

MICHAŁ KŁOSIŃSKI  
Uniwersytet Śląski w Katowicach\*  
 <https://orcid.org/0000-0002-5169-5338>



## Przekraczając horyzont inności: narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny

Crossing the Horizon of Otherness: Second Person Narration in Story Driven Digital Games as a Biopolitical Problem

### Abstract

This article focuses on an analysis of the function of the second-person narrative in digital fictional games. It combines two research fields: game narratology and biopolitical philosophy. The article begins with a brief discussion of the assumed understanding of the second-person narrative and the second person address in the latest research by Astrid Ensslin and Alice Bell. Then, through selected examples of games, situations of using a second-person narrative are presented in two formulas: in the case of *Disco Elysium* crossing the horizon of otherness is explored, and in the case of *The Stanley Parable* and *Control* a hostile takeover is discussed. The theoretical framework for the discussed issues is a biopolitical reflection on the construction of a modern subject through the thought of Michel Foucault and the relationship of the individual to the community in the philosophy of Roberto Esposito. In the text, the latest research on the cooperative, enactive nature of the second-person narrative is referred to, and the game studies research on the biopolitics of avatars. Therefore, the narrative theory is combined with the issues of contemporary reflection on the limits of subjectivity in digital games. The thesis being put forward here is that the second-person narrative in the perspective of crossing the horizon of otherness makes it possible to negate the neoliberal patterns of subjectivity constructed in games, because it requires empathy, cooperation with another subject, recognition of the boundaries set by another. On the other hand, the perspective of hostile takeover reveals situations of abusing the subjectivity of another or a player, which results from the creation of a narrative situation indicating a lack of respect for personal boundaries. Therefore, the second-person narrative is interpreted here in digital games as one of the problems of contemporary reflection on the biopolitical dimension of subjectivity in games.

\* Uniwersytet Śląski w Katowicach, Wydział Humanistyczny, Instytut Literaturoznawstwa  
ul. Uniwersytecka 4, 40-007 Katowice  
e-mail: [michal.klosinski@us.edu.pl](mailto:michal.klosinski@us.edu.pl)

Artykuł powstał w ramach projektu NCN OPUS 22 nr 2021/43/B/HS2/01017 pod tytułem *Mapowanie growej biopolityki: paradygmaty immunologiczne w grach cyfrowych*.

This article presents the results of NCN OPUS 22 grant no 2021/43/B/HS2/01017, titled *Mapping game biopolitics: immunological paradigms in video games*.

## Wstęp

Tytułowy problem, który pragnę naszkicować w niniejszym tekście, dotyczy dwóch kręgów tematycznych. Pierwszy stanowią gry cyfrowe, w których bardzo często problem narracji drugoosobowej realizuje się już na poziomie instrukcji od twórców, skierowanej do gracza, oraz pośrednich lub bezpośrednich zwrotów kierowanych do graczy przez postaci lub narratorów z wielu poziomów rozgrywki. Interesują mnie zatem wyłącznie te gry, w których doświadczenie rozgrywki konstruuje się lub modyfikuje poprzez wykorzystanie narracji drugoosobowej. W znacznej mierze będą to cyfrowe remediacje klasycznych przygód w rozmaitych settingach (fantasy, science-fiction itd.), w których kluczowym elementem jest odgrywanie ról (ang. *Role Playing*). Nietrudno bowiem odnieść współczesne gry takie, jak *Tyranny*, *Pillars of Eternity*, *Disco Elysium* czy tytuły z serii *Baldur's Gate*, do ich analogowych odpowiedników rozgrywanych podczas sesji RPG z mistrzem gry, interaktywnych fikcji, powieści hipertekstowych czy książek growych (ang. *Gamebook*). Do tej kategorii należeć będą również tytuły takie, jak *Elden Ring* czy *Warframe*, w których wszystkie postaci niegrywalne (ang. *Non Player Character*) mówią do awatara, wykorzystując formułę zwrotu do adresata, co potwierdza wykorzystaną w filmowym wstępniku do tych gier oraz materiałach promocyjnych narrację drugoosobową, której adresatem jest za pośrednictwem awatara gracz. Przykładów tak prowadzonej narracji jest oczywiście znacznie więcej, nie ograniczają się one również do gier przygodowych czy RPG; wymienione tytuły służą jedynie zaznaczeniu, że ten tryb prowadzenia opowieści ma już swoją tradycję, której korzenie sięgają wcześniejszych form growych (Walker 2001: 40). W naturalny sposób występuje on również w fabularyzowanych grach strategicznych w czasie rzeczywistym (RTS), jak *Frostpunk*, *Company of Heroes*, *Starcraft*, *Anno* czy *Command and Conquer*, oraz turowych (TBS) jak seria *Civilization*, w których adresatem większości komunikatów jest gracz jako generał, komandor lub po prostu kontrolujące wojska i wydające rozkazy 'ty'. Narracja drugoosobowa występuje również w symulatorach chodzenia (ang. *walking simulator*), jak *Firewatch*, w których służy budowaniu inkorporacji w postać protagonisty.

