



RAFAŁ SZCZERBAKIEWICZ

 <https://orcid.org/0000-0002-3506-1669>

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa i Literaturoznawstwa,
Katedra Współczesnej Literatury i Kultury Polskiej
pl. M. Curie-Skłodowskiej 5, 20-031 Lublin
e-mail: rafal.szczerbakiewicz@mail.umcs.pl

Rozmawiaj ze zwierzętami. *Animal Crossing: New Horizons*

Talk to Animals. *Animal Crossing: New Horizons*

Abstract

Video games which base their narration on avatar-based representation of the player shift the narrative towards the interactive receiver, a “surrogate self” within the game’s tale. The immersive activism of the sovereign influence of the player on the course of the game is nonetheless significantly limited in case of procedural games, as the interactivity may prove to be an imposed or anticipated inter-passivity of the receiver. The chaos-inducing and destabilizing effect of the pandemic on social life shown in the example of the rhetorical, both utopian and persuasive game *Animal Crossing* proved to be the anticipated virtual ersatz of real social order. The players’ anxious dissociations and dislocations were assuaged by the rhetorical disposition of the game, which does not require deep investment. It is an ambient game in the sense that the player allows his in-game islander avatar to “lead them by hand”. The player does actively belong to the allotopic community, but nevertheless their alternative post-identity becomes a form of psychological escapism which allows them to relinquish factual decision making. Meanwhile, to explore the new possibilities of the island community, the game poses a condition: one has to accept its dominant economic aspect. *Animal Crossing*’s narrative subordinates the active interaction in-game to obedience to rhetorical procedures which, through second-person narration, impose quasi-capitalistic rules of order to the simulation of island fun. The player is thus not sovereign in their actions, but rather they follow instructions aimed at them. The market regulations of late capitalism form the ideological background of these instructions. The eutopic narrative thus conceals the paradox of the neoliberal “object of free will” which is only possible at the cost of repression and real constraints on autonomy and choice, even in the alternate form of in-game post-identity.

Gry wideo, które budują narrację wokół awatara gracza, w interaktywnym środowisku zmieniają sytuację komunikacyjną klasycznych sztuk i mediów. Przesuwają narrację w kierunku aktywnego odbiorcy, „zastępczego ja” gier. Wkomponowany w diegę bohater narracji to na ogół rzeczony awatar¹. Z perspektywy zaangażowanego użytkownika przyjemnością płynącą z gry jest jej interaktywna performatywność: pozory uczestnictwa i swobodnego działania w obrębie narracji. Jest to przyjemność nie identyczna, ale pokrewna przyjemności narracyjnej, wzbogacona bowiem o odczucie aktywnej partycypacji. Wolność i aktywność awatara mają jednak swoje granice — algorytmy gry ograniczają swobodę działania. Nie może być inaczej, gdyż ograniczenia wyznaczone przez zasady są warunkiem spójności narracji. Gracz znajduje się w ambiwalentnej sytuacji między swobodą a (sztywnymi) zasadami interakcji w grze.

Nie jest to koniecznie słabość gry jako takiej. Jill Walker trafnie zauważa, że narracyjne ograniczenie wolności interakcji może być jej przyjemnością: „Czujesz przyjemność bycia częścią tekstu, częścią maszyny. Czy lubisz ograniczenia swojego uczestnictwa: poczucie przymusu, uległości? Czy to jest przyjemność rytuału?” (Walker 2001: 22)². Rytuał gry polega na przestrzeganiu reguł. By gracze mogli wziąć udział w zabawie, godzą się na instancję symbolicznego porządku gry (zasad) i na środki perswazyjne (aspekt retoryczny gry), nakładające do posłuszeństwa zasadom. Perswazyjna moc języka gry okazuje się suwerenna wobec gracza. Gracz nie jest swobodny tak w działaniu, jak w języku³. W obrębie narracji wybiera z ograniczonej puli komunikaty sufflowane mu przez grę i symuluje językową aktywność swego awatara. Kto zatem mówi? Gra zwraca się do awatara gracza, pozorując dialog. W istocie jednak narzuca mu monolog, nie oczekuje od odbiorcy jego realnej

¹ Literatura związana z istotnym dla groznawstwa operacyjnym pojęciem awatara jest bogata. Dla potrzeb artykułu ekstrahuję kilka propozycji definiowania, które opisują różne aspekty pojęcia: „wirtualne konstrukty, które są kontrolowane przez ludzkich graczy i służą jako środek interakcji z innymi postaciami” (Berger 2002: 33); „reprezentacja użytkownika w wirtualnym wszechświecie” (Filiciak 2003: 89); „wirtualne zastępcze ja, które zastępuje nasze ja z przestrzeni rzeczywistej” (Wilson 2003, b.s.) — przeł. R.Sz. Interesującą publikacją opisującą możliwe relacje między tożsamością gracza a jej reprezentacjami jest monografia Zacha Waggonera (2009).

² Jeśli w bibliografii nie odnotowano inaczej, wszystkie przekłady pochodzą od autora artykułu.

³ Problematykę retoryczności języka gier omawiają m.in. rozdziały drugiej części — *Player Interactions: (Un)Collaboration, (Im)Politeness, Power* — monografii o interaktywności gier (Ensslin, Balteiro 2019).

odpowiedzi. Językowo gracz odgrywa „na scenie” gry zaplanowaną dla niego rolę. Udział w takim quasi-dialogu odsłania paradoks drugoosobowej narracji, która niweluje dialog na rzecz siły perswazji (zob. Walker 2001: 19).

Przykładem tego typu narracji jest *Animal Crossing: New Horizons*⁴. Aktywność w tej grze nie jest bowiem związana z rozwiązywaniem zagadek, „questem” czy kreatywnością. Sukces zależy od posłuszeństwa regułom, które rządzą symulowaną wyspiarską społecznością. Instruktażowe interakcje z awatarem gracza podsuwają mu kolejne zadania, korzystne wybory, sposoby pozyskiwania dóbr.

Samotny projektant z Kioto

Zanim omówię retoryczno-perswazyjny mechanizm gry, doprecyzuję jej genologiczne i społeczne usytuowanie. *Animal Crossing* nie jest nowym tytułem. W środowisku konsol Nintendo franczyzę gier o budowaniu habitatu we wspólnocie antropomorfizowanych postaci zwierzęcych stworzył Eguchi Katsuyi. Kolejne odsłony umieszczały świat gry w różnych środowiskach (w lesie, zwierzęcym mieście, na wakacyjnym kempingu)⁵. Gry spełniały edukacyjno-pedagogiczne postulaty platformy Nintendo, która kierowała wiele swoich produkcji do młodych odbiorców. Rzecz w tym, że po kolejne części tych „cozy games”, z powodu ich dziecięcego uroku, sięgali także dorośli⁶.

Odbiorca serii rodzinnych gier od początku był pomyślany także jako wyalienowany społecznie dorosły. Mamy ku temu biograficzno-obyczajowe przesłanki. Wirtualna quasi-społeczność *Animal Crossing* jest platformą symulacji socjalnych interakcji, poprzez które twórca gry dialoguje z potrzebami skrajnie wyobcowanych rodaków, i — co niebagatelne — filtruje w pomysłe gry osobiste doświadczenia i autobiograficzne tropy⁷. Po ukończeniu kursu grafiki komputerowej został zatrudniony w studiu Nintendo w Kioto, z dala od rodzinnego domu. W pierwszych latach, mimo zawodowych sukcesów, borykał się z depresją będącą reakcją na obcość nowego środowiska. Eguchi wykoncytował *Animal Crossing* w efekcie własnej społecznej izolacji, która nie ustała nawet wtedy,

⁴ *Animal Crossing: New Horizons* (2020, Nintendo Switch).

