. M. Filiciaka, Warszawa 2010, s. 14.

³ Arystoteles, *Poetyka*, tłum. H. Podbielski, Warszawa 2014.

Związki literatury i gier

Narratologia to nauka o układach fabularnych. Jednym z jej najważniejszych reprezentantów jest Władimir Propp, autor wydanej po raz pierwszy w 1928 roku *Morfologii bajki magicznej*⁴, w której wyodrębnił 31 morfemów występujących w bajkach rosyjskich: ich dobór i układ decyduje o strukturze dowolnej bajki. Sens bajki zależy od tego, w jaki sposób zostaną one uporządkowane. Chodzi zatem nie o samo opowiadanie *post factum*⁵, ile raczej o ułożenie fabuły w taki sposób, by realizowała zamierzony przez autora cel. Uwidacznia się tu pewne podobieństwo do założeń *Poetyki*. Arystoteles bowiem, opisując podstawowe składniki tragedii, a także sposób ich wiązania, podkreśla, że rolą właściwie zbudowanej fabuły i odpowiednio skonstruowanego bohatera jest wywołanie określonego efektu u odbiorcy, tj. lęku i trwogi, które następnie zostaną oczyszczone (*katharsis*).

Tragedia jest to naśladowcze przedstawienie akcji poważnej, skończonej i posiadającej [odpowiednią] wielkość, wyrażone w języku ozdobnym, odmiennym w różnych częściach dzieła, przedstawienie w formie dramatycznej, a nie narracyjnej, które przez wzbudzenie litości i trwogi doprowadza do „oczyszczenia” [katharsis] tych uczuć. [1449 b]⁶

Fabuła dramatyczna powinna być bowiem tak ułożona, aby – nawet nie oglądając sztuki w teatrze – słuchacz odczuwał trwogę i litość, w wyniku samego rozwoju zdarzeń. [1453 b]⁷

Inna używana w ludologii tradycja badawcza również prowadzi do Arystotelesesa. Jednym z najchętniej i najczęściej przywoływanych badaczy zabawy pozostaje Johan Huizinga. Jego książka *Homo ludens*⁸ to

⁴ W. Propp, *Morfologia bajki magicznej*, tłum. P. Rojek, Kraków 2011.

⁵ J. Stasieńko, *Alien vs. Predator? – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005, s. 38.

⁶ Arystoteles, dz. cyt., s. 324.

⁷ Tamże, s. 336.

⁸ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirp-sza, Warszawa 1985.

niezmiennie bogata inspiracja dla współczesnych teoretyków problemu. Uwzględniając, że spostrzeżenia Huizingi są bardzo ogólne i, jak zauważył Roger Caillois, wymagają w wielu miejscach doprecyzowania⁹, wskazują jednak na pewne ontologiczne związki między grą a literaturą. W tym miejscu należy doprecyzować pojęcie gry i zabawy. W języku holenderskim na określenie tych czynności występuje jedno słowo – *spel*¹⁰, podobnie jak w języku niemieckim (*das Spiel*), czy łacińskim (*ludo*). Słowa te oznaczają zarówno grę, w której jest zwycięzca i przegrany, jak i zabawę, która ze zwyciężaniem ma niewiele wspólnego. W rozumieniu Huizingi, gra zawsze jest zabawą, jednak nie każda zabawa musi być grą. Pamiętając o tych ograniczeniach językowych, należy stwierdzić, że praca Huizingi odnosi się zarówno do gier, jak i zabaw.

Huizinga powiada, że kultury wznoszą się w zabawie (grze)¹¹, co znaczy, że nie tyle z zabawy wynika kultura czy kultura w określonych sytuacjach staje się zabawą, ale zabawa jest zawsze wpisana w kulturę, jest jej nieodłączną częścią. Kultura i zabawa splatają się. Holenderski badacz analizuje pod tym kątem kulturę plemion pierwotnych, jak również podaje przykłady z kultury antycznej i współczesności (tzn. realiów lat 30. XX wieku). Dla Huizingi zabawa jest:

[...] czynnością swobodną, którą odczuwa się jako „nie tak pomyślaną” i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej, określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub przy pomocy przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata¹².

⁹ R. Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997, s. 15.