Drugi krąg tematyczny stanowi teoria biopolityczna, przy pomocy której pragnę opisać problem narracji drugoosobowej w grach. Podstawowym zagadnieniem filozoficznym jest dla mnie bowiem to, jak narracja drugoosobowa ma się do myślenia o podmiotowości uczestniczącej w grze. Biopolitykę rozumiem — za Roberto Esposito — jako teorię

opisującą zarówno praktyki władzy związane z zarządzaniem populacją, jak również podstawową relację społeczną, polityczną i ekonomiczną, która zawiązuje się między jednostką a wspólnotą (Esposito 2008: 45–50). Jeśli w narracji drugoosobowej dostrzegam problem biopolityczny, to jest on związany z pertraktowaniem granic w relacji indywiduum do innego, do świata, do społeczeństwa. Traktuję zatem ten tryb prowadzenia opowieści jako zjawisko dotyczące granic podmiotowości grającego. Teoria biopolityczna służy krytyce kluczowego dla współczesności procesu wytwarzania podmiotowości i myślenia o jednostce w neoliberalizmie, ponieważ to właśnie współczesna indywidualność i tożsamość jest jednym z fundamentalnych efektów działania różnych biopolitycznych mechanizmów władzy. Narracja drugoosobowa wydaje się ciekawa właśnie dlatego, że wprowadza niejednoznaczność co do kwestii tego, kto jest podmiotem opowieści, jak przebiegają linie podziału tożsamości jej adresatów. Jednocześnie, jej potencjalna dyrektywność grozi odebraniem graczowi poczucia sprawczości. Dlatego stawiam hipotezę, że problem narracji drugoosobowej w grach można rozpatrywać na dwa sposoby: w charakterze rozmontowywania kapitalistycznego podmiotu z jednej strony oraz jako biopolityczną strategię wrogiego przejścia indywidualności grającego z drugiej. W pierwszym przypadku chodzi o zakwestionowanie kontroli nad podmiotowością, jaką gracze realizują za sprawą ludonarracyjnych narzędzi kształtowania awatara, które wzmacniają ideologiczną wizję „kapitalistycznego podmiotu”, czyli przekonanie o zarządzaniu ciałem, genetyką i zdolnościami umysłowymi niczym kapitałem. W przypadku drugim metafora „wrogiego przejścia” ilustruje ruch przeciwny, to znaczy dążenie do podporządkowania graczy ideologii neoliberalnej, która za sprawą narracji drugoosobowej buduje fałszywe poczucie podmiotowości i zachęca do myślenia o własnej podmiotowości przez pryzmat kapitału. Wrogie przejście oznacza tu dosłownie podchwytliwe dążenie do przejścia kontroli nad grającym podmiotem bez jego wiedzy lub wbrew niemu.

### **Narracja drugoosobowa a gry**

Narracja drugoosobowa w grach doczekała się już bardzo obszernych opracowań autorstwa groznawczyń i narratolożek Astrid Ensslin i Alice Bell. Studia groznawcze akcentują egzystencjalny (Kłosiński 2018; Gualeni i Vella 2020) i doświadczeniowy (Melnic 2018: 110) charakter growych narracji, co powoduje, że narracja drugoosobowa i jej uwikłanie w relację bycia sobą i inności (Vella 2015) stanowi naturalny element namysłu nad problematyką immersji i emersji, łamania czwartej ściany (Kubiński 2016: 116–123) czy technik narracyjnych (Ensslin i Bell 2021: 157–171). Ze względu na złożony charakter odniesienia do adresata w narracji drugoosobowej, w swojej książce Ensslin i Bell rozpisują kategoryzacje tekstowego ‘ty’ w formie mapy, przywołując kluczowe koncepcje Davida Hermana, Briana Richardsons, Irene Kacandes, Jill Walker oraz Nicka Montforta (Ensslin i Bell 2021: 153). Odwołując się do tego wyczerpującego studium, w moim tekście ograniczę się do tych form narracyjnego ‘ty’, które odnoszą się do wspólnoty odbiorczej (pseudodeiktyczne ‘ty’; Ensslin i Bell 2021: 154), są autoteliczne (Ensslin i Bell 2021: 156), mają charakter pętli sprzężenia zwrotnego, aktualizującej się za sprawą relacji między informacjami wejściowymi i wyjściowymi (użytkownikiem a programem) (Ensslin i Bell 2021: 157), lub w charakterze adresu wytwarzają podwójne deiksisy, czyli odnoszą się zarazem do fikcyjnych, jak i realnych adresatów (Ensslin i Bell 2021: 154). Osobnym tematem jest również rozważana w studiach groznawczych funkcja narracji drugoosobowej związana z immersją, emersją oraz uciele-

śnieniem. Bell i Ensslin twierdzą, że pierwszoosobowe metanarracje graczy o grach wskazują na to, że forma zwrotu do ‘ty’ nie ma w grach charakteru alienującego, a raczej odwrotnie — pogłębia poczucie uczestnictwa i ucieleśnienia (Bell i Ensslin 2011: 313).

Pewną oczywistość stanowi stwierdzenie, że zwrot do ‘ty’ narusza zakładane w relacji do fikcyjnych światów i postaci nieprzekraczalne, ale przezroczyście „czwarte ściany”, ponieważ na prawie *deixis* stanowi retorycznie puste miejsce właściwe sytuacji wydarzenia, w którym wszystkie pozycje komunikacyjne są znane lub gotowe do wypełnienia przez obecny w danej sytuacji podmiot (Walker 2001: 37). Narracja drugoosobowa uruchamia zatem pytania o tożsamość i granice podmiotowości, które pozostałe tryby growych narracji wykorzystują do budowania sytuacji wchodzenia w rolę i wychodzenia z niej. W odniesieniu do gier cyfrowych jest to kwestia kluczowa (Rembowska-Płuciennik 2018: 170), ponieważ wpisuje się w ich medialność, która opiera się na retoryce partycypacji (Walker 2001: 38).

