

Adam Mazurkiewicz\* 

# Gry farmerskie utrzymane w estetyce *cozy* jako fantazmat marzeń o prostym życiu

## *Streszczenie*

Artykuł poświęcony jest nurtowi gier farmerskich, które można opisać za pomocą estetyki *cozy*/„przytulności”. Kreowane w nich życie na wsi oparte jest o zjawiska kulturowe (głównie kino *slow cinema* i idylliczne obrazy wywiedzione z piosenek popularnych). Tym, co charakteryzuje gry *cozy*, jest tworzenie wrażenia powolności i przedkładania relacji ponad rywalizację czy osiągnięcie zamierzonego celu. Z tego względu etapy „życia” na farmie, składające się na funkcjonowanie gracza w rozgrywce – sianie, oczekiwanie na zbiory, żniwa – urastają do celu samego w sobie, dzięki swej powtarzalności stanowiąc źródło satysfakcji. Wpisana w rutynę cykliczność koresponduje z właściwą dla czasu rytualnego odnową. Uczestniczenie w tym akcie użytkownika gry pozwala mu zarazem wejść w ów czas, aby wziąć udział w rytuale tworzącym sens naddany temu, co jednostajne. Celem artykułu jest prezentacja gier farmerskich jako realizacji w cyfrowej przestrzeni fantazmatu o „prostym życiu”, będącym odpowiedzią na dynamicznie zmieniającą się pod wpływem technologii rzeczywistość społeczną. Marzenie to jest zarazem artystycznym przejawem szerszego projektu egzystencjalnego, jakim jest nurt *slow life*.

**Słowa kluczowe:** gry *cozy*, gry farmerskie, czas rytualny, jednostajność, Farmerama

---

\* Uniwersytet Łódzki, e-mail: [adam.mazurkiewicz@uni.lodz.pl](mailto:adam.mazurkiewicz@uni.lodz.pl), <https://orcid.org/0000-0003-3804-6445>

# Farming games in the cozy aesthetic a fantasy of dreams of a simple life

## *Abstract*

The article is devoted to the trend of farm games, which can be described using the aesthetics of cozy / “coziness”. The countryside life they create is based on cultural phenomena (mainly slow cinema and idyllic images derived from popular songs). What characterizes cozy games is creating the impression of slowness and putting relationships above competition or achieving the intended goal. For this reason, the stages of “life” on the farm, which make up the player’s functioning in the game – sowing, waiting for the harvest, and harvest itself – become the goal in themselves, constituting a source of satisfaction thanks to their repetition. The cyclicity inherent in the routine corresponds to the renewal proper to ritual time. The participation in this act of the user of the game allows them to enter this time in order to take part in a ritual that gives additional meaning to what is monotonous. The aim of the article is to present farm games as a realization in the digital space of a phantasm about a “simple life,” which is a response to the social reality dynamically changing due to the influence of technology. At the same time, this dream is an artistic manifestation of a broader existential project, which is the slow life trend.

**Keywords:** cozy games, farm games, ritual time, monotony, Farmerama.

## **Wprowadzenie**

*W każdym z nas drzemie tęsknota za wiejskim życiem w sercu natury z dala od codziennego stresu. W Wolnych Farmerach każdy może znaleźć spokój idyllicznej wsi.*

*Tutaj gracze znajdą swoją wiejską oazę spokoju. (...) Jedno jest pewne: W Wolnych Farmerach nawet inwazja marsjan [sic!] nie jest w stanie zakłócić spokoju wiejskiego życia.*

(Wolni Farmerzy, bd.)

„Wieś jak wieś. Trzykilometrowy rząd budynków rozsypuje się, pęka, potem scala na powrót w zwartą zabudowę. Beton, drewno, zapadnięte dachy, resztki płotów i żelazne balustrady tworzą zakalec biedy i tęsknoty za telewizyjnym światem” (Stasiuk, 2001, s. 12) – tak opisywał galicyjską prowincję Andrzej Stasiuk.

Ukazywana w przywołanym cytacie naznaczona rozpadem przestrzeń to dla pisarza zarazem – posłużmy się rozróżnieniem z *Przestrzeni i miejsca* (Tuan, 1977/1987) – miejsce trwania wartości, które w ponowoczesnej rzeczywistości odchodzą w zapomnienie bądź stają się anachroniczne w zderzeniu z „płynną nowoczesnością” (Bauman, 2000/2006), trwając zarazem w kulturowej pamięci (dzięki obecności na liście szkolnych lektur) wspólnie z apoteozą wsi zawartą renesansowej *Pieśni świętojańskiej o sobótce* (1579) Jana Kochanowskiego. Wpisany w nią projekt spokojnego życia wywiedziony jest z antycznej koncepcji *homo bucolicus*, identyfikowanej przez starożytnych twórców z człowiekiem arkadyjskim (resp. człowiekiem szczęśliwym). Stojący u podstaw takiego, negatywnego, postrzegania cywilizacji mit arkadyjski konstituował literaturę bukoliczną, będącą wyrazem ludzkiego pragnienia spokoju (Śnieżko, 1997).

Nie należy przy tym zapominać, że w pierwotnym kontekście Arkadia jako przestrzeń spokoju nie tylko sytuowana była w przeszłości, ale też – w myśl moralistycznej i cyklicznej wykładni dziejów – miała nadejść w przyszłości. Zgodnie z logiką właśnie owej rzeczywistości podporządkowanej regule zmiany możliwe staje się ocalenie niegdysiejszych wartości, regulujących życie – tak w wymiarze jednostkowym, jak i społecznym. Możliwość ta pojawiła się wraz z redefinicją (tożsamą z reakcją na przygodność i fragmentaryczność postmodernistycznego *modus vivendi*) społeczeństwa ze struktury zorganizowanej na poziomie „makro-” na społeczności funkcjonujące w skali „mikro-” jako subświaty. Są one lokowane przez Krzysztofa Olechnickiego w Internecie, traktowanym przez badacza nie tyle jako medium treści, co „rozszerzenie” rzeczywistości społecznej (Szlendak, Olechnicki, 2017). Wirtualny charakter pozwala przy tym na uobecnienie odrębności aksjonormatywnej w ramach autonomicznego uniwersum poznawczego, umożliwiającego odseparowanie się danej społeczności od innych „enklaw”, bądź społeczeństwa.