¹⁰ We wstępie od tłumaczy polskiego wydania *Homo ludens* znajduje się wyjaśnienie opisywanych przeze mnie trudności językowych. Zob. J. Huizinga, dz. cyt., s. 5.

¹¹ J. Huizinga, dz. cyt., s. 73.

¹² Tamże, s. 28.

Następnie omawia badacz formy istnienia zabawy w różnych dziedzinach kulturowej działalności człowieka, takich jak religia, prawo, polityka, wojna, wiedza czy poezja. Analizując kwestię poezji, Huizinga pokazuje na przykład, że przejawia się ona u ludów Babar w formie zabawy¹³. Autor przywołuje obyczaj śpiewania przez mężczyzn obraźliwych pieśni, improwizowanych podczas zbierania soku palmowego, skierowanych do sąsiada na drugim drzewie. Badacz zwraca uwagę na strukturę tych pieśni, które składają się z dwóch wierszy, określanych mianem „pnia” i „korony”. Istnieją więc pewne reguły, jakie nakazują taką, a nie inną, formę wiersza. Czynność jest ze swej natury swobodna i improwizowana, choć towarzyszy zbieraniu soku palmowego, co już zabawą nie jest, ma bowiem wymiar praktyczny, czemuś służy (przetrwaniu, gromadzeniu zapasów etc.). Zabawa zaś według zacytowanej wyżej definicji Huizingi jest czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny. Wszystko dzieje się także w ściśle określonych ramach miejsca i czasu. Reguły tej konkretnej zabawy obejmują wszystko, co powiedziano wcześniej, ale także tę specyficzną strukturę improwizowanych pieśni, złożenie z dwóch wersów itd. Ów związek poezji i zabawy Huizinga celnie i niezwykle plastycznie opisuje w następujący sposób:

Poiesis jest funkcją ludyczną. Powstaje ona w ludycznych obszarach ducha, we własnym świecie, który duch sobie tworzy. Rzeczy w tym świecie mają inne oblicze niż w „powszednim życiu” i połączone są innymi, niż logiczne, więzami. Jeśli za powagę uznamy to, co w sposób logiczny daje się wyrazić słowami trzeźwego życia, poezja nigdy w pełni poważna nie będzie. Znajduje się ona poza granicami powagi, w tej pierwotnej krainie, którą zamieszkują dziecko, zwierzę, człowiek dziki i prorok, w obszarach marzeń, ucieczki od życia, upojenia i śmiechu¹⁴.

Także Arystoteles łączy *poiesis* z naturalną skłonnością człowieka do naśladowania (*mimesis*), które dla Stagiryty ma funkcję poznawczą i ludyczną (sprawia przyjemność). W sztuce tragicznej *mimesis* w kontrolo-

¹³ Tamże, s. 177.

¹⁴ J. Huizinga, dz. cyt., s. 172.

wany sposób przekracza doświadczenie, ukazując nie to, co się stało, ale to, co mogłoby się stać. Jest więc swego rodzaju grą – w *naśladowanie*.

Poezja starożytna, a szczególnie wiersz antyczny, a także nowożytny wiersz sylabotoniczny, to znakomita ilustracja omawianego problemu. Poeci znają reguły budowy takiego wiersza, metru i stopy, które są ściśle określone (choć dopuszcza się przecież różne warianty). Poetę i odbiorcę obowiązują pewne reguły, które ten pierwszy wciela w życie, a ten drugi doświadcza ich w lekturze. Tym większa jest przyjemność płynąca z lektury wiersza, im wyraźniej czytelnik rozpoznaje reguły, według których wiersz powstał. Jednak nawet jeśli nie znamy dokładnie reguł jego budowy, to doświadczamy ich w procesie czytania. Wiersz ma określony rytm, który wynika z zastosowania stóp. Ten rytm wprowadza czytelnika w odpowiedni nastrój, często odzwierciedlając temat lub pojawiający się w wierszu motyw przewodni. To dające się odczuć uporządkowanie wrażeń zmysłowych sprawi nam przyjemność, którą uznamy za estetyczną. Według Stanisława Ossowskiego¹⁵, czerpiącego ten motyw z tradycji kantowskiej, odbiór dzieła sztuki to stan intelektualnej „bezinteresowności”. Tę samą bezinteresowność dostrzega Ossowski w zabawie¹⁶. Gra (zabawa) stanowi – według Ossowskiego – *genus proximum* sztuki, także poezji.