Bell i Ensslin charakteryzują gry jako narracje nienaturalne (Ensslin 2015: 43), które przy pomocy narracji drugoosobowej rozgrywają lub uruchamiają problemy związane z podmiotowością (Colthup 2018: 120), sprawczością czy agencją (Rembowska-Płuciennik 2018: 169). Co ciekawe, badaczki dosyć przewrotnie twierdzą, że w grach naturalizacji oraz konwencjonalizacji ulegają te właściwości narracji, które w innych mediach odczytywać można jako wyznaczniki nienaturalności (Ensslin i Bell 2021: 9–10), tzn. zaburzenia ciągów przyczynowo skutkowych, sprzeczności logiczne czy sposoby rozumienia świata obce ludzkiej perspektywie poznawczej (Alber 2021). W tym sensie narracja drugoosobowa jest zarazem naturalnym elementem growej komunikacji oraz zaawansowaną praktyką artystyczną, której twórcy używają, aby wywołać efekt nienaturalności. Heidi Colthup zauważa, że już od lat siedemdziesiątych gry wykorzystywały zwrot do adresata, by aktywować w graczach wyjątkowy tryb identyfikacji z protagonistami. Badaczka wskazuje na to, że narracja drugoosobowa nie tyle wywołuje identyfikację z bohaterem, ale *jako* bohater (Colthup 2018: 117). W podobnym duchu analizuje narrację drugoosobową Magdalena Rembowska-Płuciennik, kładąc nacisk na demokratyczny, społeczny i wspólnotowy charakter tego trybu narracji (Rembowska-Płuciennik 2022: 70–71). Natomiast Paul Wake w swojej analizie gry książkowej *The Warlock of Firetop Mountain* wskazuje na znaczące różnice w funkcjonowaniu narracji drugoosobowej w formule tekstowej oraz jej cyfrowej remediacji. Jego zdaniem książki growe w większym stopniu angażują bycie graczy, ponieważ są oni odpowiedzialni za wykonywanie procedur growych, które w cyfrowych remediacjach są ukryte i scedowane na maszynę (Wake 2016: 200).

Podsumowując, narracja drugoosobowa w grach cyfrowych jest z jednej strony całkowicie naturalnym i skonwencjonalizowanym sposobem komunikacji programu z grającymi, który jest zakorzeniony w praktykach ludycznych związanych z wcześniejszymi formami gier fabularnych. Z drugiej strony — narracja drugoosobowa jest wykorzystywana jako zaawansowana technika polityczna, estetyczna i narracyjna, której celem jest wywołanie w grających poczucia nienaturalności. W obu przypadkach kluczowa jest identyfikacja, budowanie więzi, poczucia wspólnoty, wspieranie zabiegów służących metalepsie, sprzężeniu zwrotnemu lub napięć ontologicznych między tym co fikcyjne, a tym co rzeczywiste, oraz płynnemu przechodzeniu między poziomami diegezy. Bez wątplenia gry stanowią media, w których najczęściej wykorzystywany jest ten tryb prowadzenia narracji, co zawdzięczają umiejscowieniu grających w samym centrum sytuacji narracyjnej, w której to ich działania

i sprawczość czynią ich pośrednimi lub bezpośrednimi odbiorcami lub odbiorczyniami komunikatów narracyjnych<sup>1</sup>: od instrukcji, porad i sygnałów z poziomu interfejsu, po dyskursywne zaangażowanie w dialogi, focalizację czy odbiór opowieści z pozycji ‘ty’, do którego zwracają się postaci, narratorzy i narratorki jako awatara, gracza implikowanego lub konkretnego realnego gracza (Aarseth 2014: 184–186).

### **Biopolityka w odniesieniu do relacji awatar–gracz**

Tom Apperley i Justin Clemens, analizując rolę focalizacji, lokalizacji, integracji afektywnej oraz programowania użytkownika w *Assassin’s Creed II*, wskazali, że gry cyfrowe wykorzystują awataryzację jako element biopolitycznego zarządzania graczem, konstruowania podmiotowości, dyscyplinowania go (Apperley i Clemens 2016: 115–121). Narracja drugoosobowa wpisuje się w konstruowanie relacji z awatarem najmocniej właśnie na poziomie focalizacji oraz integracji afektywnej. Chociaż badaczom bardziej zależało na uchwyceniu poza-narracyjnych elementów biopolitycznego dyscyplinowania gracza przy pomocy awatara (Apperley i Clemens 2016: 120–121), to właśnie w tym trybie narracji najmocniej uwidacznia się biopolityczny aspekt relacji z awatarem. Sprawa nie dotyczy jedynie ucieleśnienia, które stanowi oczywisty trop w myśleniu o pogłębieniu poczucia immersji (Maj 2019), ale tego, co zachodzi na poziomie poznawczym, kiedy podmiotowość osoby grającej wezwana zostaje na scenę gry.

Zwrot do ‘ty’ — postaci/gracza — jest w tej perspektywie istotnym gestem biopolitycznym, stanowi bowiem bardzo wyraźny element poznawczego zakotwiczenia podmiotowości gracza lub graczk. Taki zabieg ma na celu zaburzenie granicy czy bariery, którą wytwarza narracja pierwszoosobowa i trzecioosobowa. O ile zatem analiza biopolityczna pojawia się w namyśle nad relacjami graczy do awatarów, o tyle do tej pory nie rozważano biopolitycznego sensu narracji drugoosobowej, a dokładniej jej znaczenia dla formowania granic między tym, co indywidualne, a tym, co wspólnotowe, nad zarządzaniem i instytucjonalizacją tychże granic w ramach rozgrywki. Pytanie o to, do kogo zwraca się narrator, mówiąc do ‘ty’, jest zatem pytaniem o bariery podmiotowości, o samą rolę, jaką odgrywamy w grze i w życiu. Sprawę komplikuje również fakt, że narratorem może być w kontekście gry wiele różnych podmiotów: poczynając od wszechwiedzącego, pozadiegetycznego bytu, przez konkretną postać w świecie gry, po samego awatara. Poza tym oczywistym, metaleptycznym charakterem narracji drugoosobowej myślę tu również o podstawowym znaczeniu tego chwytu dla problematyki indywidualium, tzn. tego, co niepodzielne, które stanowi podstawowy problem dla myślenia o podmiotowości w biopolityce. Jeśli bowiem, jak pokazuje Michel Foucault, neoliberalny podmiot, nowa figura *homo economicus* (Foucault 2011: 231), jest swoim własnym przedsiębiorcą, właścicielem wrodzonego i nabytego kapitału, co realizuje się jako polityka zarządzania własnym życiem jako zasobem (Rose 2011), to implikacje przejmowania dyskursywnej, narracyjnej kontroli nad ową podmiotowością stanowią element kolejnego kroku w ewolucji figury *homo economicus*. Można zatem powiedzieć, że gracze uwikłani są podwójnie: pierwotne jest zanurzenie