Znaczącą pod tym względem pozycję – ze względu na potencjał sensotwórczy, ale i ekonomiczny – zajmują gry, w których znana użytkownikowi z pozafikcyjnej rzeczywistości rywalizacja zastępowana zostaje współpracą, zaś konieczność zachowania czujności – poczuciem bezpieczeństwa, wynikającym ze specyfiki świata stanowionego. Można je zarazem traktować jako artystyczny wyraz (niekiedy niezwerbalizowanej) emocjonalnej potrzeby stabilności i bezpieczeństwa (Waszkiewicz, Bakun, 2020, s. 228). Przywołane tu atrybuty rozgrywki są charakterystyczne dla nurtu *cozy games* / gier przytulnych. Oparte na współpracy i kulturze wymiany, wykorzystują one mechanizmy przeglądarkowych gier społecznościowych. W grach tych – parafrazując słowa Marshalla McLuhana – sposób obrazowania staje się przekazem. Więcej niż o wizji rzeczywistości „wpisanej” w obraz mówi o potrzebach odbiorcy, ale też nadawcy komunikatu i tym, w jaki sposób postrzegają oni świat – zarówno w wymiarze fikcji, jak i pozaartystycznym

(np. *cottagecore*, tj. styl wnątrzarski wzorowany na wiejskim; Charzyński, 2022). Zgodnie z rozpoznaniem Sonji K. Foss takie dekodowanie postrzegania świata umożliwia krytyka retoryczna. Jedną z jej istotniejszych pod tym względem funkcji zdaje się odpowiedź na pytanie o sposób, w jaki postrzegają (ale i wartościują) świat zarówno nadawcy, jak i odbiorcy wypowiedzi (Foss, 1989, s. 193).

Sięgnięcie po perspektywę oferowaną przez krytykę retoryczną wydaje się tym istotniejsze, że obecnie gry są nie tylko zjawiskiem *stricte* ludycznym, ale też wypowiedzią w dyskursie poświęconym rzeczywistości społecznej, w której funkcjonują ich użytkownicy, ich fantazmatom i resentymentom. W tym sensie gry zaczynają spełniać funkcje analogiczne do opisanego niegdyś przez Cliforda Geertza zjawiska „gatunków zmąconych” (zob. Geertz, 1980/1990). Jednocześnie trudno odmówić grom ich pierwszej funkcji, tj. rozrywki. Można zatem gry, których fabuła sytuowana jest w rustykalnej scenerii, traktować jako artystyczną reakcję na społeczną potrzebę mentalnego „zakorzenia”.

Sygnalizowane tu cechy odnajdujemy przede wszystkim w grach określanych mianem farmerskich. Dzieje się tak dlatego, że wieś, zgodnie z funkcjonującym w *imaginarium communis* stereotypem, jest rezerwuarem tradycji. Toteż może być traktowana jako miejsce oferujące (cóż, że w postaci cyfrowej namiastki?) możliwość zaspokojenia potrzeby swojskości. Ów bukoliczno-sentymentalny obraz wsi w przestrzeni kultury uobecniany jest w postaci estetyki *cozy*, po którą sięgają twórcy gier farmerskich. Tym też zapewne (prócz nostalgii) należy tłumaczyć nieustającą popularność niegdyśszych przebojów – w tym piosenki Urszuli Sipińskiej, która niegdyś zadawała pytania:

*Czy jest jeszcze gdzieś  
Prawdziwa ta wieś,  
Spokojna, wesola wieś*  
(Sipińska, 1981).

## „Przytulne” gry farmerskie jako nurt osobny

Gdyby chcieć na te pytania odpowiedzieć, można byłoby uczynić to następująco: „Tak, jest jeszcze wieś: w cyfrowych grach farmerskich – przede wszystkim utrzymanych w estetyce *cozy*”. Gry te – zgodnie z nazwą nurtu – tematyzują życie na wsi jako osobny (wobec miejskiego *modus vivendi*) zespół zachowań społecznych ujawniający się w preferowanych postawach i reakcjach.

Oczywiście nie wszystkie gry, których fabuła rozgrywa się w scenerii wiejskiej, należą do tego nurtu; są takie, które intencjonalnie „dekonstruują” wyobrażenia

na temat sielskiego charakteru wsi<sup>1</sup>. Tym, co wyróżnia nurt *cozy*, jest akcentowanie przez twórców gier związku człowieka i natury przy jednoczesnym odwołaniu się do pozytywnych emocji użytkownika. Punktem odniesienia pozostaje w tym przypadku koncepcja „ekologii głębokiej” Arnego Naessa wraz z „sakralizacją” relacji między człowiekiem i otaczającą go przyrodą (zob. Kozioł, 1998).

## „Gry przytulne”: mapowanie zjawiska

Niezależnie od różnic wynikających z wymogów, jakie stawiane są przed użytkownikami poszczególnych gier, można odnaleźć wspólne cechy tych produkcji, decydujące zarazem o możliwości wpisania ich w poetykę „gier przytulnych”. Są to:

- Brak rywalizacji z innymi graczami jako warunku koniecznego dla podtrzymania rozgrywki. Alternatywą dla konkurencji staje się wówczas współpraca nad osiągnięciem celu zamierzonego czy wyznaczonego przez moderatorów gry. Niemalą rolę odgrywają też potencjalnie pod tym względem *game designerzy*, odpowiedzialni w procesie projektowania gry za równowagę między efektem artystycznym a funkcjonalnością.
- Możliwość selektywnego uczestniczenia w „eventach” organizowanych przez moderatorów gry i/lub projektantów. Udział w nich przynosi wprawdzie wymierne – w ramach świata gry – korzyści materialne, jednak użytkownik odnajduje się w grze również bez owych profitów. Stanowią one „zysk nadany”, niekonieczny do odczuwania przez gracza satysfakcji z samego udziału w rozgrywce. Są pomocne w prowadzeniu gry, jednak najczęściej można je uzyskać po wydarzeniu bądź otrzymać w ramach wymiany lub handlu między graczami. Priorytetem staje się wówczas komfort psychiczny gracza, który nie czuje się przymuszony do rywalizacji; w zamian jego aktywność może być skierowana na tworzenie przestrzeni, w której czuje się dobrze

