

Emilia Mazur* 

Zamieszkując inne ciała – zwierzęce postaci i awatary

Abstrakt

Poniższy artykuł dotyczy istotności perspektyw fenomenologicznych dla gier zwierzęcych, definiowanych w rozumieniu Gunnara Eggertsson'a, w których postać osoby grającej ma sygnalizować zwierzę. Przy użyciu przykładów gier takich jak *Stray*, *Shelter 2* i *Endling – Extinction is forever*, traktujących zwierzęta jako pełnoprawnych protagonistów, wykazuję jak zwierzęce postaci i awatary oddziałują na doświadczenie grania, a także pozagrowe relacje ludzko-zwierzęce. Rozważania te mają na celu zrozumienie czy gry mogą zbliżyć nas do lepszego rozumienia zwierzęcego Innego poprzez symulację jego doświadczeń i perspektyw. Niniejsze badanie wykorzystuje perspektywę krytycznych studiów nad zwierzętami i filozofii fenomenologicznej w celu głębszego opisu i zrozumienia interakcji ludzkich graczy ze zwierzęcymi postaciami. Podkreśla rolę ucieleśnienia w kształtowaniu transformatywnego doświadczenia rozgrywki.

Słowa kluczowe: *animal studies*, fenomenologia, gry zwierzęce, awatar, postać, *game studies*, ucieleśnienie

* Badacz niezależny, <https://orcid.org/0009-0004-7512-0055>, e-mail: emilia3mazur@gmail.com

Inhabiting Other Bodies – Animal Characters and Avatars

Abstract

This article explores the significance of phenomenological perspectives for animal games, as defined by Gunnar Eggertsson, in which the player's character is meant to signal an animal. Using examples from games like *Stray*, *Shelter 2*, and *Endling – Extinction is Forever*, which treat animals as fully-fledged protagonists, I demonstrate how animal characters and avatars affect the gaming experience and broader human-animal relations outside of gameplay. The goal of this inquiry is to understand whether games can bring us closer to a better understanding of the animal Other by simulating its experiences and perspectives. This study utilizes the perspectives of critical animal studies and phenomenological philosophy to provide a deeper description and understanding of human players' interactions with animal characters. It emphasizes the role of embodiment in shaping a transformative gameplay experience.

Keywords: animal studies, phenomenology, animal games, avatar, PC, game studies, embodiment

Wstęp

W niniejszej pracy poruszać się będę po intersekcjach studiów nad grami i zwierzętami (*animal i game studies*), dlatego zasadnym wydaje się krótkie wprowadzenie w obecny stan badań w obu tych przestrzeniach.

Krytyczne studia nad zwierzętami (*critical animal studies*) to interdyscyplinarne pole badań zajmujące się analizą i krytyką sposobów, w jakich porządki kulturowe i społeczne przyczyniają się do marginalizacji zwierząt innych niż ludzie. To właśnie z dyskursu wokół studiów nad zwierzętami wywodzą się, wielokrotnie używane w poniższej pracy, określenia takie jak „zwierzęc nie ludzkie”, czy też „inne niż ludzkie”, dotyczące gatunków zwierząt innych niż *Homo sapiens sapiens*¹. *Studia nad zwierzętami*, oparte na pracach takich autorów jak Peter Singer,

¹ Są to określenia pozwalające na klarowne sygnalizowanie odrębności cech i potrzeb gatunków innych niż człowiek.

Jestem świadoma ograniczeń tak binarnego podziału, jednak pozostawiając niniejszy wywód na poziomie dość znacznych uogólnień i przy jednoczesnej chęci podkreślenia problematyczności relacji między gatunkiem uprzywilejowanym, *Homo sapiens sapiens* (domyślnej istocie grającej), a innymi gatunkami zwierząt, zdecydowałam się na jej użycie. Powstanie tychże

Tom Regan, Donna Haraway, Marc Bekoff, Jacques Derrida i inni, problematyzują relacje ludzko-zwierzęce oraz przyczyniają się do wzrostu świadomości na temat praw zwierząt i etyki ich traktowania.