⁵ Gra *Animal Crossing* miała premierę w 2001 roku na konsoli Nintendo 64. Genologicznie był to rodzinny symulator życia. Sugerowano, że źródłem pomysłu był „dorosły” *Second Life*. Otwarty i przyjazny świat, w którym gracze wchodzi w interakcje ze zwierzęcymi NPC-ami (NPC, czyli *Non-Player Characters* — postaci niebędące graczami — są zarazem postaciami, które nie są kontrolowane przez gracza), umożliwiał w obrębie rozgrywki modelowanie wirtualnych wspólnot. Tak jak gry serii *The Sims* firmy Electronic Arts, *Animal Crossing* angażował graczy w naśladowanie zwykłego życia. Gracze symulowali społeczne aktywności. Przede wszystkim budowali własne (swych awatarów) powodzenie w środowisku, wchodzili w relacje z zamieszkującymi wyspę animalnymi NPC-ami, a z czasem (w sieciowych wersjach gry) — z innymi graczami. Kolejne tytuły w kolejności edycji to: *Animal Crossing: Wild World* (2005, Nintendo DS.); *Animal Crossing: Let's Go to the City* (2008, Nintendo Wii); *Animal Crossing: New Leaf* (2012, Nintendo 3DS); mobilny „spin-off” *Animal Crossing: Pocket Camp* (2017, Android, iOS) i w końcu *Animal Crossing: New Horizons* (2020, Nintendo Switch).

⁶ Pomiedzy innymi propozycjami (*ambient games, slow games, zen games, idle games* etc.) gatunek gier nie tylko dla młodszych, ale i dorosłych, które w dziecięcej poetyce podejmują „dorosłą” problematykę, rezygnując z nadmiarowego angażowania gracza, najtrafniej określa pojęcie „cozy games” (zob. Cook 2018; Waszkiewicz 2022: 71–74). *Animal Crossing* jako pograniczną grę, sytuującą adresata między dziećmi i dorosłymi (nazywając ją z kolei „cute game”), określa hasło słownikowe autorstwa Ashley Guajardo (2022: 21–26).

⁷ Wszystkie informacje biograficzne o Eguchi Katsui czerpię z artykułu Miguela Cesara (2020b).

gdy założył w Kioto rodzinę — ponadwymiarowa praca w studiu deweloperskim wpływała na jakość domowych relacji. Zauważył, że członkowie jego rodziny osobno pracują, uczą się i bawią się przed ekranami, co poddało mu myśl, że tematem gry można uczynić kryzys międzyludzkiej komunikacji w nowomediálním społeczeństwie.

Jako Japończyk nie mógł nie wziąć pod uwagę kryzysu społecznych interakcji w ojczyźnie znajdującej się pod presją neoliberalnych sposobów organizacji czasu życia i pracy. Sposobem radzenia sobie z realnymi problemami wynikającymi z ideologicznej konstrukcji otaczającego go świata społecznych zobowiązań była więc alternatywa uporządkowanej i „uspokojonej” narracji gry. W tym sensie zamysł gry wpisuje się w ideę „ambient games”⁸. Wyczuwalnym kontekstem tematu gry jest dramat japońskiej izolacji i jej konsekwencja: *kokodu* (‘samotność’)⁹. Pierwotny pomysł zastosowania narracji „ty” miał zatem cel socjalizujący. Gracz rozpoczynał grę w zupełnie nowym świecie, nikogo nie znając i nie rozumiejąc zasad funkcjonowania wspólnoty. Sytuacja wymuszała rozwijanie relacyjnych umiejętności, bo od nich zależał sukces w grze. Celem była budowa więzi, przyjaźni i działanie na rzecz sąsiedzkiej wspólnoty¹⁰. Wraz z rozwojem serii symulacje socjalnych interakcji komplikowały się. Dochodziła budowa instytucji społecznych i eksploracji różnych poziomów środowiska zamieszkanego przez symulowaną wspólnotę. Istotnym elementem kolejnych wersji gry była symulacja reguł ekonomii i wymiany towarowej.

Uraturuj się. Zamieszkać na wyspie

Globalny sukces nowej odsłony gry w roku 2020 jednoznacznie kojarzony jest ze społecznymi okolicznościami jej wydania. Nowa edycja *Animal Crossing: New Horizons* była rynkowym przebojem, gdyż proponowała eskapistyczną narrację o izolacji na idyllicznej wyspie. Premiera tytułu (20 marca 2020 roku) na platformie *Nintendo Switch* zbiegła się z wybuchem światowej pandemii COVID-19. Sukces gry w pandemii wyjaśnia w szerszej

⁸ „Ambient jest wysoce inspirującą kategorią w teorii mediów. Otwiera wiele ścieżek interpretacyjnych i pozwala postrzegać kulturę gier jako istotną część szerszego krajobrazu mediów ambientowych. Ambient rozumiany w kontekście spowolnienia otwiera dyskusję na temat tego rodzaju zabawy, która charakteryzuje się raczej dystansem niż bliskim i skupionym zaangażowaniem” (Fizek 2022: 142). W publikacjach o relacji medialnej kultury i społecznych trybów działania kapitalizmu w Japonii pojawia się temat terapeutycznej potrzeby „kulturowego ambientu”: „[...] media regulujące nastrój często są po prostu mechanizmami radzenia sobie z życiem w neoliberalnym kapitalizmie [...] a kiedy indziej są używane wprost w celu zapewnienia produktywności, wydajności, uległości i rentowności” (Roquet 2016: 21).

⁹ Społeczeństwo Japonii od dekad przeżywa fragmentację tożsamości. Twórcy związani z japońską popkulturą opowiadają o zagrożeniu funkcjonalną samotnością wykluczanych jednostek. Jednym z wyzwań starzejącej się wspólnoty jest np. samotna śmierć starych ludzi w japońskich metropoliach:

[...] istnieje słowo określające ten fenomen — *kokodushi*, co dosłownie tłumaczy się jako samotna (*kokodu*) śmierć (*shi*). Samotność (*kokodu*) jest w dzisiejszych czasach sama w sobie bólem: to, co słyszy się tak od młodych, jak i starych ludzi o nadmiarach czasu spędzonego samotnie, w izolacji od innych i w separacji od społecznej tkanki, która (kiedyś) zakotwiczyła tożsamość i relacje międzyludzkie, takie jak miejsce pracy”. (Allison 2013: 126)

Zob. też ogólniejsze studium problemu — Cesar 2020b.

¹⁰ „Tak jak Eguchi, gracze są obcy w obcej krainie, dowożeni na miejsce taksówką lub pociągiem, mają niewiele rzeczy, nie mają przyjaciół ani znajomych w nowym mieście. Mają tylko pracę, z którą mogą się identyfikować. Izolacja z czasem przekształca się w sieć interakcji, ale tylko poprzez aktywną socjalizację i tworzenie wspólnoty. Gracze są zatem morywowani nie tylko do udziału w działaniach na rzecz społeczności, ale doświadczają też stawiania się elementem grupy, kolektywu. Ten powracający temat współczesnych japońskich mediów kultury popularnej ma antropologiczne, społeczne i polityczne konotacje, związane z kontekstem dezintegracji narodowej wspólnoty, zanikania więzi i relacji w jej obrębie” (Cesar 2020a: 96).

perspektywie potrzeba „cozy games”, które w chaotycznym świecie symulują uproszczone formy społecznego ładu¹¹. W realnym świecie nagle ustala skuteczność symboliczna porządku wspólnoty. Chaotyzyacja i destabilizacja życia spowodowały, że gra, zarazem utopijna i retorycznie perswazyjna, zadziałała jak erzac porządku. Proponując spokojne budowanie „prosperity” na wirtualnej wyspie, uśmierzała społeczne lęki, spowalniała dojmujące doznania szybkiej destabilizacji wspólnoty¹². Okazało się, że perswazyjne reguły gry naśladowanej społeczności, w relacji do sytuacji globalnej, stały się wirtualnym spełnieniem utopijnego pragnienia utraconej stabilizacji¹³.

Animal Crossing: New Horizons okazało się w pandemicznej perspektywie narracją altopijną¹⁴. Podobieństwo zasad gry do realnych reguł społecznych umożliwiło graczom budowanie alternatywnej wobec chaosu pandemii, uporządkowanej ekotopii (ekologicznej utopii) na wyspie. Na początku zabawy gracz ląduje na archipelagu i dowiaduje się, że nie jest skazany na robinsonadę. Wyspa nie jest zupełnie niezamieszkała i nie jedyna w okolicy. Archipelag „zaludnia” nowoczesnie zorganizowana społeczność antropomorficznych, posługujących się ludzką mową zwierząt, które pomagają przybyszowi organizować jego nowy habitat. W sytuacji pandemicznej alienacja (naturalna sytuacja wyspy) staje się paradoksalnie doznaniem działania dobrostanu innej wspólnoty.