---

1 Parodystyczny wymiar osiągany jest przede wszystkim dzięki mechanice gry i sposobom obrazowania świata przedstawionego rozgrywki: postaci – nakreślone w estetyce „brulionowej” – są celowo projektowane jako brzydkie, bądź zdeformowane w sposób, który kojarzy się z filmami kreskówkowymi. Przykładem służy seria gier planszowych *Wiochmen* Marka Mydła i Piotra Stankiewicza (2005, 2007, 2011). Do grupy rolniczych gier *cozy* nie zaliczają się również te, w których – niczym w *Pure Farming* (Ice Flames, 2018) czy *Farm Manager* (Cleversan Software, 2021) – rywalizacja jest wpisana w logikę gry (zob. Jagusiak, 2023). Osobno należy potraktować sieciową grę *Farmers Stealing Tanks* (2022) autorstwa ThrustVector9 [właśc. ?]. Jej prosta fabuła inspirowana jest nagłośnionym medialnie epizodem związanym z agresją Federacji Rosyjskiej na Ukrainę, tj. kradzieżą rosyjskiego czołgu przez romskich rolników (zob. Wronowska, 2023). Aktualność wydarzeń podkreślają helikoptery, które mają utrudniać graczowi zadanie, i oprawa muzyczna, wykorzystująca motywy ludowych tańców ukraińskich: *pełzanego* i *hopaka*. Grę tę można uznać za element wojny cyfrowej między stronami bezpośrednio zaangażowanymi w konflikt.

- znacząca pod tym względem jest propozycja moderatorów gry *KapiFarm* (Upjers, 2013–): „Przytulny domek. Urządź ze swojego domu farmerskiego przytulny domek, a za wyposażenie swojego domu otrzymasz więcej klientów dziennie!”<sup>2</sup>.
- Akcentowanie kultury daru poprzez stworzenie takiej mechaniki gry, w której zachowania te będą promowane. Przykładem służy zarówno niezależna gra Erica Barone’a *Stardew Valley* (2016), jak i seria *Animal Crossing* (Nintendo i in., 2001–2020). Oba tytuły łączy akcentowanie roli relacji między graczami/awatarami. Davis Baird upatruje w akcie dawania sposób na budowanie relacji międzyludzkich prowadzących do pogłębienia w jednostkach poczucia przynależności do grupy (Baird, 1997, s. 127–139). Ugruntowywana w ten sposób spójność grupy pozwala każdemu z jej członków zwiększyć poczucie bezpieczeństwa. Istotny jest przy tym – podkreślany przez Romana Bromboszcza – związek daru z wartościami etycznymi i aspektami prawnymi; w tym przypadku regulaminem rozgrywki, uwzględniającym ogólne warunki handlowe obowiązujące w danej grze (Bromboszcz, 2018, s. 156).
  - Sprzyjanie nawiązywaniu więzi społecznych poprzez tworzenie forów tematycznych i zrzeszających – na zasadzie dobrowolnej przynależności – subspołeczności, dla których kryterium powstania są zainteresowania bądź wiek graczy. Relacje te – niekoniczne z perspektywy rozgrywki – stają się niekiedy jedną z motywacji do uczestnictwa w grze. Równie istotne co tworzenie więzi między graczami jest nawiązywanie empatycznej relacji z postaciami, z którymi gracz identyfikuje się w trakcie rozgrywki. Nie bez znaczenia jest przy tym czas, który użytkownik poświęca grze; zdaniem autorów jednego z opracowań dotyczących zagadnienia identyfikacji gracza z postacią zachodzi relacja pomiędzy poświęconym czasem a siłą identyfikacji (Lewis, Weber, Bowman, 2008, s. 517). Zaproponowany tu proces „rozpoznania” siebie w bohaterze gry można uzupełnić o aspekt projekcji, wyrażający się przeniesieniem własnej osobowości na fantomatyczną postać, której działaniami kierujemy w trakcie rozgrywki.

W obu przypadkach – tj. zarówno wówczas, gdy więzi tworzone są z człowiekiem, jak i gdy tworzymy relację z cyfrowym awatarem – zauważalne staje się przeniesienie aktywności użytkownika z samej rozgrywki na podtrzymanie nawiązanych dzięki niej kontaktów. Kluczem interpretacyjnym dla sygnalizowanej tu tendencji mogą być uwagi Johna Vanderhoefa na temat przemian nurtu *casual games* pod wpływem uczestnictwa w nich kobiet. Jako użytkowniczkami gier były one nastawione na tworzenie relacji wypierającej element rywalizacji, charakteryzujący produkty adresowane do mężczyzn (Vanderhoef, 2021).

---

2 <http://pl.kapifarm.com/gry-online-na-przegladarke/> (data dostępu: 27.04.2023).

## Pożytki z przytulności: kilka supozycji i (nie)oczywistości

Zgodnie z zaprezentowaną uprzednio quasi-definicją gier farmerskich określamy operacyjnie w ten sposób cyfrowe programy rozrywkowe, w których fabuła osadzona zostaje w scenerii rustykalnej, kształtowanej zgodnie z kulturowym wyobrażeniem na temat bukolicznego charakteru wsi (to z kolei odwołuje się do utrwalonych stereotypów na temat wiejskiego *modus vivendi*). Można też na sygnalizowaną tu kwestię spojrzeć z perspektywy zaproponowanej przez Geralda Farcę, traktującego gry farmerskie jako cyfrowe uobecnienie myśli utopijnej (Farca, 2023).