Zagadnieniami związanymi z przedstawianiem zwierząt nieludzkich w grach cyfrowych zajmowali się już tacy autorzy jak m.in.: Stina Attebery, Melissa Bianchi, Gunnar Eggertsson, Anat Pick, Tom Tyler czy Michelle Westerlaken. Autorzy ci łączą perspektywy krytycznych studiów nad zwierzętami z refleksją na temat gier wideo. Mimo tej plejady nazwisk, zwierzęta nieludzkie rzadko znajdują się w centrum zainteresowań osób badających gry. Zdecydowanie większą popularnością, wśród groznawców czerpiących z nauk przyrodniczych, cieszą się opracowania dotyczące zagadnień zmian klimatu i ekosystemów².

Niniejsza praca jest przyczynkiem do rozważania sytuacji, w których postać albo awatar osoby grającej, proxy gracza, jest symulakrum zwierzęcia innego niż ludzkie i konsekwencji takich przedstawień. Stanowi przegląd wybranych zagadnień, które, choć obecne w opracowaniach na temat postaci gracza, w światach cyfrowych, nie doczekały się jeszcze szczegółowego omówienia przypadków, gdy postać jest nieludzka, zwierzęca. Korzystając z prac powyżej wymienionych autorów i łącząc je z osiągnięciami i aparatem badawczym fenomenologii, zamierzam przyjrzeć się oddziaływaniom takowej postaci na doświadczenie gry, a także pozagrowe relacje ludzko-nieludzko-zwierzęce.

Na początek chciałabym przyjrzeć się zagadnieniom postaci i awatara. Według Marty Tymińskiej (Tyminska 2016), awatar i postać gracza, różnią się między sobą pod względem funkcji. Awatar to wirtualna reprezentacja, bezpośrednio przedłużenie gracza w świecie wirtualnym, umożliwiającą identyfikację i interakcje z innymi. Postać gracza, z kolei, może być rozumiana jako bardziej złożona i rozbudowana narracyjnie jednostka w świecie gry, która ma swoją historię, cechy osobiste i rolę w fabule. Tyminska zauważa, że awatary i postaci gracza różnią się również poziomem immersji i identyfikacji, swobodą działania zapewnianą przez twórców gry oraz możliwościami personalizacji postaci, jaką oferują graczom.

Ten podział nie jest przekonujący – nierzadko w literaturze groznawczej spotykamy się z wymiennym stosowaniem obu pojęć. W przypadku niniejszej pracy zamierzam zajmować się zarówno postaciami, jak i awatarami w powyższym rozumieniu. Uważam, że często tworzą one pewnego rodzaju amalgamat, a sztywne rozdzielanie tych kategorii w ramach niniejszego przedsięwzięcia, mającego skupiać się na zacieśnianiu relacji i identyfikowaniu się z postacią, czy też awatarem, wydaje się nie dość mocno uzasadnione.

określeń jest pokłosiem buntu wobec post-kartezjańskiego myślenia ekscypjonalistycznego, przeważającego w kulturze i nauce Zachodu, głęboko nacechowanego antropocentryzmem i alienującego człowieka spośród innych zwierząt.

2 Patrz np.: A.Y. Chang (2019). *Playing nature: Ecology in video games*. University of Minnesota Press.

Mimo to warto wspomnieć, iż rozdzielenie postaci i awatara w ramach eksplorowanych tu zagadnień mogłoby stać się przyczynkiem do interesujących rozważań. Czy zwierzęcy awatar, jako swobodny twór gracza może być mniej zwierzęcy od zwierzęcej postaci, biorąc pod uwagę, że jego *zwierzęcość* nie ma szerszego uzasadnienia w fabule czy całości projektu? A może właśnie warto przyjrzeć się temu, jak osoba grająca jest w stanie *uzwierzęcać* tworzonego dla siebie awatara, jakie miałyby w tym motywacje i jakie rozwiązania by proponowała. Są to jednak zagadnienia pozostające poza zakresem tej pracy.