Gracze, którzy znaleźli się na „wyspach” swych realnych miejsc izolacji i kwarantann, dostali zaproszenie do wtórnej, wirtualnej socjalizacji. Gra nie sugerowała, że wyspa izoluje od wielkomięjskich skupisk zagrożonych transmisją wirusa, ale wybór utopianistycznego projektu wyspy zapewniał bezpieczne doświadczanie symulacji społecznych relacji. Wyspa oferowała separację od lęków przed realnymi aspektami pandemii¹⁵. Desocjalizacja spowodowana pandemią spotkała w regułach gry obietnicę alternatywnego porządku, symulację

¹¹ Psychologiczny, socjologiczny i ekonomiczny fenomen sukcesu eskapistycznej gry łączy się z poetyką „cozy games”. Przytulność, uspokojenie dotyczy gier, które poprzez nastrój wpływają na afektywność gracza. Przytulność wyspy oznacza tutaj konkretnie urodę świata obiecującego fantazmat społecznego bezpieczeństwa (zob. Waszkiewicz, Bakun 2020). Edycja *New Horizons* jest szeroko opisywana w kontekście pandemii w literaturze przedmiotu, zob. m.in.: Comerford 2021; Lewis i in. 2021; Waszkiewicz 2022: 71; Yee i in. 2021; Zhu 2021. Pojawiła się też, poszerzająca kontekst, monografia poświęcona psychologicznym i zdrowotnym aspektom środowiska gier, także w powiązaniu z pandemią — zob. Rodriguez i in. 2022.

¹² Styl gry mieści się w pojęciu „slow game”:

Slow play to przejaw strategii życia/zabawy w epoce szybkości. Tworzy nisze bezruchu w coraz bardziej przyspieszającej cyfrowej codzienności. Pragnienie powolnego ambientu można interpretować jako mechanizm obronny przed przeciążeniem bodźcami. (Fizek 2022: 141)

¹³ Metodologicznym kontekstem rozważań są elementy *utopian studies*. Utopię — w sztukach, mediach, dyskursach — proponują utożsamiać z konceptem „utopijnego impulsu” aktywnego tworzenie pozytywnych i negatywnych modeli utopii: „Utopia jest wyrazem pragnienia innego, lepszego sposobu bycia. Obejmuje zarówno obiektywne, instytucjonalne podejście do utopii, jak i subiektywne, doświadczanie wyobcowującego niepokoju” (Levitas 2010: 9).

¹⁴ Termin zaproponowany przez Umberto Eco (2012), w polskich badaniach konsekwentnie stosowany przez Krzysztofa M. Maja (m.in. w monografii poświęconej tej odmianie utopii: Maj 2015), oznacza:

świat inny i fantastyczny, jednakże wykreowany w wiarygodny sposób tak, aby dla rozpoznania wyróżniającej go cechy fantastyczności nie było konieczne zestawianie świata fantastycznego z rzeczywistym. (Maj 2019: 322)

¹⁵ „Granie w gry wideo może pomóc pokonać nasze własne lęki, przez pokonywanie potworów w grach wideo [...]. Gry wideo to znacznie więcej niż zabawa, błahy sposób zabijania czasu. Są potężnymi narzędziami edukacji, w samorozwoju, w bogaceniu umiejętności społecznych w wirtualnym świecie i poza nim” (Bean 2021: 92).

stabilizacji. Światotwórcze modelowanie wyspiarskiej eutopii oferowało możliwość budowy stabilnego i autonomicznego habitatu, charakterystyczną dla znanych z historii cywilizacji izolujących się i uniezależniających utopianistycznych autarkii (przykładowo obecnych w politycznych projektach Republiki Weneckiej czy Królestwa Obojga Sycylii)¹⁶.

Lęgowymi dysocjacjami i dyslokacjami zajmuje się retoryczno-perswazyjna dyspozycja gry o wyspie. Mieszkańcy pomagają graczowi „normalnie” żyć za pośrednictwem tekstualnych porad i wskazówek¹⁷. Ekranowe rozmowy ze zwierzęcymi NPC-ami (*Non-Player Characters*), stałymi mieszkańcami archipelagu, umożliwiają orientowanie się w regułach społecznej symulacji i posuwają rozgrywkę do przodu. Antropomorficzne zwierzęta zwracają się do gracza osobowo, ale w istocie nie traktują go podmiotowo. W drugoosobowej formie proponują właściwie bezdyskusyjne rozwiązania problemów. Jednostronna perswazyjność sięga po narracyjne środki narracji „ty”, ewokujące ambientowe — bezpieczne i zdystansowane — formy zaangażowania gracza. Ograniczenie swobody jego wyborów manifestuje się w drugoosobowej narracji, która prezentuje sztuczny porządek wirtualnego habitatu i, co za tym idzie, upragnioną przewidywalność zamieszkiwania wirtualnego świata. Czy jednak ten nowy habitat jest istotnie nowy?

Perswazyjne post-ludzkie tożsamości

Tytuł *Animal Crossing* jest tropem interpretacyjnym. Zwraca się do gracza, „mediując” z jego odbiorczą pozycją. W języku angielskim najprostszą jego konotacją jest komunikat znaku ostrzegawczego — *Uwaga, przejście dla zwierząt*. Użyty w tytule gry, otwiera pole ciekawych dopowiedzeń. Tytułowe przejście (rozumiane jako droga między światami) nie służy zwierzętom, ale odwiedzającym wyspy graczom. Gra od razu określa symboliczny pakt z quasi-społecznymi regułami gry i akcentuje zgodę gracza na tożsamościową pozycję w jej ramach.

Przestrzeganie zasad skojarzone jest w tytule z „rytuałem przejścia”¹⁸. W tym znaczeniu „krzyżują” się ścieżki ludzkie i nie-ludzkie, sztuczne i post-ludzkie. Transgresje granic są kluczowe dla heterogenicznej kultury gry. Wiele mówią o growych granicach symbolicznych porządków, segregacyjnych odniesieniach. Animalność od zawsze oznaczała w restrykcyjnej kulturze przeciwieństwo fantazmatu człowieczeństwa. Wydaje się zatem, że migotliwość zwierzęco-ludzkich tożsamości NPC-ów na wyspie negocjuje z ksenofobicznymi uprzedzeniami, kulturowymi stereotypami¹⁹.

¹⁶ Eutopia jest określeniem utopii pozytywnej: „pojęcie »utopia« jest terminem zbiorczym obejmującym eutopie (»dobre« miejsca) i dystopie (»złe« miejsca), a także teksty łączące cechy obu tych miejsc” (Marks 2015: 4). Eutopie mieszczą się w pojęciu utopianizmu, który nazywa tak projekty i dyskursy realizujące różne formy „społecznych marzeń”. Lyman Tower Sargent wyróżnia trzy podgrupy „social dreaming”: myślenie utopijne, utopię jako gatunek obejmujący różne sztuki i w końcu eksperymentalne rdzenne utopianizmy społeczne (zob. Sargent 2010, szczególnie rozdział trzeci: „Indigenous, colonial, and postcolonial utopianism”).

¹⁷ Nie zajmuje mnie jednak w artykule dość oczywisty aspekt narracji drugoosobowej, który: „realizuje się już na poziomie instrukcji od twórców, skierowanej do gracza” (Kłosiński 2022: 85). Skupiam się bardziej na ideologicznej wymowie zwrotów kierowanych do gracza.

¹⁸ „Wejść w grę to wejść w rytualny system zobowiązań” (Baudrillard 1998: 178).

¹⁹ Nie podejmuję w artykule możliwości interpretacji środowiska gry z perspektywy *animal studies*. Niewątpliwie tematem gry jest quasi-podmiotowe reprezentowanie wirtualnych zwierząt w budowanej w grze wspólnocie. Zaznaczę tylko kilka publikacji traktujących o reprezentacjach zwierząt m.in. w kulturze nowych mediów — np. Dubino i in. 2014; Herman 2018; Rothfels 2002.

Zwierzęta w grze są figurami dualistycznymi. Pozornie wydają się zainspirowane wyobrażeniami baśniowych przyjaciół z dziecięcych mang. Wpisują się też w ekologiczne narracje o współzależności, przynależności do żywej wspólnoty ziemskiego ekosystemu itp. Reprezentacje animalności są jednak uzupełniane ambiwalentnymi cechami czerpanymi ze stereotypowych charakterów ludzi. Reprezentują w spersonalizowanej postaci humorystyczne typy ludzkie — funkcjonują w relacjach z graczem, kopiując bądź modyfikując typy człowiecze ze schematów bajek zwierzęcych. Z kolei na płaszczyźnie przynależności do pozaludzkiego królestwa zwierząt wskazują na nie-ludzką różnicę między realną tożsamością gracza a tym, co nowe, nieznanne; co znajduje się pomiędzy awatarem a zwierzęcym Innym.