Wzmiankowane tu gry są odpowiedzią na rosnące zapotrzebowanie konsumenckie różnych wiekowo grup odbiorczych i społecznych; twórcy jednej z gier, *Wolnych Farmerów* (Upjers, 2009–), deklaruje: „Nie tylko fantasy i science fiction przyciągają graczy. Tęsknota za naturą i spokojnym życiem sprawia że Wolni Farmerzy jest jedną z bardziej lubianych gier” (Wolni Farmerzy, bd.). Przywołana tu – wyrażona eksplicytnie – wizja potrzeb użytkowników gier farmerskich pozwala na sformułowanie kilku następujących wniosków, uporządkowujących zebrane obserwacje:

- Gry rolnicze to typ gier, w których założenia estetyki przytulności wykorzystywane zostają w sposób szczególnie wyrazisty ze względu na towarzyszący im kontekst ideologiczno-społeczny. Są one przejawem szerszego zjawiska: mody na ekologizację zachowań konsumpcyjnych (zob. Dziewanowska, Kacprzak, 2013, s. 39). Odczytywane w zaproponowany tu sposób, gry te stają się cyfrową konceptualizacją problemów związanych z rozwojem, dominującego współcześnie na Zachodzie, paradygmatu cyberkulturowego, będącego wyrazem ekspansywnego rozwoju technologii cyfrowych (Borkowski, 2001). Z tego względu można traktować je jako świadectwo technologicznych uwikłań ponowoczesności rozdartej między nostalgią i dyktaturą postępu. Jako punkt odniesienia dla sygnalizowanej tu tendencji można potraktować koncepcję retrotopii Zygmunta Baumana (2018). Uwikłanie w przeszłość staje się wówczas świadectwem bezradności jednostki wobec przyszłości, której nie sposób już kontrolować. Odpowiedzią na ten *status quo* jest poszukiwanie modelu egzystencjalnego pozwalającego na pogodzenie wymogów dynamicznie technicyzującej się codzienności i nostalgicznego spojrzenia na kulturową przeszłość, tożsamą z rustykalnym stylem życia. Idea *slow life* staje się tym samym legitymizacją różnych form rekreacji mieszkańców miast (zob. Drożdż-Szczybura, 2016, s. 85–93). Pośród tych form istotne miejsce zajmują gry rolnicze jako teksty kultury pozwalające na unieważnienie w kreacji rzeczywistości stanowionej wymogów stawianych przed uczestnikami życia *offline*.

- Zapośredniczenie cyfrowe gier ukazujących wiejski *modus vivendi* nie stanowi warunku koniecznego dla sięgnięcia po estetykę *cozy*. Jednakże to właśnie cyfrowość – czy też raczej sieciowość – w znacznej mierze przyczynia się do odczuwania danej gry jako przytulnej z uwagi na możliwość tworzenia i podtrzymywania relacji społecznych. Dzięki nim z kolei poszczególni gracze czują się zaakceptowani mimo dzielących ich różnic – dominuje w tym przypadku zasada społecznej wymiany pozytywnych postaw.
- Gry „przytulne”, dzięki nastawieniu na „pozytywne” relacje społeczne (przyjaźń, empatię, „zgranie się” jednostek w kolektyw), służą specyficznemu sposobowi spędzania czasu, definiowanemu w migotliwy znaczeniowo sposób. Epitet „miły”, wykorzystywany do opisu jednej z nich (lapisik, 2023) odczytywać – zgodnie z notacją w *Słowniku języka polskiego* – jako „sprawiający przyjemne wrażenie, przyjemność, ujmujący, sympatyczny” czy też „drogi, kochany, godny miłości” (Doroszewski, 1963, s. 708). Gry farmerские są zatem nie tylko – zgodnie z estetyką *cozy* – „przytulne” / nastrojowe (w sensie pozytywnym; zob. Dąbrowski, 2014, s. 134); definicja opatrzona drugim z kwalifikatorów zwraca uwagę na zaangażowanie emocjonalne. Dwoistość rozumienia pojęcia „miły”, będącego kluczowym dla nurtu gier *cozy*, przekłada się na ich estetykę. Wzorowana ona zostaje na filmach animowanych, adresowanych do młodego odbiorcy, w których „łagodność” krajobrazu jest wyrażana nie tylko poprzez dobór kolorów. Równie istotne pod tym względem są zaokrąglone kontury obiektów współtworzących świat stanowiący. Interesująco owe zatarcie ostrych konturów wykorzystane zostało w tworzeniu pól. Są one – ze względu na wymogi programu komputerowego – w kształcie prostokątów o bokach i kątach „złagodzonych”; w tej funkcji w *Farmeramie* (2009–) i *Ale Folwark* (Ten Square Games, 2014–) pojawiają się rabatki. Z kolei w *Big Farm* (Goodgame Studios, Altigi GmBH, 2012) rośliny przesłaniają sobą granice pól, dzięki czemu ich siatka, przy zachowaniu ergonomii, nie razi w przywołanych tu grach nadmierną geometryzacją. Atmosferę rozgrywki współtworzą przy tym warunki atmosferyczne i pora doby (dominuje słoneczny dzień<sup>3</sup>) oraz dźwięki. Składają się na nie – kojarzone ze wsią – odgłosy zwierząt hodowlanych, którym towarzyszy stonowany podkład muzyczny, pozwalający na emocjonalną relaksację słuchającego.

---

3 Wyjątkiem pod tym względem jest sceneria misji specjalnych w grze *Farmerama* (2009–). Ponieważ utrzymane są one w „uładzonej” wersji gotycyzmu, mamy tu do czynienia z księżycową nocą. Poświata lunarna jest na tyle silna, że gracz potrafi rozpoznać charakterystyczne elementy pejzażu (zrujnowany zamek, bezlistne drzewo). Elementy ozdobne utrzymane są w tonacji humorystycznej: wampiry – przypominające koty w pelerynach z filmu *Dracula* – wampiry bez zębów (Brooks, 1995) – mieszkają w wampirzych domkach z cukierków lub czekolady (zależnie od stopnia ulepszenia siedziby).