Ze względu na ograniczoną objętość tego tekstu, poprzestaniemy na szkicowym rysie związków literatury i gry. Problem jest na tyle ciekawy, że wymaga znacznie obszerniejszego potraktowania w osobnym tekście. W mojej opinii to, co zostało wyżej powiedziane, wystarczy, by za aktualne uznać odwołanie się do *Poetyki* Arystotelesa. Powyższe stwierdzenia rzucają nieco inne światło na sugerowaną przez Kirkpatricka konieczność odjęcia się w badaniach ludologicznych od wartości estetycznych, a skupienia na „grywalności” (*playability*)¹⁷, czyli „tym, jak się w daną grę gra”. Wydaje się, że taki opis bardzo zawęża doświadczenie gry – zwłaszcza w świetle koncepcji przeżycia estetycznego opisanego przez Stani-

¹⁵ S. Ossowski, *Co to są przeżycia estetyczne*, [w:] tegoż, *U podstaw Estetyki*, Warszawa 1966.

¹⁶ Tamże, s. 268.

¹⁷ G. Kirkpatrick, *Cynizm gracza komputerowego*, tłum. M. Szota, [w:] *Światy z pikseli*, dz. cyt., s. 169.

sława Ossowskiego, które wydaje się organicznie związane z konkretną czynnością. Według Ossowskiego przeżycie estetyczne jest podobne w swojej naturze do przeżycia towarzyszącego właśnie grze lub zabawie.

Wiele z zarysowanych w niniejszym tekście wątków to tylko szkic, drogowskaz do podjęcia niezbędnych badań. Wydaje się konieczne sprawdzenie, na ile sformułowane w *Poetyce* założenia stosują się do innych gier wideo, szczególnie tych, które pozornie nie są grammi fabularnymi, a rozgrywkę (*gameplay*) ogniskują wokół aspektów stricte *ludycznych*.

Poetyka a Assassin's Creed IV: Black Flag

Arystoteles już na początku *Poetyki* stwierdza, że „[...] przedmiotem tego wykładu będzie sztuka poetycka, jako taka, jej gatunki oraz właściwości każdego z nich, sposób w jaki należy układać fabułę, jeśli utwór poetycki ma być piękny, jego składniki ilościowe i jakościowe, a także wszystkie inne sprawy, które wchodzą w zakres tej dyscypliny badawczej” [1447 a]¹⁸. Według Stagiryty „[...] twórczość epicka, tragiczna, a także komediowa i dytyrambiczna oraz w przeważającej mierze auletyka i kitarystyka mają tę cechę wspólną, że są sztukami mimetycznymi (tj. naśladowczymi). Różnią się zaś od siebie z trzech względów: ze względu na odmienne środki, różne przedmioty oraz różny i odmienny sposób naśladowania” [1447 a]¹⁹.

Grecki filozof zauważa, że podany przez niego sposób, w jaki należy układać fabułę, ma zastosowanie do wszystkiego, co jest związane z szeroko rozumianą poetyką. A zatem, jak precyzuje w kolejnym fragmencie, do różnych rodzajów twórczości, wskazując, że każda z wymienionych operuje innymi środkami wyrazu, dotyczy różnych przedmiotów i odmienny jest w każdej z nich sposób naśladowania.

Czy do grona wyliczanych przez Stagirytę dziedzin twórczości poetyckiej moglibyśmy zaliczyć grę wideo, a szczególnie grę *Assassin's Creed IV: Black Flag*? Jeśli chodzi o gry wideo w ogóle, byłby to pewnie przyczynek

¹⁸ Arystoteles, dz. cyt., s. 316.