„Przejście dla/do zwierząt” określa mediacyjne kompetencje gracza, który potraktowany w diegezie gry jako „antropologiczna maszyna”, konfrontuje się z Innym (allotopijnym) środowiskiem. Gracz jako istota językowa napotyka mówiące do niego albo zwierzęta (skandal poznawczy klasycznego antropocentryzmu — jeśli nie traktować tych zwierząt jako ludzkich alegorii), albo zanimizowanych ludzi (animizacja była tradycyjnie procedurą dehumanizującą, bardzo często ksenofobiczną)²⁰. Pozornie gra uczy szacunku wobec zwierząt. Tym bardziej, że w karcącej formie mówi, co w postępowaniu gracza słuszne, a co nie. Nie likwiduje to jednak dwuznaczności ludzko-zwierzęcych kreacji. Tym bardziej, że posłuszeństwo perswazji zwierząt wymusza w grze użycie przez nie ludzkiego języka. Gracz, słuchając NPC-ów, uznaje zwierzęta za człowiecze.

Czy oznacza to, że w diegezie gry wymagana jest też „animalizacja” awatara gracza, uznanie jej animalności? Ewentualne przesunięcie „growej” tożsamości trzeba by rozumieć niedosłownie: jako proces socjalizacji w obrębie pozaludzkiego środowiska NPC-ów, w którym wirtualnie pozostajemy ludzką „resztą”. Giorgio Agamben określał to minimum jako *l'uomo e l'animale*: „W naszej kulturze człowiek [...] zawsze był rezultatem jakiegoś podziału i jednocześnie połączenia tego, co ludzkie i tego, co zwierzęce” (Agamben 2008a: 138). Oznaczałoby to, że gra przenosi nas poza społecznie sprawdzalne granice podobieństw (symulakr) allotopijnego świata wyspy. Podobieństwa do zobowiązań realnego świata są na pewno ważnym elementem orientacji w nowym środowisku. Ale w „brave new world” zaburzonej, pogranicznej tożsamości zwierzęco-ludzkich wyspiarzy winny słabnąć antropocentryczne przekonania czy złudzenia na rzecz transhumanizmu²¹.

Zagadkę ludzko-zwierzęcego społecznego statusu gracza dopełnia niejasność obieranej w grze post-tożsamości. Kategoria ta okazuje się pojęciem niezbędnym, by symulacja rzeczywistości społeczeństwa hybrydycznego w ogóle były możliwa do pomyślenia. Hipotetyczny status przyjmowanej roli (awatara) jest przeszkodą poznawczą i trudno w ludycznym środowisku gry jednoznacznie określić uwarunkowania takiej płynnej egzystencji. W tej konkretnej grze problemem jest tytułowy „animal crossing”. Interaktywny gracz nale-

²⁰ „Przyjrzyjmy się nowożytnej maszynie antropologicznej. Funkcjonuje ona — jak widzieliśmy — wykluczając poza siebie jako (jeszcze) nie-ludzkie to, co już jest ludzkie, czyli animalizując to, co ludzkie, izolując nie-ludzkość w człowieku: homo alalus lub człowieka-malpe. Wystarczy rozszerzyć nasze pole badawcze kilka dekad wprzód, aby w miejscu tego niewinnego odkrycia paleontologicznego odnaleźć Żyda, czyli nie-człowieka wytworzonego przez człowieka, bądź też neomort czy pacjenta pogrążonego w śpiączce, czyli zwierzę wydzielone w ciele samego człowieka” (Agamben 2008a: 130).

²¹ „Poprzez problematyzację relacji gracza do wirtualnego świata w kwestii bycia-sobą-jako-innym [...] możliwe jest postawienie tezy, że gry w ramach metafory »zamieszkiwania« pozwalają przekraczać antropocentryczną perspektywę wobec innego, a zatem mogą być odczytywane także w charakterze istotnego wkładu w kształtowanie nowej transhumanistycznej etyki” (Kłosiński 2018: 56).

ży do quasi-zwierzęcej diegezy gry, ale pozostaje w nim uparta „resztką”, minimum „antropologicznej maszyny” ze świata międzyludzkich zobowiązań. Jak zauważają Daniel Muriel i Garry Crawford:

Gry wideo mogą być wstępem do hipotezy post-tożsamości — w momencie, gdy wkraczamy w taki typ społeczeństwa, w którym tożsamość traci swoje definiujące cechy. Identyfikujemy wtedy trzy elementy, które definiują hipotezę ery post-tożsamości: mała ilość danych poznawczych, tworzenie wspólnot pozbawionych czegokolwiek wspólnego oraz zerwanie definicyjnych osi, na jakich opiera się tożsamości. (Muriel, Crawford 2018: 168)

Autorzy socjologicznie zorientowanej pracy o kłopotach tożsamości gracza, określając „post-tożsamość”, powołują się na cytowanego już Agambena. Zwracają uwagę na fragment, w którym ten zastanawia się nad warunkami przynależności podmiotu do wspólnoty pozbawionej tradycyjnych zakotwiczeń. „Na czym może polegać polityka jakiegokolwiek pojedynczości, innymi słowy — polityka bytu, którego wspólnoty nie zapośredniczą ani żaden warunek przynależności (bycie czerwonym, Włochem, komunistą), ani prosty brak warunków (wspólnota negatywna) [...], a wyłącznie sama przynależność” (Agamben 2008b: 89). Myśl Agambena z lat 90. XX wieku brzmi dzisiaj profetycznie. Gracze uwikłani w sieciowe zobowiązania, interakcje i transakcje awatarowych tożsamości, byłiby realizacją zapowiadanej społeczności: nie mają ze sobą nic zbieżnego, nie chcą jednoczyć się pod ideologicznymi sztandarami starych wspólnot i zarazem chcą przynależać do nowej „zerowej” ekumeny sieci. „Wspólnota, która nadchodzi” spełnia się w aktach sprzeciwu wobec klasycznej tożsamości. Jej umocowaniem w wieku XX była np. koncepcja nowoczesnego państwa. Państwa nietolerującego bezpaństwowców, czyli tych, którzy nie chcą (bądź nie mogą) potwierdzić cech narzuconej im tożsamości, nie spełniają/uznają warunków przyporządkowania. Tymczasem gracze przynależą do wirtualnych wspólnot poprzez zgodę na inne (nierepresyjne) reguły. Post-tożsamość definiowałaby „(jakąkolwiek) pojedynczość, która pragnie przyswoić samą przynależność, własne bycie-w-języku, wyrzekając się w tym celu wszelkiej tożsamości i odrzucając wszelkie warunki członkostwa” (Agamben 2008b: 91–92)

Agamben (przez przypadek?) zdefiniował utopijne pragnienie każdego gracza, który traktuje growe światy jako zarazem: społeczny eskapizm i inne (nowe) zobowiązanie. Znajdowanie się poza jakimikolwiek regułami jest w istocie anomalią, niemożliwą fantazją. Zobowiązanie reguł gry oparte jest na języku i jego perswazyjnych funkcjach. Wejście w grę jest zatem gestem wyrażającym potrzebę wspólnotowej przynależności i podległości. Eskapizm gry umożliwia wejście w alternatywę podporządkowania — ale taką, która nie wymusza posłuszeństwa regułom poza grą. Możliwość „wyspiarskiego” porządku dzieje się poza represją prawa. Jest możliwością udziału w regułach gry, a nie koniecznością przestrzegania zasad *polis*. Jeśli gry wideo antycypują post-tożsamościowy charakter wspólnot graczy, to znaczy, że organizują nową wspólnotę innych (miękkich) zasad przynależności. Przynależność bez przynależności jest w grach częściowym wcieleniem fantazmatu wolności podmiotu, choć reguły sytuują gracza pomiędzy emancypacją a inną socjalizacją.