- Równie istotne, co semantyczne uwikłania pojęcia „miły”, jest wykorzystanie w grach farmerskich stereotypów funkcjonujących w *imaginariu communis*. Wyrażają się one w kontaminacji społecznych wyobrażeń na temat „życia na wsi” oraz popkulturowej asymilacji idei rustykalnych. Gra bazująca na sukcesywnym powiększaniu zasobów i możliwości hodowli może wydawać się – zwłaszcza przyzwyyczajonym do innego typu rozgrywek – monotonna. Regularność czynności, opcjonalnie przerywana uczestnictwem w kolejnych eventach, jest jednakże w przywoływanych tu grach źródłem szczególnej przyjemności, którą można byłoby – odwołując się do typizacji gier przez Rogera Calloisa – określić mianem *ilinx à rebours*. Wspólną właściwością obu zjawisk, tj. wyodrębnionego przez badacza typu zabaw i gier farmerskich, jest dążenie do zatracenia przez rzeczywistość jej praw (Callois, 1961/1997, s. 30). W *ilinx* staje się to możliwe dzięki utracie stabilności recepcji; w grach rolniczych analogiczną funkcję spełnia wzmiankowana wyżej powtarzalność. Dla takiej strategii – eksponującej „nudę” codzienności – punktem odniesienia pozostaje zjawisko *slow cinema*. Jest to nurt w kinematografii, którego twórcy „odzyskują” egzotykę codzienności i teraźniejszości; można zatem przeciwstawić go założeniom kina akcentującego dynamikę akcji i atrakcyjność wizualną opowieści. W konfrontacji z nim minimalizm *slow cinema* pozwala zatrzymać się na detalu, dzięki czemu osiągnąć zostaje efekt kontemplacyjny, zagubiony zwłaszcza w filmach z nurtu „kina gatunków” (szczególnie w kinie sensacyjnym). Jednocześnie twórcy tego nurtu kina traktują zabiegi formalne jako sposób odnowy percepcji (Stańczyk, 2019, s. 27). Nie należy oczywiście postrzegać gier *cozy* jako cyfrowej wersji tego zjawiska. W przeciwieństwie do gier „przytulnych” twórcy nurtu *slow cinema* nie wahają się sięgać po tematy społecznie trudne, wzbudzające w odbiorcy dyskomfort (przede wszystkim kino to porusza kwestie społecznego wykluczenia). Niemniej twórcy gier *cozy* korzystają z technik wypracowanych przez nurt *slow cinema*.

Sygnalizowana uprzednio „nuda” staje się nie tylko kluczem interpretacyjnym, ale i wartością samoistną, pozwalającą „odzyskać” czas. To bowiem, co moglibyśmy uznać za krytykę codzienności, będącej jedyną przestrzenią aktywności życiowej bohaterów, okazuje się konceptualizacją (po)nowoczesnego doświadczenia egzystencjalnego (Czapliński, 1999, s. 245). Tym samym negatywnie wartościowana w *imaginariu communis* apatia, prowadząca do bezrefleksyjności, w grach rolniczych staje się źródłem satysfakcji płynącej z możliwości pędzenia pozornie ubogiej – w porównaniu z doświadczeniem życiowym gracza – we wrażenia egzystencji, w której powtarzalność oferuje poczucie bezpieczeństwa i gwarancję spokoju. O randze pozytywnie odbieranego bezwładu świadczy fakt, że oferuje go zdecydowana większość gier należących do omawianego tu nurtu. Na tym tle

osobnymi propozycjami pozostają *Fae Farm* (Phoenix Labs, 2023) oraz *Disney Dreamlight Valley* (Gameloft Montreal, 2023) – tu prowadzenie farmy wzbogacone jest o możliwość eksploracji świata i jego tajemnic.

Przewartościowanie kategorii „nudy” jest możliwe dzięki dokonywanej przez użytkownika konfrontacji rzeczywistości gry i pozaartystycznej; na nieoczywistość wartościowania marazmu w grach farmerskich zwraca uwagę Alenda Y. Chang, wskazując na współistnienie w nich pierwiastka produktywności i bezczynności jako współtworzących wyobrażenie na temat wiejskiego życia (Chang, 2012, s. 241). Można też odczytywać dobrowolną apatię gracza jako świadectwo sprzeciwu wobec wyzwań nowoczesności, a pośrednio także krytykę kapitalizmu. Rezygnacja z aktywizmu jako postawy wobec świata wykreowanego na potrzeby rozgrywki przyjmuje różne formy: w *Farmeramie* może wyrażać się rezygnacją z eventów oferowanych graczom przez moderatorów, zaś w *Royal Story* (Plinga, 2014) z kolei koncentracją na wyglądzie bohaterki i jej farmy przy niespiesznym wykonywaniu proponowanych zadań rozszerzających granice świata przedstawionego. Z kolei bohater *Stardew Valley* może, choć nie musi, podejmować relację z siecią JojaMart, należąca do „Joja Corporation”.

Tym samym możliwe staje się (przynajmniej w fantomatycznym świecie rozgrywki) uczynienie codzienności wyrazem pełni egzystencji zamiast traktowania jej jako – posłużmy się sformułowaniem Joanny Brach-Czajny – „tła egzystencjalnego” (Brach-Czajna, 1992, s. 55)<sup>4</sup>.

- Etapy „życia” na farmie, składające się na funkcjonowanie gracza w rozgrywce – sianie, oczekiwanie na zbiory, żniwa – urastają do celu samego w sobie dzięki swej powtarzalności. W przywoływanych uprzednio grach, zwłaszcza tych o charakterze *single player* (np. *Royal Story* czy seria zapoczątkowana grą *Harvest Moon* [Wada, Hashimoto, 1996] oraz społecznościowych, których użytkownik zdecyduje się ograniczyć do minimum kontakty z innymi graczami (taka możliwość istnieje m.in. w *Farmeramie*), cykliczność aktywności pozwala uczestnikowi rozgrywki na „zanurzenie się” w bezczas pozwalający na zdystansowanie się wobec własnego doświadczenia życiowego – tym bardziej, że dominujący współcześnie (przynajmniej na Zachodzie) model postprzemysłowego społeczeństwa ryzyka niesie z sobą istotne dla

---

4 Istnieje przy tym zasadnicza różnica w odczytaniu konsekwencji definiującej codzienność powtarzalności przez badaczkę i twórców gier farmerskich. Ta pierwsza akcentuje przede wszystkim zagrożenia wynikające z cykliczności (a zatem i mechanizacji) czynności, pozbawionych najczęściej głębszego znaczenia: „Szczególnie narażone na podskórne działanie codzienności są uczucia. Codzienność potrafi zdziesiątkować je bezgłośnie” (Brach-Czajna, 1992, s. 62). Tymczasem dla twórców utrzymanych w poetyce *cozy* gier rolniczych celem jest właśnie owo „zdziesiątkowanie” uczuć i emocji, aby możliwe stało się (od)-zyskanie poczucia bezpieczeństwa.

jednostki obciążenia psychologiczne, którym towarzyszy brak stabilizacji (zob. Chrynowicz, 2014). Gry farmerskie *cozy* stanowią tym samym *remedium* na odczuwane przez użytkownika napięcie egzystencjalne. Widoczne jest to zwłaszcza w tych grach, w których – niczym w *Stardew Valley* bądź *Coral Island* (Coral Games, 2023) – w przedakcji poznajemy historię życia bohatera. W pierwszej z przywołanych tu gier jest on uwikłany w korporacyjne rozgrywki, rezygnuje z życia w wielkim mieście za sprawą otrzymanego spadku i przenosi się na wieś. Dopiero tutaj może realizować się zawodowo jako farmer, ale też odzyskuje sens życia, zagubiony w jego poprzedniej pracy. Z kolei bohater *Coral Island* przenosi się z fikcyjnego miasta Pokyo na tytułową wysepkę, na której buduje własną farmę<sup>5</sup>.