¹⁹ Tamże.

do szerszej dyskusji, uwzględniającej wątpliwości formułowane przez wielu badaczy z kręgu ludologicznego²⁰. Dla autora niniejszego tekstu owe wątpliwości nie stanowią dostatecznie silnego argumentu przeciwko sformułowaniu pewnych generalnych cech wspólnych wszystkim grom wideo, jak również nie stanowią żadnej poważnej przeszkody do odwoływania się do teorii literatury, a tym samym do *Poetyki* Arystotelesa, o czym częściowo pisałem wyżej. Natomiast jeśli chodzi o szczególnie przypadek omawianej gry, wówczas nie ma wątpliwości, że reprezentuje ona pewną formę sztuki naśladowczej (mimetycznej). Bohater gry – Edward Kennway – to wilk morski, który zostaje wplątany w poważniejszą intrygę, tj. walkę rozgrywaną na przestrzeni dziejów (i kolejnych części gry) między zakonem Templariuszy a bractwem Asasynów. Gra toczy się w dwóch płaszczyznach, współcześnie, kiedy gracz korzysta z urządzenia zwanego Animus (łac. dusza), by doświadczać wspomnień swoich przodków, niejako wejść w duszę przodka; oraz w określonej epoce historycznej, w tym wypadku w czasie Złotej Ery Piractwa, tj. w latach 1650–1730.

Przywołana wyżej mimetyczność gry polega przede wszystkim na konieczności wykreowania świata, który będzie wyglądał tak, jak wyglądał świat w omawianym okresie. Twórcy nie mogą odwołać się do własnych doświadczeń, odwołują się więc do tego, w jaki sposób owa epoka została ukształtowana w popkulturze²¹. Powstaje zatem Baudrillardowskie *symulakrum*, obraz, który w całości jest symulacją, ale odsyła nas do rzeczywistości, która już jest zapośredniczona, bowiem rzeczywistość, do której chcielibyśmy się odwołać, nie istnieje, a przynajmniej my nie wiemy, jak ona mogła wyglądać naprawdę²².

Należy zwrócić uwagę, że omawiana gra wideo różni się będzie od innych rodzajów twórczości wspomnianych przez Arystotelesa ze względu na odmienne środki, różne przedmioty, a także różny i odmienny

²⁰ Odsyłam na przykład do tekstu Gonzalo Frasci: *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie istniał*, tłum. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli*, dz. cyt., s. 78-89.

²¹ Grze jest zaskakująco blisko do serii filmów przygodowych *Piraci z Karaibów*, zapoczątkowanej przez *Klątwę Czarnej Perły* z 2003 roku, reż. G. Verbinski.

²² Zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.

sposób naśladowania. Tymi odmiennymi środkami według Arystotelesa są rytm, słowo i melodia. Wydaje się, że wszystkie one występują w *Assassin's Creed IV: Black Flag* i to na różnych płaszczyznach. Wymienię kilka. Słowem operują oczywiście postacie. To poprzez słowo poznajemy ich motywacje, charaktery, sposób zachowania. Słowo jest wciąż w grze jednym z kluczowych elementów komunikacyjnych. Rytm obecny jest w samej rozgrywce (*gameplay*), na przykład w sekwencjach szermierczych, w których gracz musi wykazać się zręcznością, by w rytmicznie skonstruowanych kombinacjach ciosów pokonywać kolejnych rywali (jest to najbardziej efektywna droga do zwycięstwa w walce). Ostatni element, melodia, także występuje w grze. Powstaje pytanie, czy gra wideo tę podstawową paletę środków jeszcze poszerza i czy rzeczywiście poszerza? Czy na przykład rola słów nie jest wypełniana przez jakiś inny ekwiwalent – na przykład określone ujęcia kamery. Czy rytm – na przykład w filmie widoczny w sposobie montażu²³ – nie uwidacznia się także w pewien sposób w grze wideo? Czy będą to różnice jakościowe, czy ilościowe?

„[...] ci, którzy naśladują, przedstawiają postacie działające, a te z kolei muszą być albo szlachetne, albo nikkzemne [...], przedstawiają je bądź jako lepsze, bądź jako gorsze, bądź jako takie, jakimi są w rzeczywistości.” [1448 a]²⁴

Powyższy fragment nie wymaga chyba dodatkowego komentarza i znajduje swoje bezpośrednie odzwierciedlenie także w omawianej grze. Na przykład pojawiający się w grze słynny pirat Edward Thatch, czyli Czarnobrody, zdaje się postacią raczej nikkzemną w ujęciu Arystotelesowskim, choć z pewnością przedstawiony jest jako lepszy niż w rzeczywistości.