Przewagą wspólnoty gry nad wspólnotą polityczną jest słaba moc reguł grania. Zasady w praktyce gry okazują się płynne i niestabilne. Gdy odrzucamy grę, rezygnujemy z jej zasad bez konsekwencji dla naszej egzystencji. W tym sensie:

[...] ci, którzy identyfikują się (lub są identyfikowani) jako gracze, nigdy nie są bytami procesualnie konsekwentnymi, które ostatecznie konstytuują jakąś konkluzję. Kultura gier wideo, podobnie jak wielu innych elementów definiujących współczesne społeczeństwo, opisuje obecne społeczne spozycjonowanie w tym samym stopniu, w jakim antycypuje nadchodzące społeczeństwo. (Muriel, Crawford 2018: 175–176)

Porządek, nuda i przemoc metanarracji „ty”

Inna rzecz, że alternatywa post-tożsamości gracza, rozumiana jako forma eskapizmu od społecznej tożsamości, nie gwarantuje ukontentowania w obrębie niestabilnych form sieciowych przynależności. *Omne animal triste post coitum* — ostrzegali Rzymianie, fundując cywilizacji dziedzictwo refleksji nad ambiwalentnymi relacjami *erosa* i *thanatosa*. Od starożytności dość podobnie przebiega dynamika relacji między zabawą a jej „nie-zabawną” rytualno-religijną podstawą. Dziecięce igraszki, sport, gry są zakamuflowanym przejawem *paidei*. Ukrywają pod ludyczną zewnętrzną funkcje pedagogiczne, wychowawcze i edukacyjne.

„Używanie” *Animal Crossing* przypomina ambiwalencję seksualności — zabawa oferuje graczowi krótkotrwałą przyjemność, ale nigdy spełnienie, satysfakcję. Przyjemność gry wypiera z czasem fundamentalna dla ludycznej kultury kategoria nudy (zob. Czapliński, Śliwiński 1999). Czy nuda odsłania ontologicznej pustkę gry? Nie jest to przypadek nudnej beczynności wspomnianych „idle games”. Odwrotnie: granie w *Animal Crossing* staje się nużące na skutek wymuszanych, powtarzalnych aktywności. Przyzwyczajamy się do czynności tylko początkowo przyjemnych — potem już monotonna. Symulacje realnych społecznych aktywności czynią gry nudnymi (zob. Buday i in. 2012). Nuda sygnalizuje jednak, że symulacja tylko pozornie jest wymarzoną światem. Bogost wskazuje na krytyczny potencjał nudy, która likwiduje „neuroleptyczne” śnienie symulowania utopijnych scenariuszy gier.

Zabawa jest przeciwieństwem szczęścia. To zdanie wydaje się nieintuicyjne, jeśli nie widzimy gry z perspektywy szczęścia, a tylko zabawy. [...] Oliver Burkeman celnie wyjaśnia zasadę psychologicznego smutku. „Adaptacja hedoniczna” jest w niej terminem określającym skłonność przyzwyczajania się do przyjemności, tak że przestaje ona dostarczać radości, którą oferowała. [...] Przyjemność, którą czerpiemy z przedmiotu maleje, kiedy rzecz sprawiająca radość trywializuje się w użyciu, przestaje być zauważana mimo użycia. Tylko poprzez ponowne nazwanie rzeczy, inne określenie formy przedmiotu możemy znów go zobaczyć, docenić. Ten rodzaj wewnętrznego uznania rzeczy ma na myśli Epiktet w zaskakującej sugestii, by rodzice wyobrażali sobie nieuchronną śmierć dziecka, aby przeciwdziałać narkotycznym skutkom radości [...]. Możemy przeformułować stoicką defamiliaryzację w kategoriach mechanik grania i wyczerpywania ich możliwości w trakcie zabawy. [...] [J]eśli zabawa odnosi się do [...] ponownego odkrycia czegoś poza egoizmem podmiotu, przytoczenie z Epikteta rozumiane jako swoiste ćwiczenie w praktykowaniu zabawy nie jest przesadne. Jego celem nie jest ewokowanie radości, ale przeciwnie: rozpoznanie niezrealizowanego innego potencjału emocji. Plac zabaw, na którym można ćwiczyć miłość, rozważając jej hipotetyczną utratę. (Bogost 2016, e-book)

„Plac zabaw” w *Animal Crossing* zawiera w sobie elementy zarówno pogodnej perswazji zwierząt, jak i powtarzalnej mechaniki gry, która wciągając w ustabilizowany i mało urozmaicony styl życia wyspy, ostatecznie nuży gracza. „Defamiliaryzacja” odnosi się u Bogosta do „efektu obcości”, który umożliwia nam dystans wobec rytuałów codzienności i jest praktyką

chroniącą krytyczny umysł przed zamazującym obraz realności wpływem rutyny (zob. Kuliowski 2016). Defamiliaryzacja umożliwia krytykę angażującej rutyny zabawy. W grze budujemy dom, łowimy ryby, łapiemy motyle, nurkujemy w morzu, urządzamy sąsiadom urodziny, a przede wszystkim kompulsywnie akumulujemy wszelkie dostępne wirtualne towary konsumpcji. Robimy to wszystko zapobiegliwie, bo gra poleca, radzi, wskazuje, co czynić na wyspie. Naśladuje rytuały i rutynę codzienności małych ludzkich wspólnot, które opierają się na nieśpiesznej wymianie opinii i agend.

Poprzez filtr drugoosobowej retoryki „zwierzęcych” NPC-ów gra skłania do uczestnictwa w rutynie i — używając metafory Epikteta — „w środku” rozgrywki gracz nie widzi zagrożeń swej nowej tożsamości, kryjących się za posłuszeństwem perswazji²². Początkowo wciąż widzi eutopię. Jeśli nie wejdzie w defamiliaryzację gry, nie dostrzeże celu działania wmontowanej w nią językowej perswazji. Nie dostrzeże ideologicznego tła narracyjnych interakcji, zakamuflowanych reguł i ekonomii grania. Perswazja dociera do niego w dialektycznie uspokajającej formie drugoosobowej narracji: pomyśl, poczekaj, spróbuj, naucz się... Tymczasem w merkantylnej formule gry ukrywają się ideologicznie liberalne narracje, które sprowadzają grę do symulowania scenariuszy kariery i bogacenia na wyspie. Gracza cieszy coraz większy, lepiej i bogato wyposażony dom, nowe modowe kreacje, monotonna akumulacja proponowanych graczowi estetycznych fetyszy, pozorów posiadania. „Piękno gier wideo, we wszystkich zaprojektowanych w nich interakcjach, polega na tym, że oferują one złudzenie władzy gracza [...]. Gry wideo zawsze będą chronić nas przed prawdą o tym, że nie jesteśmy jednak mądrzy” (Leigh 2014, b.s.).

Dlaczego gracz początkowo nie rozpoznaje neoliberalnego porządku rozgrywki? Dlaczego nie dostrzega ideologicznej perswazji, która jest istotą wyspiarskich relacji? Zapewne dlatego, że opisywana przez Bogosta retoryczna perswazyjność jest w obrębie gry zaproszeniem do procesualnego uczestnictwa w kreacji świata. Światotwórstwo jest w growych narracjach obietnicą możliwości zmiany. Wirtualne budowanie zawiera aktywistyczny potencjał pedagogiczny²³. To niewątpliwie odwraca uwagę gracza od ideologicznego tła

²² Na etycznie zaangażowane pojęcie „defamiliaryzacji” jako efektu obcości powołuje się w kontekście cyfrowych zastosowań drugoosobowej narracji polska badaczka. Magdalena Rembowska-Płuciennik wskazuje, że istotą działania form „ty” w sieci jest celowe zakłócenie wspólnoty narracji i narratora. Ostatecznie sugeruje, że „defamiliaryzacja” narracji w drugiej osobie służy uwspólnotowieniu najnowszych typów wielomedialnych narracji:

Siecione i cyfrowe środowiska stymulują to, co jest być może najistotniejszym aspektem poznania społecznego: bezpośrednie doświadczenie drugiego jako istoty czującej oraz możliwość bezpośredniego i natychmiastowego dzielenia się swoimi doświadczeniami. Tak więc to, co do tej pory określano jako efekt „defamiliaryzacji” literatury drugiej osoby, paradoksalnie odpowiada na oczekiwania nowych pokoleń czytelników, bardziej przyzwyczajonych nie tylko do tego trybu w literaturze, ale także, szerzej, do interaktywnych doświadczeń kulturowych. (Rembowska-Płuciennik 2018: 11)