Jednostajność nie „dehumanizuje” zatem, lecz stanowi źródło satysfakcji. Co więcej: zakładana przez rutynę cykliczność może przy tym korespondować z właściwą dla czasu rytualnego odnową (Eliade, 1970, s. 97–100)<sup>6</sup>. Uczestniczenie w tym akcie użytkownika gry pozwala mu zarazem wejść w czas „sakralny”, a tym samym nadać sens jednostajności. Postępowanie takie ułatwia wykorzystanie scenerii wiejskiej identyfikowanej w wyobraźni zbiorowej z przestrzenią natury. Kolejne czynności gracza wynikają z harmonijnego współistnienia z naturą, co podkreśla relacja pomiędzy mechaniką gry a cyklicznością pór roku. Tak odczytywana cykliczność staje się powrotem *sacrum* w zdesakralizowanej postaci.

## Podsumowanie

Omawiając modernizację rodzimej wsi, Stanisław Moskal podkreślał jej ewolucję wymuszoną realiami cywilizacyjno-kulturowymi (Moskal, 2005, s. 42). Owa zmiana dotyczy również obrazów wsi zawartych w artystycznych przekazach (Sulima, 2014, s. 57–63). Stanowi przy tym przeciwagę dla obarczonego *odium*, społecznie i kulturowo stygmatyzującego postrzegania wsi jako dłużnika społeczeństwa i balastu przemian po roku 1989 (Bukraba-Rylska, 2010, s. 56–72). Reakcją na ten dysonans poznawczy stał się fantazmat wsi jako miejsca nacechowanego sielskością. Twórcy gier nie kryją się przy tym z umownym charakterem rozgrywki – w opisie *Wolnych Farmerów* czytamy: „Opieka nad farmą to wcale nie jest prosta sprawa.

---

5 Wykorzystany przez twórców gry onim nieprzypadkowo nawiązuje do Tokio – jednej z największych i najgęściej zaludnionych metropolii świata. Decyzja bohatera, aby zmienić miejsce zamieszkania na małą wysepkę, jest zatem – w kontekście charakteru poprzedniego miejsca zamieszkania – ideologicznie znacząca.

6 Z perspektywy cykliczności czasu znaczenia nabierają eventy okolicznościowe, związane ze świętami. Są one zazwyczaj ustalane w rytmie rocznym, korespondującym z wydarzeniami w świecie pozafikcyjnym (Boże Narodzenie, Nowy Rok, Wielkanoc, rozpoczęcie wakacji, Halloween).

Zawód rolnika wymaga wielu poświęceń. Jednak istnieje alternatywny sposób na ich eliminację, a mianowicie gra farmerska” (Grynprzeładardarke.net, bd.). Tym samym uobecniająca rustykalizm gry *cozy* stają się przejawem szerszego zjawiska, jakim pozostaje we współczesnej kulturze model *slow life*.

### **Dodatek: gra sieciowa Farmerama (2009-) – studium przypadku**

Za przykład utrzymanej w estetyce *cozy* gry, którą można uznać za kwintesencję tego zjawiska, służy *Farmerama* (2009–), uhonorowana m.in. nagrodą Deutscher Entwicklerpreis (Essen 2010), wyróżnieniem w kategorii „Społeczna gra sieciowa” / *Social Network Game* w trakcie wydarzenia British Academy Games Awards (2011) organizowanego przez British Academy of Film and Television Arts, a także nagrodą Mashable Awards (dawniej Open Web Awards) na konferencji International CES 2011 (Las Vegas, Nevada). Tytuł ten jest też przywoływany w refleksji nad możliwościami wykorzystania gier w dydaktyce (Gabriel, 2019, s. 9–30).

Tym, co decyduje o przynależności *Farmeramy* do nurtu gier „przytulnych”, jest przede wszystkim kreacja świata przedstawionego: to rzeczywistość wypełniona pastelowymi barwami, w której „kanciastość” kształtów zostaje złagodzona zaokrągleniami. Równie istotni dla odczucia charakteru *cozy* gry pozostają bohaterowie ukazywani w paratekstach (*trailerze*, *czołówce* gry, ekranach minigier i eventów): są oni zwierzętami ukazanymi w sposób antropomorficzny, zaś ich oblicza wzorowane są na estetyce filmów Walta Disneya. Dzięki takiej strategii możliwe stało się wprowadzenie Krainy Pełni Księżycy, zamieszkałej przez istoty o demonicznej prowienencji.

Ponieważ gra funkcjonuje w środowisku internetowym, w towarzyszących jej paratekstach szczególnie wyeksponowane zostają walory aktywności społecznej, wpisanej w mechanizmy rozgrywki: „Jako że *Farmerama* kładzie nacisk na aspekt społecznościowy, w toku zabawy będziemy handlować swoim dobytkiem z innymi graczami. Możemy im również wysłać specjalne wiadomości, a także prezenty w formie przedmiotów do wykorzystania w dalszej części zabawy” (Dobreprogramy.pl, bd.).