Ostatnim z elementów różnicujących twórczość jest sposób naśladowania. Grecki filozof powiada, że „Można przecież za pomocą tych samych środków przedstawiać te same przedmioty bądź poprzez opowiadanie – przy czym można opowiadać, jak czyni Homer, wcielając się w inną postać, lub wyłącznie we własnej osobie – bądź też w ten

²³ Zob. J. Płużewski, *Język filmu*, Warszawa 1982.

²⁴ Arystoteles, dz. cyt., s. 318.

sposób, że wszystkie przedstawione postacie wprowadza się jako bezpośrednio działające” [1448 a]²⁵. Zarówno tragedia grecka, jak i omawiana gra przedstawiają, wprowadzając postacie działające.

W dyskusjach toczonych na temat nowych mediów²⁶ często pojawia się twierdzenie, że fundamentalną różnicą między grą a literaturą jest sposób odbioru, czyli immersyjność gier. Polega to na stymulacji nie tylko intelektualnej, ale też na pobudzeniu wszystkich zmysłów człowieka. Gracz jest zaangażowany w rozgrywkę również fizycznie. W perspektywie przywołanego powyżej określenia przeżycia estetycznego uwidocznia się istotne podobieństwo między literaturą a zabawą, między grą a czytaniem dramatu lub oglądaniem go w teatrze. W obu wypadkach zarówno uwaga czytelnika, jak i gracza, jest skupiona na tym, co się wydarzy dalej. Pograżając się w świecie przedstawionym, czytelnik traci poczucie tzw. realnego świata. Być może ze względu na odmienne środki (albo raczej inny sposób ich wykorzystania) gra wideo osiąga ten stan łatwiej. Jednak w obu wypadkach poczucie wejścia w inną rzeczywistość jest równie mocne.

Chciałbym w tym miejscu przywołać przykład pewnej wazy greckiej z Farsalos z 580 roku przed Chrystusem. Została na niej przedstawiona publiczność teatru antycznego. Reaguje ona żywiołowo na spektakl, gestykuluje, pokrzykuje, wymachuje i odgraża aktorom. Jest to wyraźne potwierdzenie z jednej strony tego, co pisze o wzbudzaniu uczuć Arystoteles, ale z drugiej, pokazuje, jak żywiołowy był w starożytności odbiór przedstawienia teatralnego. Ta żywiołowość zdaje się zresztą powracać dziś za sprawą sztuk performatywnych²⁷, które przenikają do współczesnego teatru²⁸. Z jednej strony, widz teatru greckiego, choć reagujący emocjonalnie, nie miał wpływu na akcję fabularną, z drugiej, współczesny widz-odbiorca performansu ma możliwość sterowania jego przebiegiem. Podobny wpływ na fabułę ma gracz.

²⁵ Tamże, s. 319.

²⁶ Zob. R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie teorii nowych mediów*, [w:] *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, red. R. Bomba, Toruń 2014, s. 57-89.

²⁷ Zob. R. Schechner, *Performatyka: Wstęp*, tłum. T. Kubikowski, red. M. Rochowski, Wrocław 2006.

²⁸ Zob. E. Fischer-Lichte, *Estetyka performatywności*, tłum. M. Borowski, M. Sugiera, Kraków 2008.

Erika Ficher-Lichte podkreśla opozycję między przedstawieniami *live*, które charakteryzuje cielesna współobecność widzów i aktorów, a mediatyzowanymi przedstawieniami, gdzie recepcja i produkcja przebiegają osobno. Badaczka zwraca uwagę na tzw. autopojetyczną, a więc samostwarzającą się pętlę *feedbacku*, wzajemnego oddziaływania na siebie widzów i aktorów, która w istocie konstytuuje performans. Gry wideo, z jednej strony, są zmediatyzowane, z drugiej jednak rozgrywają się tu i teraz, w chwili grania. Odbiorca gry performuje z zaprogramowaną maszyną, która w określony sposób reaguje na jego decyzje. W performansie (czy szerzej przedstawieniach *live*) „dzieło” powstaje tu i teraz w wyniku wzajemnego oddziaływania widzów i aktorów²⁹. W przypadku gry wideo, najpierw jej twórca ją kreuje, przewidując możliwe interakcje i wpisując je w algorytm przejścia gry, a dopiero potem odbiorca w nią gra. Mimo braku cielesnej współobecności, każde przejście gry jest inne, a przypadki, w których gracze odkryli zupełnie nowe i nieprzewidziane możliwości, są niezwykle powszechne. Choć kwestia ta zasługuje na rozwinięcie i dokładniejsze zbadanie, wydaje się już teraz sytuować grę bliżej tragedii, czy szerzej przedstawień *live*, aniżeli przedstawień mediatyzowanych (na przykład filmu).