²³ Nie skupiam się na tej kwestii w artykule, ale m.in. Bogost interpretuje gry wideo w kontekście retoryki proceduralnej i sztuki perswazji. Twierdzi, że gra oddziałuje na odbiorcę przez reprezentacje oparte na regułach i perswazyjne interakcje wymuszane przez NPC-e. Sytuuje się tym samym pośród badaczy, którzy postrzegają gry jako informatyczne systemy oparte na procesach modelujących reprezentacje algorytmiczne społecznych interakcji. Perspektywa ta akcentuje różnicę gry w stosunku do innych mediów (filmu, telewizji) — jako systemu interaktywnego i partycypacyjnego. Co ciekawe, czyni to na przykładzie m.in. *Animal Crossing*, wskazując, że istotą gry jest proceduralna forma uczestnictwa i ograniczonej twórczej aktywności. Granie w gry wideo oznacza zgodę na uczestnictwo w regułach ich proceduralnej retoryki (zob. Bogost 2007: 1–64). Właśnie ta zgoda oznacza jednak akceptację ideologicznego paradygmatu (choćby tylko w obrębie gry).

retorycznych napomnień zwierzęcych NPC-ów. Misie, króliki czy kotki dopominają się od niego wymiany towarów, prezentów, oferują przedmioty podpowiadanych pragnień (zob. Bogost 2007: 268; o tych samych koniecznościach — por. Vella 2019).

Istnieje także inna strona zaangażowania w ekonomiczne reguły: ich nieprzestrzeganie grozi stagnacją, brakiem postępu, a zatem porażką procesualnej post-tożsamości. Nieodpowiadanie na podpowiedzi i wskazania zwierzątek, nierespektowanie scenariusza bogacenia się co prawda nie powoduje przegranej, ale skutecznie paraliżuje postępy rozgrywki. Gracz oporny wobec ekonomicznego porządku wyspy jest ignorowany, wykluczony z reguł towarowej wymiany. Nie „grając w kapitalizm”, skazujemy się na życie w wyjściowej sytuacji po wyładowaniu na wyspie: namiot, posłanie, ognisko i łopatką... Przestrzeganie reguł rynkowych jest punktowane i nagradzane²⁴. Odmawiając akumulacji, popadamy w samotniczą acedię. Chcąc eksplorować możliwości wyspiarskiej społeczności, gracz musi zaakceptować jej dominujący aspekt ekonomiczny.

Jeśli *Animal Crossing* socjalizuje użytkowników uzależnionych od sieciowej izolacji, trenuje ich w symulacjach realnych relacji, to warto zauważyć, że w praktyce grania okazuje się, że większość relacji ma charakter ekonomiczny. Życie społeczne w grze jest ściśle powiązane z uczestnictwem w procesach wymiany towarowej. Neoliberalny dydaktyzm bywa zarzutem wobec gry. Wytyka się jej ideologiczną nieuczciwość w perswazji²⁵. Może niepotrzebnie, bo aktywności wyspy naśladują monotonię realnych reguł ekonomii. Grows lekcja kapitalistycznej „religii winy” skutecznie powoduje likwidację przyjemności zabawy, doprowadza do „defamiliaryzującego” stanu nudy. To paradoksalny skutek perswazji: kapitalistyczna zapobiegliwość antropomorficznych zwierząt nuży. Początkowe zaangażowanie w ekonomiczną akumulację wiedzie ku zniechęceniu jej jednostajnością.

Tak działają ekonomiczno-decyzyjne gry symulacyjne. Nawet nie sam mechanizm jest powodem porażki drugoosobowej perswazji. Ważniejsze są konsekwencje ekonomicznej konwencji, która uruchamia społeczną responsywność — bo w porządku ekonomicznych reguł gry funkcjonuje też społeczne środowisko graczy (tak w grze, jak i w mediach społecznościowych ją otaczających). Nie tylko gra mówi drugoosobowo. Granie w ekonomię oznacza przestrzeganie reguł wykraczających poza partykularną rozgrywkę. Wielu graczy zapomina o tym, pragnąc jedynie uprawiać eskapistyczny ogród i eksplorować nieznanne. Tymczasem to posłuszeństwo regułom rynku ma świadczyć o dojrzałości gracza, który — jak już się nudzi — odkrywa, że jego allotopijna wyspa stosuje reguły znane z realnego

²⁴ Zdarzają się przewrotne, buntownicze próby grania w *Animal Crossing* na przekór regułom (zob. Scully-Blaker 2019). Podobne emancypacyjne „samorealizacje” przeciw growemu kapitalizmowi zatrzymują jednak realne postępy gry. W kontekście rywalizacji w grach pisze o tym problemie Tomasz Majkowski:

System] osiągnąć prowadzi [...] do redukcji przestrzeni swobodnej ekspresji. Kosztem szerokiej i wieloskładnikowej platformy społecznego uznania jest powstanie mechanizmu normatywnego: gracz wie, w jaki sposób zdobywać kolejne nagrody i jeżeli interesuje go wysoka pozycja w grupie, powściąga indywidualną samorealizację na rzecz wypełniania poleceń. (Majkowski 2019: 301)

²⁵ Literatura poświęcona *Animal Crossing* koncentruje się głównie na opisie i krytyce (w porządku myślenia Frederica Jamesona) reguł późnego kapitalizmu zastosowanego w mechanice i retoryce gry. Przewodnia myśl niemal wszystkich badaczy, z którą nie sposób polemizować, wskazuje na dydaktyzm, który w istocie uczy przestrzegania reguł realnej gry społecznej w kapitalizmie (zob. m.in. Bogost 2007; Kim 2015; Scully-Blaker 2019).

świata. Autarkia wyspy okazuje się pozorem. Christopher Paul panoptyczną ekskluzywność ekosfer gier wideo nazywa nowym rodzajem merytokracji. Wskazuje, że środowisko gier w istocie naśladuje reguły społecznych rywalizacji:

Gry od dawna mówią graczom, że jeśli są wystarczająco dobrzy i wystarczająco ciężko pracują, zdobędą wygrane, które zdobędą na końcu poziomu. Nie ma jednej przyczyny wszystkich tych problemów, ale obawy te są ściśle związane z rodzajami problemów, które [...] mają miejsce w merytokracji. Nienawiść, brak zrozumienia, poczucie wyższości, wszystkie te elementy są ściśle powiązane z systemami symbolicznymi posługującymi się regułami zasług i awansu [...]. Zadaniem analizy retorycznej jest krytyczne wypunktowanie takich momentów w grach wideo. (Paul 2018: 179)

Niemożliwi adresaci/użytkownicy narracji „ty”

Perswazyjnie oddziaływanie gry widać najlepiej w drugoosobowej narracji. Obecność tego typu narracji nie jest niczym szczególnym w interaktywnym środowisku gier wideo. Retoryczne strategie w ramach interaktywności gry są sposobami zachęty i angażowania gracza²⁶. Narratologia bierze pod uwagę wspólnotowy charakter konstruktów drugoosobowej narracji w gatunkach internetowych (Rembowska-Pluciennik 2018: 13). Gry symulacyjne, w których ważnym elementem jest dialog NPC-ów z awatarem, wyjątkowo często używają angażującej i perswazyjnej formy „ty”.

Zastanawia negatywne zdanie Mieke Bal, która twierdzi (co istotne — w odniesieniu do literatury), że „narratorzy drugoosobowi są nie tylko niemożliwi logicznie, lecz także niezwykle uciążliwi dla czytelnika, to on bowiem ma pełnić funkcję »drugiej osoby« w narracji” (Bal 2012: 31). Oczywiście, że narracje multimedialne i interaktywne w grach wideo nie tylko przeczą owej logicznej niemożliwości, ale i udowadniają, że nie ma tu żadnej uciążliwości, a właściwa narracja gry angażującej uczestnika rozgrywki jest niemożliwa właśnie bez dialogicznej „drugiej osoby”. Zarazem jednak wskazany przez Bal istnieniowy paradoks drugoosobowej narracji nie jest zupełnie zdezaktualizowany jako problem narracyjnych światów gier.