<sup>1</sup> Mamy tu do czynienia z sytuacją skomplikowaną ze względu na zróżnicowanie poziomów diegezy dla trzech uczestników narracji: narratora, awatara oraz adresata opowieści. Każda z tych pozycji może być ze sobą tożsama lub nie. Przypomina zatem triadyczny model problemów narracji drugoosobowej opisany przez Matta DelConte w przypadku pytania o tożsamość narratora, protagonisty oraz adresata opowieści. Zob. DelConte 2003: 210–211.

w neoliberalnym świecie, który wytwarza ideologię zarządzania sobą; wtórne jest realizowanie owej ideologii w sposób zastępczy, na cyfrowej scenie, która kapitalizuje niespełnione marzenia bycia prawdziwym antrepreneurem. Potwierdzają to analizy Greiga de Peutera i Nicka Dyer-Whiteforda, którzy opisali uwikłanie graczy w strategię wirtualnej i realnej biowładzy w grach wieloosobowych (Dyer-Whiteford i Peuter 2019: 238–239) oraz rozważania Sebastiana Möringa i Olliego Leino na temat graczy autentycznych i nieautentycznych (Möring i Leino 2016: 149–150), czyli tych grających dla siebie i tych uwikłanych w neoliberalne aspekty grania, które realizują zastępczo ambicje ekonomiczne, społeczne i polityczne. Również zanurzona w refleksji Foucaulta i Esposito analiza gry *Mass Effect* pióra Agaty Zarzyckiej potwierdza kluczową rolę biopolityki w negocjowaniu tożsamościowej autokreacji graczy (Zarzycka 2017: 351–352), co badaczka nazywa immunitarnym kompromisem, który wynika z napięć między możliwością kształtowania awatara przez graczy, a przypisaną mu w narracji gry tożsamością (Zarzycka 2017: 349–351). Narracja drugoosobowa wpisuje się w rozważania o charakterze biopolitycznym właśnie dlatego, że robi coś z ludycznością na poziomie barier podmiotowości, i w tym wymiarze interesuje mnie jej znaczenie i funkcja w grach cyfrowych.

Kwestia bycia osobą, bycia indywiduum, posiadania podmiotowości to właściwie kluczowa kwestia, którą wywołuje narracja drugoosobowa. Jej podstawowym chwytem jest bowiem wyzwanie rzucone podmiotowi, który postawiony zostaje w pozycji naruszenia jego barier. Można to jednakże rozpatrywać zarówno jako naruszenie pozytywne, jak i negatywne. W grach na plan pierwszy wychodzi bowiem kooperacyjny charakter tego trybu narracji, który opisuje w swoich badaniach Magdalena Rembowska-Pluciennik: „Myślę, że możemy porównać narrację drugoosobową z diadyczną (co najmniej!) kooperacją, tak jak odnajdujemy ją w innych sferach ludzkiej interakcji, w której lider (narrator) oraz podążający za nim (postać) współ-działają bez przeszkód jako jedno” (Rembowska-Pluciennik 2018: 167). Opisywana przez badaczkę kooperacja wynika z tego, że narrator zajmuje przy pomocy zaimków pozycję tożsamą z pozycją postaci (Rembowska-Pluciennik 2018: 167). Uważam, że jest to zdarzenie, które opisać można zarówno przy pomocy kategorii współpracy (Rembowska-Pluciennik 2022: 69), jak i wrogiego przejęcia. Kiedy bowiem ktoś zapisuje nasze doświadczenia („czujesz, że”) lub myśli i pragnienia („chciałabys”), mówi do nas („zatrzymaj się”), za nas („krzyczysz”) lub w naszym imieniu („mówisz im, żeby...”), następuje penetracja lub naciągnięcie immunizującej bariery, która czyni nas dysponentami siebie. W sensie biopolitycznym narracja drugoosobowa ma zatem niebagatelne znaczenie poznawcze dla napięć między *immunitas* (odpornością) a *communitas* (wspólnotowością; Esposito 2017: 11). Roberto Esposito tłumaczy, że immunizacja, która oznacza oryginalnie zarówno bycie zwolnionym z wspólnotowych obligacji, jak i uprzywilejowanie społeczne, polityczne i ekonomiczne, jest współcześnie metaforą opisującą zjawiska polityczne, biologiczne, cyfrowe, jednostkowe i globalne (Esposito 2015). Na potrzeby analizy narracji drugoosobowej interesuje mnie zatem ten wymiar immunizacji, który opisuje relacje jednostki do wspólnoty, a zatem pozwala sprobematyzować kwestię granicy, którą ten typ narracji aktywuje w sferze ludzkiego poznania. W skrócie: teoria biopolityczna, która opisuje politykę życia, politykę zarządzania życiem oraz konstruowania życia jako przedmiotu politycznego, interesuje mnie o tyle, o ile jej ślady odczytuję w konkretnych mechanizmach narracyjnych, retoryce i dyskursie growym. Twierdzę, że kognitywny aspekt bycia dotkniętym przez lub wciągniętym w opowieść za sprawą narracji drugoosobowej realizuje się zatem na

plaszczyźnie biopolityki podmiotu. Owa biopolityka realizuje się w ramach dwóch strategii immunizacji, które nazywam przekraczaniem horyzontu oraz wrogim przejściem. Każdą z nich omówię na wybranych przykładach.