Aby skierować dyskusję w kierunku analizy postaci i awatarów zwierzęcych, przyglądam się przykładom gier zwierzęcych (*animal games*) w rozumieniu Gunnara Eggertsson'a, przedstawionym w artykule *Life as a Lynx* (Eggertsson 2022). Byłyby to więc gry, w których zwierzę występuje jako centralny dla projektu wizualnego i dla rozgrywki protagonista, który nie został zredukowany do kodowego zwierzęcia (*cipherus animal*; Tyler 2022), czyli zwierzęcia użytego metaforycznie czy też symbolicznie, bez zwrócenia uwagi na jego inherentną wartość i odrębność jako istoty. Użycie gier zwierzęcych jako przykładu motywowane jest moim zainteresowaniem pogłębioną kategorią zwierzęcia, wykraczającą poza znak wizualny, oraz jej konsekwencjami dla doświadczenia gry wideo. W związku z tym uważam za uzasadnione wykorzystanie projektów, których celem było zawarcie i przekazanie pewnej *zwierzęcości innej niż ludzka*. Przyjrzenie się tym przypadkom pozwala na zgłębienie fenomenologicznego doświadczenia posługiwania się postacią zwierzęcą, i poszukania odpowiedzi na pytania co do jego istotności.

W niniejszym artykule zamierzam zbadać, jak rozgrywka poprzez postaci stylizowane na zwierzęta wpływa na percepcję świata przedstawionego osoby grającej. Pragnę rozważyć potencjał projektów awatarów i gier zwierzęcych dla przeobrażenia relacji między ludzkim Ja a zwierzęcym Innym. Wreszcie, chcę zmierzyć się z pytaniem, czy media cyfrowe mają szansę nie oddalać od Innego, wbrew temu, co wydają się sugerować krytycy tacy jak Byung-Chul Han (2024), Anat Pick (2015) czy John Berger (1980).

Poniżej podejmuję się omówienia przykładów gier, dzieląc moje rozważania na dwie sekcje, orbitujące wokół kategorii ciała w kontekście zmysłów i ucieleśnienia postrzeganych poprzez pryzmat fenomenologii oraz relacji: tych ze światem/ekosystemem growym, pomiędzy graczem i jego postacią, a także Mną i Innym.

Ciało

Przeczesaując tytuły gier zwierzęcych, zauważyć można występowanie pewnych charakterystycznych prób zaprezentowania i wykorzystania ludycznego potencjału obcych punktów widzenia, ciał i sensoryki. W tych przypadkach sugestia *niehumanicznej zwierzęcości* postaci wyrażana jest nierzadko w mechanikach. Przy-

kładowo zauważalna jest powtarzalność tendencji do sygnalizowania wyjątkowości zwierzęcej perspektywy poprzez pojedynczy „super-zmysł”.

Dla przykładu, w *Shelter 2* (Might and Delight 2015) dysponujemy rysim spojrzeniem (określanym w publikacjach na temat tego tytułu, jako «lynx vision» albo «sniffing»). Uruchomienie tego trybu powodują zmianę wizualną, zwierzęta, na które nasza postać – ryś, może polować, zostają wyróżnione na tle krajobrazu w postaci wyrazistych, czerwonych kształtów. Podobne przykłady można mnożyć: czy to w *Bee Simulator* (Varsav Game Studios 2019), *Dogslife* (Frontier Developments 2003), *Wolfquest* (eduweb 2007), czy też w niekomercyjnych, wyrastających z eksperymentów akademickich tytułach takich jak *BBEE* (Mighty Kingdom 2022) lub *Hærfest* (Technically Finished 2009), dostrzec można próby sygnalizacji poprzez mechanikę i estetykę nie-ludzkich afordancji grywalnego ciała.

We wszystkich tych przykładach zauważalna jest swoista synestezja – zlewianie i zastępowanie się zmysłów. Dominująca wizualność medium i generalne tendencje okulocentryczne ludzkiej percepcji, skłaniają twórców do decydowania się na przekazanie doświadczenia i możliwości zmysłowych postaci w formie głównie wizualnej.