W przywołanym tu cytacie zwraca uwagę utożsamienie omawianej gry z zabawą; ta zaś, jakkolwiek ograniczona odgórnie narzuconymi zasadami, przede wszystkim służy rozrywce. Nie bez znaczenia przy tym jest fakt, że w *Farmeramie* nie ma narzuconych zadań, których realizacja byłaby konieczna do kontynuowania rozgrywki. Owszem: w Spółdzielni są dostępne „misje” (ich liczba zwiększa się wraz z rozwojem farmy), ale już kolejność ich realizacji pozostaje dowolna; można też zrezygnować z ich realizacji, podobnie jak z dostarczania towarów w Kąciku Zleceń. Podobnie nie jest obowiązkowe wystawianie zbieranych plonów, robienie zakupów na Targu ani nawet korzystanie z Farmerskiego Koła Fortuny, umożli-

wiającego zdobycie przedmiotów ułatwiających rozgrywkę. Podkreślony zostaje w ten sposób ludyczny, a jednocześnie dobrowolny, charakter podejmowanych czynności, przy czym są one pozbawione rywalizacji jako elementu konstytuującego rozgrywkę. Można by zatem traktować *Farmeramę* jako przykład gry, w której interakcje interesowne i nieinteresowne (sformułowanie Michała Wróblewskiego, 2009, s. 290) stają się równie ważne dla uczestnika rozgrywki. Wynika to z faktu, że składają się one na odgrywanie przez użytkownika roli właściciela farmy.

Co istotne: lektura wpisów na dołączonym do gry forum, na którym mogą wypowiadać się użytkownicy, uświadamia, że interakcje nieinteresowne przeważają nad tymi, które potencjalnie przynoszą rozmówcom korzyści w świecie gry. Wyraża się to w podejmowanych tematach, dalece wykraczających poza zagadnienia związane z grą, jak i tworzeniu profilowanych (ze względu na wiek, płeć czy zainteresowania) grup. Innymi słowy: efektywność kontaktu z innymi graczami nie musi stanowić priorytetu w decyzji o podejmowaniu interakcji – ta bowiem może być celem samym w sobie, realizowanym poprzez uczestnictwo w rozmowie na forum bądź czacie gry. Tym samym akcenty zabawy intencjonalnie dekonstruują reguły pierwotne wobec decyzji grającego (Wróblewski 2009, s. 289–292). Co więcej: możliwe jest potraktowanie *Farmeramy* nie jako gry sieciowej, a typu *single player*, co pozwala na ograniczenie interakcji z pozostałymi graczami (aż do rezygnacji z kontaktów bądź ograniczenia się do transakcji *stricte* handlowych w ramach Targu).

Wielość potencjalnych strategii wykorzystywanych w trakcie grania sprawia, że *Farmerama* może stać się dla użytkownika laboratorium społecznym, umożliwiającym testowanie w komfortowych warunkach relacji socjologicznych różnego typu. Zbliża się w tej roli do gier symulacyjnych, zaś wykorzystywana na potrzeby rozgrywki estetyka „przytulności” zwiększa wygodę psychiczną gracza, nie odczuwającego presji na uczestnictwo w rywalizacji w stopniu większym, niż byłby skłonny zaakceptować.

---

## Bibliografia

- Baird, D. (1997). Scientific Instrumental Making, Epistemology, and Conflict between Gift and Commodity Economies. *Society for Philosophy Quarterly Electronic Journal*, 2(3–4), 127–139.
- Bauman, Z. (2006). *Płynna nowoczesność* (tłum. T. Kunz). Wydawnictwo Literackie.
- Bauman, Z. (2018). *Retrotopia. Jak rządzi nami przeszłość* (tłum. K. Lebek). Wydawnictwo Literackie.

- Borkowski, R. (2001). *Cywilizacja. Technika. Ekologia. Wybrane problemy rozwoju cywilizacyjnego u progu XXI wieku*. AGH Uczelniane Wydawnictwa Naukowo-Dydaktyczne.
- Brach-Czajna, J. (1992). *Szczeliny istnienia*. Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Bromboszcz, R. (2018). Wspólnota transferu a obyczaj daru. Dobrobit i gospodarka współdzielenia w cyberprzestrzeni. *Kultura i Wartości*, 153–172.
- Brooks, M. (reż.). (1995). *Dracula – wampiry bez zębów* [film]. Gaumont – Brooksfilm – Castle Rock Entertainment.
- Bukraba-Rylska, I. (2010). Obraz wsi w debacie publicznej po roku '89. *Więć i Rolnictwo*, 3, 56–72.
- Callois, R. (1961/1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz i M. Żurowska). VOLUMEN.
- Chang, A.Y. (2012). Back to the Virtual Farm: Gleaning the Agriculture-Management Game. *Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*, 19(2), 237–252.
- Charzyński, B. (2022). Styl cottagecore: sposób na przytulne wnętrza inspirowane wiejską idyllą. Poznaj najważniejsze cechy cottagecore w aranżacji. *Morele*. <https://home.morele.net/wnetrza/styl-cottagecore-sposob-na-przytulne-wnetrza-inspirowane-wiejska-idylla-poznaj-najwazniejsze-cechy-cottagecore-w-aranzacji/> (data dostępu: 3.04.2024).
- Chrynowicz, J.T. (2014). Społeczeństwo ryzyka. Teoria, model, analiza krytyczna. *Przegląd Socjologiczny*, 2, 9–33.
- Czapliński, P. (1999). Nuda przedstawienia albo proza najnowsza wobec istnienia. W: P. Czapliński, P. Śliwiński (red.), *Nuda w kulturze* (s. 174–186). Rebis.
- Dąbrowski, A. (2014). Czym są emocje? Prezentacja wieloskładnikowej teorii emocji. *Analiza i Egzystencja*, 123–146.
- Dobreprogramy.pl (bd.). *Farmerama*. <https://www.dobreprogramy.pl/farmerama,program,windows,6628567848732289> (data dostępu: 26.04.2023).
- Doroszewski, W. (1963). *Słownik języka polskiego*. Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Drożdż-Szczybura, M. (2016). Rustykalne formy rekreacji realizowane i kreowane przez mieszkańców współczesnych miast. *Środowisko Mieszkaniowe*, 85–93.
- Dziewanowska, K., & Kacprzak, A. (2013). Ekologiczna konsumpcja na pokaz. Analiza społecznych i marketingowych skutków kreowania „eko-ikon”. *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Problemy Zarządzania, Finansów i Marketingu*, 39–53.
- Eliade, M. (1970). *Sacrum, mit, historia. Wybór esejów* (tłum. A. Tatarkiewicz). Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Farca, G. (2023). Farming a Cosy Utopia: A Regenerative Escape to Simpler Times. *Conference Proceedings of DiGRA 2023*. [http://digra.org:9998/DiGRA\\_2023\\_CR\\_3057.pdf](http://digra.org:9998/DiGRA_2023_CR_3057.pdf) (data dostępu: 15.04.2024).