### Przekraczanie horyzontu

Jeśli zatem rozpatrywać narrację drugoosobową w grach w kategoriach biopolitycznych, to można wykazać dwa charakterystyczne wektory jej działania. Pierwszy realizuje ideał wspólnoty, kooperacji, który wymaga od podmiotu otwarcia się na konstruowaną w narracji sytuację przetrzucenia pomostu między byciem sobą a byciem innym, byciem ja ko inny. Figurę innego rozumiem tu w myśl refleksji Ricoeura, jako kluczowy element tożsamości rozciągniętej w czasie (Ricoeur 2003: 8–9), ale również jako projekt etyki intersubiektywności (2003: 277–279), która stoi w opozycji do Levinasowskiego przeciwstawienia tożsamości oraz inności (Warmbier 2018: 325–321). Za Ricoeurem i Heideggerem twierdzę zatem, że dopiero dialektyka tożsamości i inności pozwala na przemyślenie współbycia nie jako konfliktu na linii ja–inny, ale jako wspólnego zadania egzystencjalnego (Warmbier 2015: 52). Ten tryb charakteryzowałyby formuły zapraszające do współmyślenia, skupiające się na opisie doświadczeń, konstruowaniu horyzontu afektywnego, kognitywnego. W wymiarze etycznym można mówić o negocjowaniu horyzontu współbycia z innym, otwieraniu na wspólnotę, zaproszenia do dobrowolnego wyrzeczenia się części własnej na rzecz nowego, otwierającego nieznaną perspektywę poznawczą ruchu opowieści.

W ten sposób konstruowana jest narracja drugoosobowa spleciona z elementami dialogu wewnętrznego (Kłosiński 2021) postaci w grze *Disco Elysium* (ZA/UM 2019). W grze przyjęto perspektywę rzutu izometrycznego, która powoduje podwojenie perspektywy poznawczej: z jednej strony widzę świat i śledzę fabułę niezmiennie z perspektywy niedostępnej dla protagonisty — Harriera du Bois, z drugiej strony ja ko Harrier jestem adresatem narracji drugoosobowej, która uzależniona jest dodatkowo od profilu poznawczego tej postaci, konstruowanego w ramach rozgrywki. Wyjątkowy wymiar narracji realizuje się poprzez dyskursywną polifonię (Vella i Cielecka 2021: 102), która wspomaga konstrukcję emergentnej podmiotowości, co znaczy, że kontrolowany przez gracza protagonista jest w stanie wciąż re-aktualizować swoje potencjalności (Mckeown 2021: 74–78), np. do skutku ponawiając pewne akcje, które zakończyły się niepowodzeniem w ramach tego samego scenariusza rozgrywki.

Narracja drugoosobowa służy w *Disco Elysium* spojeniu w całość rozdrobnionego i pokawałkowanego, amnestycznego podmiotu. Niezależnie bowiem od rozpadu osobowości Harriera zastosowana w tekście gry narracja do ‘ty’ czyni grających adresatami wypowiedzi, które konstruują animizowane umiejętności i cechy bohatera, przez co poznajemy jego świat wewnętrzny i współpracujemy z nim poznawczo. Wszystko, czego Harrier doświadcza jako głosów na scenie świadomości, czy to mowa przedmiotów, części jego ciała czy cech osobowości, wypowiedziane jest z użyciem kooperacyjnego trybu narracji drugoosobowej. Owa kooperacja zakłada, że poprzez Harriera mamy możliwość kształtowania jego najintymniejszych relacji z samym sobą i ze światem, jednocześnie będąc uzależnieni od jego nieredukowalnej, idiosynkratycznej tożsamości. Nie jesteśmy zatem ani kontrolowani, ani w pozycji kontrolujących, gra wytwarza bowiem sytuację dialogu, w którym narracyjne ‘ty’ wciąga graczy w proces negocjowania tożsamości, moralności, sprawczości, sprawności fizycznych i intelektualnych. W tym sensie *Disco Elysium* stawia granice po-



znawcze i zachęca do ich przekraczania pod warunkiem, że uznamy współodpowiedzialność i współzależność horyzontów poznawczych spajanych przez narrację drugoosobową. Staje się to szczególnie widoczne w tych partiach rozgrywki, w których psychika Harriera stawia poznawczy opór wobec praktyk eksploracji przeszłości i traum bohatera. Narracyjne 'ty' służy w nich jednocześnie za instancję zapytującą w rękach graczy, jak i kategorię odmawiającą odpowiedzi na poziomie psychiki i tożsamości protagonisty. Jednocześnie zachowanie formuły narracji drugoosobowej przy konstrukcji wyraźnej tożsamości narracyjnej bohatera gwarantuje właśnie charakterystyczną kooperacyjną strukturę tej formy, o której pisała Rembowska-Płuciennik w kategoriach współpracy czy wzajemnego splotu podmiotowości (2022: 71).

Narracja drugoosobowa w tym wymiarze miałaby olbrzymie znaczenie jako kognitywny mechanizm komunizujący, uruchamiałaby bowiem relację między immunizacją a podstawowym działaniem wspólnototwórczym. Splot podmiotowości, wsłuchanie się w innego, zrozumienie granic, jakie stawia inna tożsamość, to w zasadzie kolejne kroki w rozprzęganiu myślenia o immunizowanym, uodpornionym, niezależnym i niezobligowanym podmiocie. Struktura narracji drugoosobowej wymaga w tym miejscu rezygnacji z czysto neoliberalnego spojrzenia na podmiot jako przedsiębiorstwo zarządzające własnym kapitałem. Okazuje się bowiem, że tak rozumiana podmiotowość stawia opór samej sobie. Narracja drugoosobowa wymaga od grających zrozumienia granic, określenia horyzontów poznawczych i powolnego dążenia do ich przekroczenia z zachowaniem etycznych obligacji związanych z tożsamością narracyjną innego. *Disco Elysium* dobitnie pokazuje, że ten tryb narracji nie tylko można wykorzystać w celu erozji ideologicznego konstruktu neoliberalnej biopolityki, ale że narracja drugoosobowa może służyć za element oporu (Janik 2021: 110) wobec neoliberalnych praktyk grania.