Kolejnym dobrze rozpoznawalnym elementem zmysłowym w projektowaniu postaci zwierzęcych jest dodanie funkcji emitowania dźwięku/ów. Wiele gatunków zwierząt funkcjonuje w naszej mentalności w skojarzeniu z pojedynczym, uproszczonym dźwiękiem, postrzeganym jako standardowa wokalizacja. Ma to swój początek już w zabawach i przekazach medialnych przeznaczonych dla odbiorców wczesnodziecięcych – niemowlęta uczone są mimikry, wydawania sylabicznych dźwięków i łączenia kategorii na podstawie dopasowywania zwierzęcia do wydawanego przez nie dźwięku. W grach typu *Untitled Goose Game* (House House 2019) czy *Stray* (BlueTwelve Studio 2022) osobny klawisz przypisany jest do wokalizacji. Miauknięcie lub gęgnięcie subtelnie wpływa na świat przedstawiony – najczęściej zwracając uwagę innych postaci na tę kontrolowaną przez gracza. Pozwala wyrazić osobność i zwierzęcość nieludzkiej postaci, dodatkowo zaznaczyć jej obecność w świecie gry, bez wykonywania bardziej złożonych czynności mechanicznych.

Takie rozwiązania znamy też spoza gier zwierzęcych. Batman, czy Wiedźmin są w stanie, aplikując swój „tryb detektywa”, czy też „wiedźmińskie zmysły” (specjalne mechaniki pozwalające na wnikliwą obserwację otoczenia, identyfikowanie tropów i interaktywnych obiektów) prowadzić śledztwa, wykorzystując wskazówki niezauważalne dla innych. Sugeruje to, w przypadku obu bohaterów, pewne pozaludzkie czy też nadludzkie zdolności, konstytuujące ich wyjątkowość i poznawczą przewagę nad przeciętną osobą ludzką. Tworzenie mechaniki zmysłowej, zaznaczającej inność, jest ciekawym zabiegiem o dużym potencjale urozmaicenia

rozgrywki i eksploracji obcych perspektyw. Choć upraszcza nieludzkie poznanie, jest sposobem na przybliżenie i zasygnalizowanie jego odrębności.

Kiedy grając w *Stray*, skacząc moim kocim bohaterem z wentylatora na stromy dach, nie szacuję odległości względem mojego ludzkiego, spoczywającego w fotelu ciała. Kiedy wybieram, czy podążać ulicą slumsów, czy przecisnąć się przez uchylone, niewielkie okienko, kierują mną cele, możliwości i ograniczenia mojego przybranego wirtualnego, rudego ciała. W *Video Games and Embodiment*, James Paul Gee (2003) przywołuje kategorie zamieszkiwania i ucieleśnienia. Podczas rozgrywki działania mentalne graczy skierowane są na świat gry i realizowane poprzez wirtualne ciało i jego funkcje. W ten sposób zasiedla się ona w wirtualnym cielesnym i przestrzennym. Z jednej strony, postać jest pewnym przekazaniem jej projektem do realizacji, który znacznie wpływa na doświadczenie growego świata, z drugiej, podlega jej woli i inwencji. Postawione zostaje jej wyzwanie wcielenia się w Innego, w jego cele i rzeczywistość.

W tym spleceniu zastępczego ciała/umysłu postaci, poprzez którą gramy, i świata, w którym się zanurzamy, wytwarza się konkretny sposób na przejście gry. Podlega on w jakimś stopniu modyfikacjom osób użytkujących, które jednak pozostają podporządkowane jego wymaganiom. Przekroczenie gry, jej systemu, rzadko bywa możliwe. Powyższe zależności cechują medium gier jako takie.

W przypadku gier zwierzęcych jednym z celów zaplanowanych dla gracza do realizacji jest w jakimś stopniu skuteczne i satysfakcjonujące *stanie się zwierzęciem*. Wyżej wspomniane mechaniki zmysłów są przykładem rozwiązań mających częściowo pomóc w zamieszkaniu w innej zwierzęcości, pogłębiać immersję, a częściowo wesprzeć w realizacji celów rozgrywki. Szczególne znaczenie zwierzęcości postaci osoby grającej wynika z podjęcia się zamieszkania świata właśnie poprzez inny gatunek. Podporządkowanie się nieludzkiemu ciału jest aktem subwersji wobec panującego paradygmatu wyższości *Homo sapiens sapiens* nad innymi gatunkami. Taki zabieg może być interpretowany jako wielopoziomowe narzędzie retoryczne o potencjale kształtowania relacji ludzko-zwierzęcych i niebiałym wymiarze biopolitycznym.