Czy gracz ma wpływ na fabułę *Assassin's Creed IV: Black Flag*?

„Rozważmy [...] jakimi właściwościami winien odznaczać się układ zdarzeń, skoro jest on najważniejszym i najbardziej podstawowym elementem tragedii” [1450 b]³⁰. Arystoteles podkreśla wagę dobrze ułożonej fabuły. Zauważa, że dobrze skonstruowana fabuła – jako całość – powinna posiadać początek, środek i koniec. Przy ich opisie używa kategorii konieczności. Początek na zasadzie konieczności nie następuje po niczym, ale po nim właśnie coś następuje (zgodnie z naturą rzeczy). Środek znajduje się – znów na zasadzie konieczności – między początkiem a końcem. Koniec zaś na zasadzie konieczności znajduje się pośrodku³¹. Ważne

²⁹ Erika Ficher-Lichte, dz. cyt., s. 110.

³⁰ Arystoteles, dz. cyt., s. 327.

³¹ Tamże, s. 327.

w teorii Arystotelesa jest ściśle określenie danego elementu w układzie fabularnym. Autor tragedii nie może rozpocząć jej od końca, akcja jest bowiem przedstawiana w określonym następstwie przyczynowo-skutkowym. Podobnie, jak sądzę, rzecz ma się z omawianą grą wideo.

W *Assassin's Creed IV: Black Flag* występuje tylko główny wątek fabularny³² – czyli układ zdarzeń odzwierciedlający doświadczenia Edwarda Kenwaya. Gracz wchodzi do Animusa, w duszę Kenwaya i doświadcza wypadków z jego życia. Wypadki te są ściśle uporządkowane, tworząc strukturę składającą się z sekwencji początkowych, środkowych i końcowych. Nawet jeśli po zakończeniu gry możliwe jest odtworzenie dowolnie wybranej sekwencji zdarzeń, to jednak grając po raz pierwszy, gracz musi ich doświadczyć w ściśle zaplanowanej przez twórców gry kolejności. Czy gracz ma jakiś wpływ na fabułę? Wydaje się, że nie. Po pierwsze dlatego, że, jak zostało powiedziane wyżej, kolejność jest ściśle ustalona. Po drugie dlatego, że każdy wątek fabuły musi zakończyć się wyłącznie w sposób taki, jak zaplanowali scenarzyści gry. Wariantowość wynika jedynie ze sposobu grania, chociaż i on podlega ograniczeniom. W niektórych misjach gracz nie może zabijać przeciwników, w innych musi pozostawać w ukryciu. Odzwierciedla to ramę fabularną narzuconą przez *odgrywanie* wydarzeń z życia bohatera, które *już wcześniej się wydarzyły*. Nie ma możliwości zmiany historii – bohater gry odbywa wyłącznie podróż mentalną, to coś jak sen na jawie. Z drugiej strony, odgrywanie wydarzeń to ciekawa metafora grania w ogóle. Podobnie jak bohater gry (anonimowy pracownik firmy Abstergo Entertainment) wchodzi za pośrednictwem Animusa do wspomnień Edwarda Kenwaya, tak współczesny gracz komputerowy za pośrednictwem na przykład konsoli do gier czy komputera, włączając grę, przenosi się do zupełnie innego świata. Podobnie jak ów anonimowy człowiek, współczesny gracz ma tylko ułudę swobodnego wpływu na akcję fabularną. Jest ona już ułożona. Pozostaje to w zgodzie z tezą Arystotelesa, że „[...] tworzące fabułę zdarzenia powinny być w taki sposób zespolone, aby po przedstawieniu lub

³² W przeciwieństwie do wielu gier, w których mamy tzw. wątki poboczne. Nie muszą one – choć mogą – wywierać żadnego wpływu na akcję gry. Koronnym przykładem, gdzie wątki poboczne odgrywają dużą rolę, jest *Wiedźmin 3: Dziki gon* albo słynna seria gier RPG *The Elder Scrolls*.

usunięciu nawet jednego z nich uległa naruszeniu i rozpadła się również całość. Taka bowiem część, której dodanie lub odjęcie nie sprawia widocznej różnicy, nie jest istotną częścią całości” [1451 a]³³.