### **Wrogie przejęcie**

Drugi tryb narracji drugoosobowej charakteryzowałby się natomiast występowaniem zwrotów o charakterze dyrektywnym, kontrolnym, których celem jest manipulacja grającym podmiotem, nielicząca się z jego wrażliwością. Nazywam tę formułę narracji wrogim przejęciem, ponieważ przybiera ona formę gwałtu, wymuszenia, ataku na granice podmiotowości. W tym trybie narracja drugoosobowa ociera się o ciemną grę (ang. *dark play*; Linderoth i Mortensen 2015: 5), której celem często nie jest zabawa, ale wymuszenie na graczach refleksji estetycznej, moralnej lub wytworzenie przestrzeni dialogu z twórcami (Sicart 2015: 110–113). Walker nazywa tego typu zabiegi „wymuszonym uczestnictwem”, wskazując na ich bliski związek z uwodzicielskimi i przemocowymi formami właściwymi dla rytuału (Walker 2001: 45–47). Co istotne, dla twórcy pojęcia Richarda Schechnera ciemna gra ma charakter subwersywny, wymierzona jest w ustalony porządek, łamie zasady (Schechner 2006: 141–142; Sicart 2015: 103), dzięki czemu pełni funkcję krytyczną i rewolucyjną.

Najbardziej jaskrawym przykładem takiego wykorzystania narracji drugoosobowej w grach cyfrowych jest spór narratora z graczem w *The Stanley Parable* (Wreden i Pugh 2013, 2022), w której to grze trzecioosobowa narracja o Stanleyu przeradza się w trakcie różnych scenariuszy rozgrywki w narrację do 'ty' implikowanego gracza (Ensslin i Bell 2021: 148). Ensslin i Bell wskazują na antymimetyczny charakter tego typu narracji drugoosobowej, w której metalepsa służy usytuowaniu narratora i postaci na tym

samym poziomie diegezy lub zaburzeniu poziomów diegezy przez bezpośredni zwrot do grających (Ensslin i Bell 2021: 159–160). Naruszenie granic podmiotowości odbywa się w tym przypadku za sprawą projektowanej wszechwiedzy narratora, który walczy o władzę nad postacią. Z perspektywy biopolitycznej jest to zasadniczy problem, ponieważ stawką jest przekonanie o suwerenności podmiotu, który zostaje siłą wciągnięty na scenę z bezpiecznej pozycji, jaką gwarantuje awatar. Niekiedy gry problematyzują ową suwerenność np. poprzez chwyt zastosowany w *Control* (Remedy Entertainment 2019), gdzie bohaterka od początku gry zwraca się do niedookreślonego ‘ty’, pozawymiarowego bytu o nazwie Polaris, które można rozumieć jako emanację sprawczości gracza, lub *The Bureau XCOM: Declassified* (2K Marin 2013), gdzie gracz dopiero w końcowych partiach gry okazuje się kontrolować nie protagonistę, a połączonego z nim obcego, do którego bohater zaczyna wyrażać czystą nienawiść. Narracyjny zwrot do ‘ty’ penetruje zatem również granicę, którą oferuje grającemu indywidualium immunizująca narracja pierwszo- lub trzecioosobowa. Skrajnym przykładem wykorzystania tego zabiegu jest opisywany przez Piotra Kubińskiego przykład *Metal Gear Solid*, w którym pokonanie jednego z bossów wymaga dosłownie przepięcia kontrolera do innego portu, bo gra symuluje „czytanie przezeń naszych myśli” (Kubiński 2016: 125–126).

W znacznej mierze to, co jest przedmiotem podobnych zabiegów z użyciem narracji drugoosobowej, uobecnia grę jako obiekt, który stawia opór lub manipuluje graczem. Podążając za refleksją Justyny Janik, można powiedzieć, że te zabiegi służą obnażeniu bio-obiektu, to znaczy połączenia jakie kształtuje się między graczami oraz cyfrowym programem (Janik 2021: 98–100), które gry zazwyczaj ukrywają. Narracja drugoosobowa eksponuje zatem penetrującą moc medium. Jest to zabieg biopolityczny w tym sensie, że ujawnia fakt, iż gracz nie jest zwolniony z odpowiedzialności, uprzywilejowany. Esposito opisuje etymologię odporności w następujący sposób:

Nie mogąc zanadto zagłębić się w złożone kwestie etymologiczne, zaznaczmy, że odporność lub — w jej łacińskim brzmieniu — *immunitas* jest przeciwieństwem, odwrotnością *communitas*. Oba te terminy pochodzą od pojęcia *munus* — które oznacza »dar«, »urząd«, »obowiązek« — ale pierwsze z nich, *communitas*, w sposób afirmatywny, drugie natomiast, *immunitas*, w znaczeniu negatywnym. A zatem, skoro członków wspólnoty charakteryzuje obowiązek dawania, owo przykazanie troski o innych, to uodpornienie oznacza zwolnienie bądź uchylenie się od takiej postawy: *immunis* jest ten, kogo nie dotyczą zobowiązania i zagrożenia, którym muszą stawić czoła wszyscy pozostali, ten, kto łamie obieg cyrkulacji społecznej, ustawiając się całkiem poza nim. (Esposito 2015: 97)