Przy skutecznym wykorzystaniu ich ludologicznego potencjału, mechaniki i wizualność wystarczą, by poprzez działanie w ramach postaci wytworzyć w graczach usytuowane zrozumienie wirtualnego świata, ciała i ich możliwości, bez konieczności wprowadzania językowej narracji czy tekstu objaśniającego. Wspomniane już wcześniej *Shelter 2* jest dość ubogie w tekstową narrację, co dobrze odzwierciedla próbę wyrażenia zwierzęcego, pozajęzykowego punktu widzenia. Wymagania gry przekazywane są w znaczącej części za pomocą innych rozwiązań, takich jak np. miauczenie młodych, występujące z różną częstotliwością zależnie od powagi sytuacji, w jakiej znajdują się postacie (Bassey 2015). Twórcy zdołali wywołać u odbiorców poczucie konieczności działania za pomocą sygnałów dźwiękowych,

które nie są częścią żadnego zobiektywizowanego systemu ludzkich znaków. Rozwiązanie to sięga głębiej – do sfery ssaczych instynktów i wiedzy życiowej, ewokując potrzebę działania, bazując na pozarozsądkowych reakcjach na wokalizacje wydawane przez młode organizmy, których funkcje biologiczne obejmują m.in. komunikację z osobnikiem opiekuńczym. Skuteczna międzygatunkowa socjalizacja ze zwierzętami domowymi pozwala intuicyjnie zareagować na sygnalizowane potrzeby – zwrócić na nie świadomą uwagę i skłonić do poszukiwania rozwiązań. Dzięki uczynieniu osobami bohaterskimi gry przedstawiciele miauczących kotowatych twórcy mogli skorzystać z rozpowszechnienia „rozumienia” miauczenia, które wynika z popularności kota domowego jako zwierzęcia towarzyszącego. Warto zauważyć, że nawet w przypadkach, gdy zwierzęciem przedstawionym w grze nie jest gatunek o powszechnie znanym behawiorze, wysokie częstotliwości zawołań ssaczych młodych nadal są instynktownie interpretowane jako komunikaty alarmujące i zwracające uwagę. Przykładem takiej gry może być pierwsza odsłona serii *Shelter* (Might and Delight 2013), gdzie głównymi postaciami uczyniono borsuki. Taki zabieg, angażujący splot zmysłów i pozajęzykowych, międzygatunkowych funkcji społecznych, skłania osobę grającą do poświęcania większej uwagi doświadczeniu. Rozbudza zaciekawienie, wspiera dramaturgię budowania narracji przy jednoczesnym uwrażliwieniu na nieludzką zwierzęcość.

W przypadku niektórych tytułów gier zwierzęcych wyczuwalny jest brak konsekwencji w przedstawianiu pozaludzkiej zwierzęcości. I tak w *Stray* nieludzka postać zdaje się rozumieć sygnały nadawane w sposób charakterystyczny dla antro-po-komunikacji. Gdy nad jego głową zapala się neon w kształcie strzałki wskazującej dalszą drogę, rudy kot, kierowany przez gracza, niechybnie nią podąży. Zaznaczmy, iż nie dzieje się tak tylko z powodu bycia kierowanym przez ludzkiego gracza – gra nie oferuje żadnej alternatywnej drogi. Co więcej, rozmowy odbywające się między kotem a robotami przekazywane są graczowi w formie zapisanych dialogów. Sytuację komplikuje uwięziony w robotycznym ciele ludzki naukowiec, który pełni rolę towarzysza i tłumacza między robotycznym a zwierzęcym Innym³.