- Filiciak, M. (2010). Internet – społeczne metamedium. W: W. Godzic (red.), *Media audiowizualne* (s. 104–124). WAIIP – Academica.
- Foss, S.K. (1989). Rhetorical Criticism as the Asking of Questions. *Communication Education*, 3 (July), 191–196.
- Gabriel, S. (2019). The Potential of Digital Games for Learning and Teaching. W: W. Elmenreich, R.R. Schalleger, F. Schnitz, S. Gabirel, G. Polsterl, W.B. Ruge (red.), *Savegame. Agency, Desing, Engineering* (s. 9–30). Springer VS.
- Geertz, C. (1990). O gatunkach zmaconych (Nowe konfiguracje myśli społecznej). (Tłum. Z. Łapiński). *Teksty Drugie*, 1(2), 113–130.
- Grynaprzegladarke.net (bd.). *Gry farmerskie*. <https://grynaprzegladarke.net/gry-farmerskie/> (data dostępu: 22.04.2023).
- Jagusiak, J. (2023). Najlepsze gry farmerskie, o których zapominamy! *Desercik.mmo*. <https://www.desercik.pl/najlepsze-gry-farmerskie-o-ktorych-zapominamy/> (data dostępu 22.04.2023).
- Kozioł, P. (1998). Ekologia głęboka Arne Naessa – wizja panteistycznej religii współczesności. *Humanistyka i Przyrodoznawstwo*, 4, 85–100.
- lapisik (2017/2024), Recenzja Farmerama – najlepsza gra farmerska jaka powstała? *Gamehag*. <https://gamehag.com/pl/artykuly/recenzja-farmerama---najlepsza-gra-farmerska-jaka-powstala> (data dostępu: 9.01.2024).
- Leśniewska, G. (2010). Wieś jako miejsce życia i pracy. W: B. Kryk (red.), *Zrównoważony rozwój obszarów wiejskich. Wybrane aspekty społeczne* (s. 128–145). Wydawnictwo Economicus.
- Lewis, M.L., Weber, R., & Bowman, N.D. (2008). “They May Be Pixels, But They’re MY Pixels”: Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Video Games. *Cyber Psychology & Behavior*, 11(4), 515–518. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1089/cpb.2007.0137>
- Moskal, S. (2005). Przemiany kulturowe polskiej wsi. *Krakowskie Studia Małopolskie*, 35–43.
- Sipińska, U. (1981). Chcę wyjechać na wieś [piosenka]. Na płycie *W podróży*. Wifon.
- Stańczyk, M. (2019). *Czas w kinie. Doświadczenie temporalne w Slow Cinema*. Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Stasiuk, A. (2001). *Opowieści galicyjskie*. Wydawnictwo Czarne.
- Sulima, R. (2014). Społeczne wyobrażenia wsi na przełomie XX i XXI wieku. *Wieś i Rolnictwo*, 2, 57–63.
- Szlendak, T., Olechnicki, K. (2017). *Nowe praktyki kulturowe Polaków. Megacere-moniały i subświaty*. Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Śnieżko, D. (1997). *Mit wieku złotego w literaturze polskiego renesansu. Wzory – warianty – zastosowania*. Wydawnictwo Naukowe „Semper”.
- Tuan, Y.-F. (1977/1987). *Przestrzeń i miejsce* (tłum. A. Morawińska). Państwowy Instytut Wydawniczy.

- Vanderhoef, J. (2021). Casual Threats: The Feminization of Casual Video Games. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 2.
- Waszkiewicz, A., & Bakun, M. (2020). Towards the Aesthetics of Cozy Video Games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 12(3), 225–240.
- Wolni Farmerzy (bd.). *Darmowe gry farmerskie na przeglądarkę*. <https://www.wolnifarmerzy.pl/gry-farmerskie/> (data dostępu: 22.04.2023).
- Wróblewski, M. (2009). Gra jako model społeczny. O potrzebie grania w społeczeństwie ponowoczesnym. *Homo Ludens*, 1(1), 289–301.

## Ludografia

- Barone, E. (2016). *Stardew Valley*. Chucklefish.
- Bigpoint. (2009–). *Farmerama*. Bigpoint.
- Cleversan Software. (2021). *Farm Manager*. Play Way.
- Gameloft Montreal. (2023). *Disney Dreamlight Valley*. Gameloft.
- Goodgame Studios, Altigi GmBH. (2012). *Big Farm*. Goodgame Studios.
- Ice Flames. (2018). *Pure Farming*. Techland.
- Mydel, M., Stankiewicz, P. (2005). *Wiochmen Rejser*. Kuźnia Gier.
- Mydel, M., Stankiewicz, P. (2007). *Wiochmen 2*. Kuźnia Gier.
- Mydel, M., Stankiewicz, P. (2011). *Wiochmen: Wesele*. Kuźnia Gier.
- Nintendo i in. (2001–2020). *Animal Crossing*. Nintendo.
- Phoenix Labs. (2023). *Fae Farm*. Phoenix Labs.
- Plinga. (2014). *Royal Story*.
- Stairway Games. (2023). *Coral Island*. Humble Games.
- Ten Square Games. (2014–). *Ale Folwark*. Ten Square Games.
- ThrustVector9 [właśc. ?]. (2022). *Farmers Stealing Tanks*. Pixel Forest.
- Upjers. (2009–). *Wolni Farmerzy*. Upjers.
- Upjers. (2013–). *KapiFarm*. Upjers.
- Wada, Y., Hashimoto, Y. (1996). *Harvest Moon*. Nintendo.

**Adam Mazurkiewicz**, dr hab., prof. UŁ. Badacz literatury i kultury popularnej. Współpracuje z Pracownią Badań Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów Uniwersytetu Wrocławskiego.

**Adam Mazurkiewicz**, PhD, Prof. UŁ. Researcher of popular literature and culture. He cooperates with the Research Laboratory of Popular Literature and Culture and New Media of the University of Wrocław.