Narracja drugoosobowa w grach polega właśnie na tym, że wciąga ona gracza na scenę wspólnego zobowiązania, wymusza wejście w cyrkulację, domaga się uznania *communitas* — wyrzeczenia. Czego dotyczy zatem owo wyrzeczenie? Na czym polega w tym kontekście wrogie przejście? Jeżeli immunizacja oznacza zwolnienie gracza z odpowiedzialności, z zobowiązania i zagrożenia, to narracja drugoosobowa wymusza rezygnację z przywileju niebycia sobą. Stawką wrogiego przejścia jest zatem bezpieczeństwo gwarantowane przez medialne, fikcjonalne, diegetyczne i narracyjne granice, zabezpieczenia, błony, otorbienia tożsamości. Ten szereg metafor służy lepszemu zobrazowaniu dwójakiego rodzaju efektu, jaki niesie ze sobą opisywana forma narracji w grach cyfrowych. Jeżeli bowiem podstawowym elementem neoliberalnej biopolityki jest kapitalistyczny podmiot

zarządzający swoim ciałem, kompetencjami i kapitałem siebie, to narracja drugoosobowa wywołuje ten podmiot, wzywa go do działania, niczym najślynniejszy plakat z „Wujem Samem” Jamesa Montgomery Flagga. Owo wezwanie do działania jest również wezwaniem do konsumowania (Walker 2001: 38), a w grach cyfrowych do konsumowania poprzez bycie kimś innym, ucieleśnionym *alter ego* (Ensslin i Bell 2021: 163), o czym świadczy chociażby materiał reklamowy do gry *Elden Ring* (FromSoftware 2022): „To jest świat Elden Ring. Wygnańcze, Ziemie Pomiędzy czekają na twoją eksplorację. Będziesz przemierzać rozległe pola, galopować po falistych wzgórzach i wskoczysz na szczyt skalistych turni na swoim efemerycznym rumaku, odkrywając świat pełen życia i niebezpieczeństw” (Bandai Namco Europe S.A.S 2022).

Z jednej strony wezwanie do gry ma charakter uwodzicielskiego zaproszenia ‘ty’ do wyrzeczenia się części siebie, bycia kimś innym. Z drugiej strony posunięta do swych granic narracja drugoosobowa zaczyna demitologizować wytwarzaną przez gry iluzję bezpiecznej granicy gwarantującej podmiotowi nietykalność. Wrogie przejście polega zatem z jednej strony na wciągnięciu grających w iluzję zastępczej realizacji mitu *homo economicus*, z drugiej — na wymuszonej rezygnacji z ludyczności zaangażowanej w utopijną realizację biopolitycznych idei kapitalizmu. Gra nie kapitalizuje bowiem jedynie fantazmatycznej tożsamości narracyjnej awatara, ale sygnalizuje, że jej celem jest tożsamość narracyjna grającego podmiotu.

### Zakończenie

W tym opracowaniu starałem się wskazać związek narracji drugoosobowej w grach cyfrowych z podstawowym elementem biopolityki neoliberalnej — zarządzającym sobą podmiotem. Twierdzę, że ten tryb narracji ukazuje dwie potencjalności politycznego zaangażowania grających w grę.

Pierwsza dotyczy kooperacyjnej wspólnoty, której podstawą jest uznanie tożsamości innego i negocjowanie za sprawą mechanizmów growych swoistej fuzji horyzontów poznawczych. Czytam ten i podobne zabiegi z użyciem narracji drugoosobowej w charakterze pozytywnej biopolityki, to znaczy takiej polityki podmiotowości, która w miarę możliwości zaprasza grających do uruchomienia wrażliwości, współczucia, kooperacji. Opowieść ukierunkowana na ‘ty’ zmierza w takiej biopolityce do dobrowolnego zrzeczenia się przez grający podmiot władzy nad innym przy jednoczesnym zachowaniu poczucia bezpieczeństwa i integralności własnej tożsamości.

Druga potencjalność politycznego zaangażowania w grę za sprawą narracji drugoosobowej opiera się na działaniu przeciwnym, dlatego określiłem ją mianem wrogiego przejścia. Występuje ono zarówno w komercyjnych obietnicach zastępczej realizacji neoliberalnej wizji podmiotowości, jak i w tych przypadkach, w których grający zostają wciągnięci na scenę gry podstępem, wbrew logice awataryzacji lub barierom zapewniającym poczucie odrębności i niezależności. W tym sensie wrogie przejście wpisane jest zarazem w strategię retoryczną neoliberalnej mitologii *homo economicus*, jak i w dążenia do remontowania i demitologizacji tejsze figury za sprawą dyskursywnej przemocy. Narracja drugoosobowa w służbie wrogiego przejścia uruchamia zatem skrajności: obiecuje całkowitą immunizację, uprzywilejowanie i nieodpowiedzialność lub przemocą penetruje bezpieczne granice podmiotowości.