W tym przypadku fantazja wkraczania w sferę pozaludzką nie zostaje skutecznie przekazana krytycznemu odbiorcy, a nowo zamieszkane ciało sprawia chwila-mi zbyt wyraźnie wrażenie przebrania. Co jednak należy uznać za udane w *Stray*

3 Kwestia zwierzęcych i zantropomorfizowanych cech kota w *Stray* wymaga prawdopodobnie szerszego komentarza poza niniejszą pracą. Gra ta jest o tyle ciekawa, że miesza wymiennie powyżej typowo ludzkie zachowania z detalicznymi animacjami, które naturalistycznie odwzorowują koci behawior. Nie wszystkie mechaniki, takie jak tworzenie przejścia poprzez przetaczanie beczki, która ma posłużyć za podest, czy rozwiązywanie zagadek numerycznych, całkowicie wykraczają poza możliwości wytłumaczenia w ramach zwierzęcej kognicji. Niemniej jednak, wymagałoby to dokładniejszego krytycznego komentarza.

to wynikające z detaliczności przedstawienia i koncentracji na kocich aspektach projektu, zaprezentowanie postaci zwierzęcej jako nieprzesadnie uproszczonej, a w dodatku sprawczej.

Z punktu widzenia wspomnianego już Eggertssona stworzenie skutecznej gry zwierzęcej wymaga zastosowania rozwiązań romansu psychologicznego, który pozwala na przedstawienie zwierzęcej postaci jako bardziej złożonej i chroni przed popadnięciem w skrajność redukcjonizmu behawioralnego. Z jednej strony cechy zantropomorfizowane zwierzęcej postaci oddalają od zwierzęcości nieludzkiej, z drugiej jednak pewna ich doza pozostaje konieczna by rozgrywka była zrozumiała, dostępna i angażująca dla umysłu ludzkiego oraz rezonowała z nim na jakimś poziomie (Eggertsson 2022). Sfabularyzowanie pozwala wykroczyć poza wyłącznie symulacyjny wydzźwięk gry i ma szansę wyzwolić empatyczne zaangażowanie w odbiorcy. Dla marginalizowanej grupy, jaką są zwierzęta inne niż ludzkie, wywołanie tego typu efektów może być znaczące. Wyżej wymienione tytuły zdają się spełniać eggertsonowskie założenia.

Doświadczenie gry sprawia, że użytkownik przekracza pozorne binarności i zaczyna się czuć komfortowo, do pewnego stopnia familiarnie, w nieludzkim ciele, realizując poprzez nie swoje cele. Co prawda nieludzka zwierzęcość może zanikać w tym nadmiernym komforcie i prowadzić do skolonizowania jej tym, co człowiecze. Dla grającego, doświadczenie zwierzęcej postaci pozostaje ucieleśnione poprzez jego ludzkie ciało, które „wydłuża się” i „wypożycza” wirtualnemu bytowi. Zaangażowanie poprzez motywację i afekt, charakteryzujące taki kontakt ze światem wirtualnym, stanowiłoby alternatywę dla zobojętnienia i relacji dominacji człowieka nad zwierzęciem innym niż ludzkie.

Aktualnie zjawisko ucieleśnienia dzięki rozwojowi technologicznemu może być rozważane jako osiągnące nowe stopnie intensywności. W marcu 2024 roku ogłoszono, że dzięki technologii *Neurolinku* sparaliżowany użytkownik jest w stanie używać kursora na ekranie, wystarczająco sprawnie, by prowadzić rozgrywkę w szachy i *Civilisation VI* (the Guardian 2024). Są to co prawda gry bez postaci gracza, jednak przykład ten przywołuje tak istotne dla rozważań o ucieleśnieniu i fenomenologii doświadczenie wirtualnego zjawiska mikrokontroli (Gee 2008). Postać lub awatar są przestrzenią, w którą rozciąga się poczucie ciała, tak jak na narzędzie, samochód czy laskę niewidomego (by posłużyć się dobrze znanymi z literatury fenomenologicznej przykładami). Styk palca z klawiaturą rozmywa się w świadomości, kliknięcie albo przesunięcie myszki staje się ruchem ciała postaci. Habitacja do tego stanu sprawia, że coraz bardziej „zamieszkujemy” ten aspekt rzeczywistości, poddajemy się flow rozgrywki. Jak w przypadku heideggerowskiego młotka, postać staje się naszym narzędziem, a relacja z nim coraz bardziej pierwotna, znaturalizowana (Merleau-Ponty 1962). Flow jest stanem głębokiego zanurzenia i połączenia z wykonywaną czynnością i jej narzędziami.