Omawiana gra składa się jednak z wielu elementów opcjonalnych: wyzwań, zagadek logicznych, różnego rodzaju aktywności, które może podejmować gracz obok wspomnianego głównego wątku fabularnego. Należą do nich na przykład misje dla Asasynów, które polegają na zabiciu określonej postaci. Nie zawierają rozbudowanej warstwy fabularnej, gracz musi udać się w konkretne miejsce, a następnie śledzić lub zabić cel. Innym przykładem są tzw. „znajdźki” wszelkiej maści, jak na przykład porzucane szanty albo mapy skarbów. Z perspektywy Arystotelesa elementy te – choć występujące w ogromnej obfitości – są elementami zbędnymi dla istnienia całości gry. Nie wnoszą one do fabuły absolutnie nic. Z drugiej strony – zwłaszcza w rozumieniu Aarsetha, Frasci czy Manovicha³⁴ – stanowią istotny element gry, który różnicuje względem tradycyjnych mediów. Należy jednak zwrócić uwagę, że nawet jeśli gracz skupi się wyłącznie na owych wyzwaniach pobocznych, które nie należą do fabularnej całości, to żeby do nich wszystkich dotrzeć, będzie niejako zmuszony uczestniczyć w głównym wątku fabularnym. Tylko dzięki temu odkryje zablokowane wcześniej lokacje, w których będzie mógł kontynuować owe poboczne, nie mającego żadnego znaczenia dla głównego wątku fabularnego działania (co zresztą twórcy rozwiązali bardzo zgrabnie, podając informację, że dana przestrzeń w grze jest niedostępna ze względu na brak danych o wspomnieniu). Nie ma na przykład możliwości nurkowania we wrakach zatopionych statków bez odbycia misji fabularnej, która „zmusi” gracza do zakupu dzwonu do nurkowania. A zatem gracz i tak nie może skupić się w *Assassin's Creed IV: Black Flag* tylko na działaniach pobocznych – by je odkryć, musi uczestniczyć w wątku fabularnym. Ów wątek jest zatem w strukturalnej hierarchii dzieła czymś nadrzędnym. Zwracam także uwagę, że od samego początku twórcy gier starali się, by ich gry oferowały coś znacznie ciekawszego niż

³³ Arystoteles, dz. cyt., s. 329.

³⁴ L. Manovich, *Baza danych*, tłum. P. Cypryański, [w:] tenże, *Język nowych mediów*, Warszawa 2011, s. 333-365.

tylko prostą rozgrywkę. Właśnie poprzez – nazwijmy je tak – fabularne zakotwiczenia (najczęściej realizowane za pośrednictwem konkretnych tytułów gier). Nazywano je, by zaprosić odbiorcę do przeżycia czegoś, co będzie przypominać na przykład grę w tenisa (*Tennis for Two 1958*) lub walkę w przestrzeni kosmicznej (*Spacewar! 1962*).

Warto jeszcze odnieść się do owych części składowych całości w kontekście rozgrywki (*gameplay*). Zarówno w omawianej grze, jak w jej poprzednich częściach, pierwsza sekwencja fabularna połączona jest z nauczaniem gracza podstawowych elementów sterowania postacią, nawigowania po świecie. Do tego stopnia splata się to z wypadkami fabularnymi, że dopiero gdy gracz pozna owe podstawy sterowania, a także poczuje się względnie pewnie kierując postacią, także w warstwie fabularnej, to zna już głównych adwersarzy, wie, co jest jego konkretnym celem, a także orientuje się, dlaczego znajduje się w określonym punkcie akcji fabularnej.

W perspektywie przytoczonych przykładów, odwołując się do tej konkretnej gry wideo, trudno nie zauważyć, że między powstałą ponad 2500 lat temu *Poetyką* Arystotelesa a regułami tworzenia współczesnych gier występują pewne podobieństwa. Oznacza to, w moim przekonaniu, że zalecenia radykalnego odrzucenia traktatu Stagiryty jako nieprzydatnego do opisu współczesnych zjawisk ludyczności, powinny być formułowane z ostrożnością.