## Bibliografia

- 2K Marin (2013), *The Bureau: XCOM Declassified*, 2K Games, PC.
- Aarseth Espen (2014), *I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player* [w:] *From Literature to Cultural Literacy*, red. N. Segal, D. Koleva, Palgrave Macmillan, Londyn.
- Alber Jan (2021), *Unnatural Narrative* [w:] *The living handbook of narratology*, red. P. Hühn, J.C. Meister, J. Pier, W. Schmid, Hamburg University Press, Hamburg.
- Apperley Thomas, Clemens Justin (2016), *The biopolitics of gaming: avatar-player self-reflexivity in Assassin's Creed II* [w:] *The play versus story divide in game studies: Critical essays*, red. M.W. Kapell, McFarland, Jefferson, Karolina Północna.
- Bandai Namco Europe S.A.S (2022), Elden Ring Official Website, en.bandainamcoent.eu/elden-ring/elden-ring [dostęp: 21.06.2022].
- Bell Alice, Ensslin Astrid (2011), "I know what it was. You know what it was": *Second-Person Narration in Hypertext Fiction*, „Narrative” nr 19(3).
- Colthup Heidi (2018), 'You Were all the World Like a Beach to me'. *The Use of Second Person Address to Create Multiple Storyworlds in Literary Video Games: 'Dear Esther', a Case Study*, „International Journal of Transmedia Literacy” nr 4.
- DelConte Matt (2003), *Why You Can't Speak: Second-Person Narration, Voice, and a New Model for Understanding Narrative*, „Style” nr 37(2).
- Dyer-Witheford Nick, Peuter Greig de (2019), *Gry imperium: Globalny kapitalizm i gry wideo*, przeł. A. Zabielski, K. Abriszewski, P. Gąska, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń.
- Ensslin Astrid (2015), *Video Games as Unnatural Narratives* [w:] *Diversity of play*, red. M. Fuchs, meson press, Lüneburg.
- Ensslin Astrid, Bell Alice (2021), *Digital fiction and the unnatural: Transmedial narrative theory, method, and analysis*, The Ohio State University Press, Columbus.
- Esposito Roberto (2008), *Bios: Biopolitics and philosophy*, przeł. T. Campbell, University of Minnesota Press, Londyn.
- Esposito Roberto (2015), *Pojęcia polityczne: Wspólnota, immunizacja, biopolityka*, przeł. M. Burzyk, K. Burzyk, M. Surma-Gawłowska, J. Ugniewska-Dobrzańska, M.K. Wrana, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Esposito Roberto (2017), *Immunitas: The Protection and Negation of Life*, przeł. Z. Hanafi, Polity, Cambridge.
- Foucault Michel (2011), *Narodziny biopolityki [wykłady w Collège de France 1978–1979]*, przeł. M. Herer, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- FromSoftware (2022), *Elden Ring*, Bandai Namco, PC.
- Gualeni Stefano, Vella Daniel (2020), *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*, Springer International Publishing AG, Cham.
- Janik Justyna (2021), *Gra jako obiekt oporny: performatywny charakter relacji gracza i gry wideo*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Kłosiński Michał (2018), *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa.
- Kłosiński Michał (2021), *The Object Gives Rise to Thought: Hermeneutics of Objects in Disco Elysium*, „Baltic Screen Media Review” nr 9(1).
- Kubiński Piotr (2016), *Gry wideo: Zarys poetyki*, TAIWPN Universitas, Kraków.

- Linderoth Jonas, Mortensen Torill Elvira (2015), *Dark Play. The Aesthetics of Controversial Playfulness* [w:] *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*, red. T.E. Mortensen, J. Linderoth, A. Brown, Routledge, Nowy Jork, Londyn.
- Maj Krzysztof (2019), *Światotwórstwo w fantastyce: Od przedstawienia do zamieszkiwania*, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Mckeown Conor (2021), "What kind of cop are you?": *Disco Elysium's Technologies of the Self within the Posthuman Multiverse*, „Baltic Screen Media Review” nr 9(1).
- Melnic Diana Peterifi (2018), *Playing beyond oneself: an application of cognitive narratology in the study of digital games*, „The Annals of Ovidius University of Constanta: Philology series” nr 29(2).
- Möring Sebastian, Leino Olli (2016), *Beyond games as political education — neo-liberalism in the contemporary computer game form*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” nr 8(2).
- Rembowska-Pluciennik Magdalena (2018), *Second-person narration as a joint action*, „Language and Literature: International Journal of Stylistics” nr 27(3).
- Rembowska-Pluciennik Magdalena (2022), *Enactive, Interactive, Social—New Contexts for Reading Second-Person Narration*, „Narrative” nr 30(1).
- Remedy Entertainment (2019), *Control*, 505 Games, PC.
- Ricoeur Paul (2003), *O sobie samym jako innym*, przeł. B. Chelstowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Rose Nikolas (2011), *Polityka życia samego*, przeł. A. Kowalczyk, M. Szlinder, „Praktyka Teoretyczna” nr 3.
- Schechner Richard (2006), *Performatyka: Wstęp*, przeł. T. Kubikowski, Ośrodek Badań Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno-Kulturowych, Wrocław.
- Sicart Miguel (2015), *Darkly Playing Others* [w:] *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*, red. T.E. Mortensen, J. Linderoth, A. Brown, Routledge, Nowy Jork, Londyn.
- Vella Daniel (2015), *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-GameWorld'*, IT University of Copenhagen, Kopenhaga.
- Vella Daniel, Cielecka Magdalena (2021), "You Won't Even Know Who You Are Anymore": *Bakhtinian Polyphony and the Challenge to the Ludic Subject in Disco Elysium*, „Baltic Screen Media Review” nr 9(1).
- Wake Paul (2016), *Life and Death in the Second Person: Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebook*, „Narrative” nr 24(2).
- Walker Jill (2001), *Do you think you're part of this? Digital texts and the second person address* [w:] *Cybertext Yearbook 2000*, red. R. Koskimaa, M. Eskelinen, University of Jyväskylä, Jyväskylä.
- Warmbier Adriana (2015), *Spór o pojęcie intersubiektywności. Transcendentalizm etyczny a podmiotowa treść doświadczenia*, „Kwartalnik Filozoficzny” nr 4.
- Warmbier Adriana (2018), *Tożsamość, narracja i hermeneutyka siebie. Paula Ricoeura filozofia człowieka*, TAIWPN Universitas, Kraków.
- Wreden Davey, Pugh William (2013), *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, PC.
- Wreden Davey, Pugh William (2022), *The Stanley Parable: Ultra Deluxe*, Crows Crows Crows, PC.
- ZA/UM (2019), *Disco Elysium*, ZA/UM, PC.
- Zarzycka Agata (2017), „Czy ja tak brzmię?” *Autokreacja i immunizacja w serii Mass Effect*, „Teksty Drugie” nr 3.