Poczucie jaźni ulega w nim transformacji, często tracąc swoje tradycyjne granice (Csíkszentmihályi 2008). Posiadanie konkretnej postaci-ciała-proxy do wpływania na świat – skupia uwagę gracza. Niezależnie od perspektywy pierwszo-, trzecio- czy x-osobowej, ciało pozostaje punktem koncentracji uwagi. To przez nie zachodzi interakcja ze światem przedstawionym.

Gry nie tylko podejmują opisane na wstępie tego podrozdziału próby przedstawień zmysłów w-growego ciała, ale angażują także pozagrowe ciało i zmysły gracza. Pozostawanie naszego materialnego ciała przed ekranem nie stoi w sprzeczności z cielesną immersją. Nierzadko miękka pufa pozwoli zapomnieć o ciężarze własnego, ludzkiego ciała, kiedy nasze zmysły i siły mentalne angażują się w wirtualną przestrzeń. Rozgrywka z wykorzystaniem awatara przenosi w stan „protektycznej teleobecności” („prosthetic telepresence”; Klevjer 2012). Wedle koncepcji Merleau-Ponty’ego, poznanie zawsze jest ucieleśnione, a świadomość funduje się na sferze cielesno-doznaniowej (Merleau-Ponty 1962). Tak więc zaangażowanie wielozmysłowe jawi się jako istotne w przekazywaniu nowych perspektyw, podkreślając duży wpływ, jaki może mieć zapożyczenie innego ciała na sposoby myślenia i neurogenezę.

Media ewokujące odczucia pozawizualne szczególnie wyczulają i wzmagają aktywność zainteresowania poprzez zaangażowanie ciała i ucieleśnionej świadomości w szerszym stopniu. Gry zwierzęce, które zmuszają twórców do szukania rozwiązań zabarwionych nieludzką zwierzęcością, wykraczających poza ustandaryzowane doświadczenie ludzkie, mają tym większą szansę na nowatorskość w tej gestii. To znów może decydować o sile ich wpływu na kształtowanie się wyobrażeń o relacjach ontologicznych i etycznych między gatunkami. Richard Kearney w *Filozofach dotyku...* zauważa:

[...] dotyk to skrzyżowanie pomiędzy mną, a tym wszystkim co mną nie jest, włączającym mnie w grę ciała która ponownie łączy „tam” z „tutaj” – łącząc obcego, tam w świecie, z moją ucieleśnioną obecnością w tym konkretnym czasie i miejscu. W tym sensie dotyk pełni funkcje niezastąpionego narzędzia międzycielesności, a w konsekwencji moralnej, empatii⁴ (Kearney 2020).

Obok wzroku, słuchu i ruchu, dotyk staje się coraz powszechniej angażowanym w rozgrywkę zmysłem. Nie dotyczy już tylko standardowego kontaktu z hardware, jak dotykanie guzika czy gałki, ale rozszerza się na plejadę rozwiązań technologii haptycznych, VR, obejmujących coraz większe powierzchnie odczuwającego ciała, a tym samym ucieleśnionej świadomości. Propriocepcja pobudzana jest coraz peł-

4 Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszelkie tłumaczenia są autorskie.

niej, a relacja ze światem wirtualnym staje się bardziej „podstawowa”⁵. Wpływowi rozgrywki poddają się również inne zmysły, którym trudniej przypisać konkretny organ, takie jak np. poczucie czasu, podkreślając totalność wpływu angażującego tekstu kultury na świadomość odbiorcy.