Bal o tyle nie ma racji, że nie odnosi się do retorycznych funkcji drugoosobowej narracji w historii literatury u samych jej źródeł. Skupia się na nowoczesnym myśleniu o narracyjnej „przyjemności tekstu” (*à la* Barthes 1997). Bywało, że literatura (trochę jak gry) służyła jednak także czynnemu angażowaniu odbiorcy, a zatem nie tylko narracyjnej satysfakcji. Inni narratologowie przypominają taką tradycję opowiadania²⁷. Retoryczność gier przywodzi na myśl dawne sytuacje komunikacyjne literackiej perswazji — ale jest tutaj zasadnicza różnica: o ile w literackiej opowieści, w której wobec protagonisty używa się zaimka „ty”, jest strategią burzącą lekturowe przyzwyczajenia i wytrącającą odbiorcę

²⁶ „Nie ma wątpliwości co do jawnej roli czytelnika w tego typu fikcji. Niezależnie od tego, czy będzie to kliknięcie wybranego przez siebie hiperłącza, aby przejść do następnej strony ekranowej [...], czy wpisanie danych wejściowych do narracji, aby poinstruować system, aby zadziałał w ten czy inny sposób, czytelnik jest stale zachęcany do wzięcia udziału w tworzeniu historii” (Sorlin 2022: 204).

²⁷ Zob. np.: „Technika opowiadania historii w drugiej osobie była stosowana od czasów starożytnych. [...] Okoliczności narracyjne i komunikacyjne, w których pojawia się druga osoba, ujawniają jej bogactwo i trwałość; ustanawiają sytuacje narracyjne, w których mogą wchodzić różne implikacje i atrybuty” (Iliopoulou 2019: 55).

z bezpiecznej pozycji niezaangażowanego obserwatora, o tyle w grze angażująca imersja (realizowana m.in. przez drugoosobowe zwroty do gracza) jest często kluczową jakością dopełniającą spójność doznania.

W tym miejscu w myśleniu Bal wyczuwam istotną intuicję. Zaangażowanie okazuje się właściwą strategią narracyjną gry w kontekście projektowanego przez retoryczną instancję konstruktów gracza. W konkretnych wypadkach (np. *Animal Crossing*) decyduje o skuteczności drugoosobowej narracji. Nie znaczy to jednak, że z tego powodu gracz staje się „silnym” istnieniowo bytem w obrębie gry. Idąc za myślą Bal — gracz pozostaje bytem potencjalnym, a zatem niemożliwym do całościowego ujęcia, zaistnienia w narracji. W ontologii gry jest suplementarnym zewnętrzem. Kreacja narracji z udziałem gracza zawsze opiera się na jego idiosynkratycznej i nieprzewidywalnej naturze, winna więc być otwarta. A jednak drugoosobowa narracja *Animal Crossing* jest w swej perswazji zasadniczo poradnikowo-instruktażowa. Istnieniowa post-tożsamość gracza pozostaje do pewnego stopnia rekonfigurowalna, wariantywna; posiada potencjał zmienności — ale mocno ograniczonej opisanymi regułami.

Gry, które proponują wysoki poziom kombinacji i permutacji ze względu na „wolność” sposobu grania są wysoko cenione przez graczy jako tzw. sandboxy, otwarte światy. Pojedyncza, osobowa — a więc partykularnie unikalna — imersja gracza ubogaca ich środowisko. Gracze cenią jednak też odwrotny, emersyjny potencjał gier, umożliwiający dystans, burzenie czwartej ściany i metaświadomość symulacyjności (zob. Kubiński 2016: 146). Poprzez symulację realnych zachowań społecznych, wtórną polityzację, zgodę na systemowe reguły gry kopiowane z realnego świata ich sposób grania utrzymuje spójność, nie chaotyzuje się np. na skutek nieobliczalnej interwencji gracza sprzeciwiającego się regułom. Sceptycyzm wobec interaktywnej swobody gracza słusznie jest wiązany z drugoosobową narracją jako perswazyjnym środkiem zachowywania nad nim kontroli²⁸.

Narracja *Animal Crossing* utożsamia wszelką aktywność w grze z posłuszeństwem wobec procedur i zasad growego kapitalizmu. Narracja drugoosobowa jest w obrębie gry przekąźnikiem reguł i nakazów przekazywanych przez NPC-e. Bal ma rację, mówiąc, że drugoosobowy narrator pozostaje paradoksem logicznym i uciążliwym elementem narracji. Jest dopuszczalny, gdy godzi się na uprzedmiotowienie. Znaczącą cechą awatara gracza w *Animal Crossing* jest jego milczenie. Sam z siebie nic nie mówi. Na perswazyjne zaczepki zwierząt odpowiada gotowymi formułami. W językowym (a zatem ludzkim, nie animalnym) aspekcie reprezentacja gracza sytuuje się blisko bierności i receptywności czytelnika literatury. W grze separowany jest jednostronnym „murem języka” NPC-ów, ich perswazyjnych dyspozycji. Jako adresat poleceń w istocie skazany jest na posłuszne milczenie. Ekspresją swobody awatara jest działanie, dynamiczny ruch, który jest jednak odpowiedzią na te proceduralne dyspozycje.

W związku z powyższym w refleksji o retoryczności *Animal Crossing* można wskazać podobieństwo do literackiej sytuacji „rozszczerzenia” narracji drugoosobowej i osoby jej narratora. Pozornie opowiadane w grze przygody „drugiej osoby” (scenariusze aktywności światotwórczej i ekonomicznej na wyspie) można potraktować homodiegetycznie. Jeśli przyjąć, że gracz jest bohaterem, to w zapośredniczeniu narracja w drugiej osobie czyni go — ułomnym we wszechmocy i wszechwiedzy — narratorem własnej i unikalnej rozgrywki.

²⁸ „Czy fikcję cyfrową należy traktować jako ucieleśnienie demokratycznej siły powodowanego przez Internet »oddawania kontroli odbiorcy«? A może jest to raczej zmiana strategii, która podobnie jak inne strategie marketingowe opierające się na orientacji »ty« okaże się zwykłą zmianą perspektywy? Czy możemy mówić o rzeczywistej wolności czytelniczej, a jeśli tak, to w jakim stopniu?” (Sorlin 2022: 204).

Jest to jednakże idealizowana interpretacja sytuacji narracyjnej. Nie ma bowiem w grze żadnej konkluzywności. Zabawa trwa do osobniczej granicy możliwości wyznaczonej przez nudę, defamiliaryzujące odkrycie pozorów sprawczości. Gracz może wtedy, jak w wierszu Szymborskiej, odejść z wyspiarskiej utopii w stronę morza. A to zaświadcza heterodiegetyczności gry: bohater i narrator są tu jednak oddzieleni. Gracz jest bohaterem przygód i interpersonalnych relacji na wyspie. Taką rolę narzuca centralna pozycja jego awatara. Mimo to jego sprawczość w grze nie jest większa niż Achilla w *Iliadzie*. Nie sposób nie wziąć pod uwagę opisanego milczenia gracza, odebrania językowej swobody ekspresji w grze tak silnie retorycznej. Znajduje się on w sytuacji przypominającej kondycję lalki w niemym teatrze kukielkowym: działając, wykonuje polecenia przekazywane przez NPC-ów. Czyż nie ukrywa się tutaj paradoks neoliberalnego „podmiotu wolnego wyboru”, który możliwy jest za cenę represji, realnego ograniczenia wyboru i życiowych możliwości nowej post-tożsamości?²⁹ Skoro gra z jej ideologią „mówi”, co gracz winien czynić, to w praktyce zastępuje retorycznymi chwytami władzę narratora, a familiarna poetyka narracji „ty” tylko zasłania swą wszechmoc.

Bibliografia

- Agamben Giorgio (2008a), *Otwarte*, przeł. P. Mościcki, „Krytyka Polityczna” nr 6.
- Agamben Giorgio (2008b), *Wspólnota, która nadchodzi*, przeł. S. Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa.
- Allison Anne (2013), *Precarious Japan*, Duke University Press, Durham.
- Bal Mieke (2012), *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, przeł. A. Magnuszewska, M. Rura, A. Szymil, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Barthes Roland (1997), *Przyjemność tekstu*, przeł. A. Lewańska, Wydawnictwo KR, Warszawa.
- Baudrillard Jean (1998), *Ameryka*, przeł. R. Lis, Wydawnictwo Sic!, Warszawa.
- Bean Anthony (2021), *Therapeutic use of Video Games* [w:] *The Video Games Debate 2: Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*, red. R. Kowert, Th. Quandt, Routledge, Nowy Jork.
- Berger Arthur Asa (2002), *Video Games: A Popular Culture Phenomenon*, Transaction Publishers, Nowy Jork.
- Bogost Ian (2007), *Persuasive Games the Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge.