Na koniec rozważmy jeszcze jeden aspekt tragedii. Jednym z jej składników, w ujęciu Arystotelesowskim, jest widowisko. Można zaryzykować twierdzenie, że bez widowiska tragedia nie istnieje, choć gdy Stagiryta pisze o fabule, zauważa, że „Fabuła dramatyczna powinna być bowiem tak ułożona, aby – nawet nie oglądając sztuki w teatrze – słuchacz odczuwał litość i trwogę[...]” [1453 b]³⁵. Gra wideo nie istnieje bez gracza, to znaczy nie istnieje bez tego, kto będzie w nią grał. W świetle tego, co zostało przytoczone, gracz jest z jednej strony widzem, a z drugiej uczestnikiem zdarzeń. Widzem i aktorem jednocześnie. Bierze udział w określonym performansie albo ciągu performansów, które zostały zaprojektowane przez twórców gry i które układają się w określoną całość.

³⁵ Arystoteles, dz. cyt., s. 336.

Juliusz Konczalski, „*Assassin's Creed IV: Black Flag*” w perspektywie poetyki Arystotelesowskiej

Możemy zaryzykować twierdzenie, że ten układ zdarzeń (performansów) byłby według Arystotelesa najważniejszym elementem tragedii. „Tragedia jest bowiem naśladowaniem nie ludzi, lecz działania (akcji) i życia (od działania zależy przecież i powodzenie i niepowodzenie)” [1450 a]³⁶. Czy zatem współcześnie nie powiedzielibyśmy, że tragedia w rozumieniu Arystotelesa jest jakąś formą symulacji?

Bibliografia

- Aarseth Espen, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. Mirosław Filiciak, [w:] *Światy z pikseli*, pod red. Mirosława Filiciaka, Warszawa 2010.
- Aarseth Espen, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. Mariusz Pi-sarski, Paweł Schreiber, Dorota Sikora, Michał Tabaczyński, Kraków-Bydgoszcz 2014.
- Aarseth Espen, *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, [w:] *Narrative Across Media*, red. Marie-Laure Ryan, University of Nebraska Press 2004.
- Arystoteles, *Poetyka*, tłum. Henryk Podbielski, Warszawa 2014.
- Baudrillard Jean, *Symulakry i symulacja*, przeł. Sławomir Królak, Warszawa 2005.
- Bomba Radosław, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014.
- Bomba Radosław, *Gry komputerowe w perspektywie teorii nowych mediów*, [w:] tenże, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014, s. 57-89.
- Caillois Roger, *Gry i ludzie*, przeł. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Warszawa 1997.
- Dovey John, Helen W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, przeł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Kraków 2011.
- Fischer-Lichte Erika, *Estetyka performatywności*, tłum. Mateusz Borowski, Małgorzata Sugiera, Kraków 2008.

³⁶ Tamże, s. 325.

Juliusz Konczalski, „Assassin's Creed IV: Black Flag” w perspektywie poetyki Arystotelesowskiej

Frasca Gonzalo, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie istniał*, tłum. Mirosław Filiciak, [w:] *Światy z pikseli*, pod. red. Mirosława Filiciaka, s. 78-89.

Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Warszawa 1985.

Kirkpatrick Graeme, *Cynizm gracza komputerowego*, tłum. Michał Szota, [w:] *Światy z pikseli*, pod red. Mirosława Filiciaka, Warszawa 2010.

Manovich Lev, *Baza danych*, tłum. Piotr Cypryański, [w:] tenże, *Język nowych mediów*, Warszawa 2011, s. 333-365.

Manovich Lev, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, Warszawa 2011.

Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej, pod red. Andrzeja Pitrusa, Kraków 2012.

Ossowski Stanisław, *Co to są przeżycia estetyczne*, [w:] tegoż, *U podstaw estetyki*, Warszawa 1966.

Plaźewski Jerzy, *Język filmu*, Warszawa 1982.

Propp Władimir, *Morfologia bajki magicznej*, tłum. Paweł Rojek, Kraków 2011.

Schechner Richard, *Performatyka: Wstęp*, tłum. Tomasz Kubikowski, red. Marcin Rochowski, Wrocław 2006.

Stasieńko Jan, *Alien vs. Predator? – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005.