²⁹ „Mówiąc wprost: »podmiot wolnego wyboru« w »tolerancyjnym«, multikulturalistycznym sensie, może się wyłonić jako efekt skrajnie brutalnego procesu wykorzenienia z czyjegós osobistego świata życia” (Žižek 2009: 295–296).

- Bogost Ian (2008), *The Rhetoric of Video Games* [w:] *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, red. K. Salen, The MIT Press, Cambridge.
- Bogost Ian (2016), *Play anything: the pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games*, Basic Books, Nowy Jork [e-book].
- Buday Richard, Baranowski Tom, Thompson Debbe (2012), *Fun and Games and Boredom*, „Games for Health Journal: Research, Development, and Clinical Applications” nr 1(4).
- Cesar Miguel (2020a), *Fear Thy Neighbour: Socialisation and Isolation in Animal Crossing*, „The Journal of the Canadian Game Studies Association” nr 13(22).
- Cesar Miguel (2020b), *Transgressing Death in Japanese Popular Culture*, Plagrave Macmillan, Londyn.
- Cook Daniel (2018), *Cozy Games* [blog], www.lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games [dostęp: 8.06.2023].
- Comerford Chris (2021), *Coconuts, custom-play & COVID-19: Social isolation, serious leisure and personas in Animal Crossing: New Horizons*, „Persona Studies” nr 6(2), DOI: [10.21153/psj2020vol6no2art970](https://doi.org/10.21153/psj2020vol6no2art970).
- Czapliński Przemysław, Śliwiński Piotr red. (1999), *Nuda w kulturze*, Rebis, Poznań.
- Dubino Jeanne, Rashidian Ziba, Smyth Andrew (2014), *Representing the modern animal in culture*, Palgrave Macmillan, Nowy Jork.
- Eco Umberto (2012), *Światy science fiction* [w:] U. Eco, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje: znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wajs, W.A.B., Warszawa.
- Ensslin Astrid, Balteiro Isabel (2019), *Approaches to Videogame Discourse Lexis, Interaction, Textuality*, Bloomsbury, Nowy Jork.
- Filiciak Mirosław (2003), *Hyperidentities: Post-modern Identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* [w:] *The Video Game Theory Reader*, red. M.J.P. Wolf, B. Perron, Routledge, Nowy Jork.
- Fizek Sonia (2022), *Introduction: Slow Play. Notes on Enveloping Ambience in Video Games* [w:] *Mental Health. Atmospheres. Video Games. New Directions in Game Research II*, red. J. Aguilar Rodríguez, F. Alvarez Igarzábal, M.S. Debus, C.L. Maughan, S.-J. Song, M. Vozaru, F. Zimmermann, Transcript Verlag, Bielefeld.
- Fizek Sonia (2022), *Playing at a distance: borderlands of video game aesthetic*, The MIT Press, Cambridge.
- Guajardo Ashley (2022), *Animal Crossing* (2001) [w:] *Fifty key video games*, red. B. Perron, K. Boudreau, M.J.P. Wolf, D. Arsenault, Routledge, Nowy Jork.
- Herman David (2018), *Narratology beyond the Human Storytelling and Animal Life*, Oxford University Press, Oxford.
- Iliopoulou Evgenia (2019), *Because of You: Understanding Second-Person Storytelling*, Transcript Verlag, Bielefeld.
- Kim Jin (2014), *Interactivity, User-generated Content and Video Game: An Ethnographic Study of Animal Crossing: Wild World*, „In Continuum” nr 28(3), DOI: [10.1080/10304312.2014.893984](https://doi.org/10.1080/10304312.2014.893984).
- Kłosiński Michał (2018), *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa.
- Kłosiński Michał (2022), *Przekraczając horyzont inności: narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczne*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” t. 65, z. 4, DOI: [10.26485/ZRL/2022/65.4/6](https://doi.org/10.26485/ZRL/2022/65.4/6).

- Kubiński Piotr (2016), *Wideo gry. Zarys poetyki*, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Kuligowski Waldemar (2016), *Defamiliaryzatorzy. Źródła i zróżnicowanie antropologii współczesności*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań.
- Leigh Alexander (2014), *Watergun Assassin: The Grand Game Story of Street Wars*, „Gamasutra” nr 6, sierpień, www.gamasutra.com/view/news/222713/Watergun_assassin_The_grand_game_story_of_Street_Wars.php [dostęp: 8.06.2023].
- Lewis Joanna E., Trojovskya Mia, Jameson Molly M. (2021), *New social horizons: anxiety, isolation, and animal crossing during the COVID-19 pandemic*, „Frontiers in Virtual Reality” nr 2, DOI: [3389/frvir.2021.627350](https://doi.org/10.3389/frvir.2021.627350).
- Maj Krzysztof M. (2015), *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Maj Krzysztof M. (2019), *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Majkowski Tomasz Z. (2019), *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Marks Peter (2015), *Imagining Surveillance Eutopian and Dystopian Literature and Film*, Edinburgh University Press, Edynburg.
- Muriel Daniel, Crawford Garry (2018), *Video Games as a Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Routledge, Nowy Jork.
- Paul Christopher A. (2018), *The Toxic Meritocracy of Video Games. Why Gaming Culture Is the Worst*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Rembowska-Pluciennik Magdalena (2018), *Second-person narration as a joint action*, „Language and Literature” nr 27(3), DOI: [10.1177/09639470187885](https://doi.org/10.1177/09639470187885).
- Roquet Paul (2016), *Ambient media: Japanese atmospheres of self*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Rothfels Nigel (2002), *Immersed with Animals [w:] Representing animals*, red. N. Rothfels, Indiana University Press, Bloomington/Indianapolis.
- Sargent Lyman Tower (2010), *Utopianism: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford [e-book].
- Scully-Blaker Rainforest (2019), *Buying Time: Capitalist Temporalities in Animal Crossing: Pocket Camp*, „The Journal of the Canadian Game Studies Association” nr 12(21).
- Sercan Sengun (2022), *Six Degrees of Videogame Narrative [w:] Games and Narrative: Theory and Practice*, red. B. Bostan, Springer, Cham.
- Sorlin Sandrine (2022), *The Stylistics of ‘You’ Second-Person Pronoun and Its Pragmatic Effects*, Cambridge University Press, Cambridge, DOI: [1017/9781108966757](https://doi.org/10.1017/9781108966757).
- Vella Daniel (2019), *There’s No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games [w:] Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, red. E. Aarseth, S. Günzel, Transcript Verlag, Bielefeld.
- Waggoner Zach (2009), *My Avatar, My Self: Identity in Video Role-Playing Games*, McFarland & Company, Jefferson.
- Walker Jill (2001), *Do you think you’re part of this? Digital texts and the second person address [w:] Cybertext Yearbook 2000*, red. M. Eskelinen, R. Koskima, Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.
- Waszkiewicz Agata (2022), *Delicious Pixels. Food in Video Games*, Walter de Gruyter GmbH, Berlin–Boston.

-
- Waszkiewicz Agata, Bakun Martyna (2020), *Towards the Aesthetics of Cozy Video Games*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” nr 12(3), DOI: [10.1386/jgvw_00017_1](https://doi.org/10.1386/jgvw_00017_1).
- Wilson Laetitia (2003), *Interactivity or Interpassivity: A Question of Agency in Digital Play*, „Fine Art Forum” [17.8], sierpień [nieistniejący portal, którego archiwum można znaleźć pod adresem: www.fineartforum.org].
- Yee Andrew Z.H., Sng Jeremy R.H. (2021), *Animal Crossing and COVID-19: A Qualitative Study Examining How Video Games Satisfy Basic Psychological Needs During the Pandemic*, „Frontiers in Psychology” 13:800683, DOI: [10.3389/fpsyg.2022.800683](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.800683).
- Zhu Lin (2021), *The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of “Animal Crossing: New Horizons”*, „Human Behavior and Emerging Technologies” nr 3(1), DOI: [10.1002/hbe2.221](https://doi.org/10.1002/hbe2.221).
- Žižek Slavoj (2009), *Przeciw prawom człowieka*, przeł. J. Smoleński [w:] *Žižek. Przewodnik Krytyki Politycznej*, red. M. Kropiwnicki, J. Kutyla, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa.
-