W przypadku doświadczenia skutecznie zaprojektowanej gry wideo przekonujące wrażenie wcielenia się sprawia, że całą sobą angażuję się w rozgrywkę. Śmierć w *Stray* jest dla mnie wyjątkowo „wisceralna”, trzewna, niemalże odczuwana w moim ludzkim ciele. Ekran czerwienieje, rozbrzmiewa krzyk kota, jego ciało nieruchomieje. Czuję nikłą sugestię bólu i skurcz wewnętrznosci, spowodowane nie tylko brutalnością sceny, ale również nagłym dysonansem bycia rozdzielonym z moim zapożyczonym ciałem. Moment ten przekształca moją postać, z przedłużenia mojej obecności i sprawczości do odrębnego przedmiotu-narzędzia. Zauważam znaczny spadek zaangażowania w rozgrywkę, który wzrastał będzie znów po wydaniu komendy „replay” aż do ponownego osiągnięcia stanu immersji i flow.

Powyżej opisuję wybrane rozwiązania, dzięki którym gry zwierzęce umożliwiają ludziom dostęp do symulacji doświadczenia nieludzkiego. Zanim przejdę do dalszych opisów, chciałabym odnieść się do problematycznych aspektów imitacji. Interesującą perspektywę krytyczną oferuje odczytanie gier o aspekcie symulacyjnym (do których należy wiele „animal games”) z perspektywy technologii inwigilacyjnych. Symulatory „zwierzęcości nieludzkiej” przypominają o zjawisku popularyzacji filmów przyrodniczych, fotografii dzikiej przyrody, trakerów, kamer i fotopułapek dostępnych online (Walsh 2014; Pick 2015). Wpuszczają nas w światy zwierzęce, do których dostęp bez nich byłby niemożliwy, naruszając prywatność i reprodukując dynamiki biowładzy konstytuujące człowieka jako suwerena, dominatora pozostałej natury. Gry korzystają ze zdobyczy „podejrzanych” przez starsze media. W *Endling – Extinction is forever* wraz z rozpoczęciem rozgrywki gracz uzyskuje dostęp do nory, w której odbywa się poród spłoszonej lisicy. Co więcej w sekundę po nim otrzymuje możliwość modyfikowania umaszczenia każdego lisa z miotu. Nie tylko wkracza w scenę intymną, której szczegółowe wyobrażenie (w stylu wizualnym *Endling* wtórnie zeschematyzowane) możliwe jest dzięki „podglądactwu” przyrodników, dodatkowo wnika bezpośrednio w cielesność ślepych lisiał.

Niezwykłe wymownym jest, iż zachodzi zbieżność tytułów między grą, a pracą Diany Leonek. *Endling*⁶ (2019) jest instalacją dźwiękową złożoną z zaśpiewów

5 Na temat podstawowej roli propriocepcji w poznaniu zobacz np.: M. Ratcliffe (2008). *Feelings of Being: Phenomenology, psychiatry and the sense of reality*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/med/9780199206469.001.0001>

6 *Endling* – termin oznacza ostatniego osobnika wymierającego gatunku, po raz pierwszy użyty w 1996 roku, w czasopiśmie *Nature*. Następnie w 2001 na wystawie w Narodowym Muzeum Australii, gdzie wystawiono skórę ostatniego tygrysa tasmańskiego.

jednych z ostatnich przedstawicieli nieżyjących już gatunków ptaków. Oba dzieła kultury problematyzują obserwację cierpienia i śmierci istoty zwierzęcej w wymiarze jednostkowym i gatunkowym, rejestrując i reprodukując ją w nieskończoność.

Relacje

Przepływy między graczem (człowiekiem) a postacią (symulacją zwierzęcia nie-ludzkiego) sprawiają, że tradycyjnie postrzegany, pod wpływem post-kartezjańskiego dualizmu, rozłam między ludzkim a zwierzęcym wydaje się tymczasowo zmniejszać. Gry są medium podkreślającym temporalność. Jako takie, pozwalają na eksperymenty z tymczasowym przyjmowaniem perspektyw, wartości, ciał oraz na zawieszenia pozagrowych porządków. Kiedy zwierzę zastępuje humanoida w roli grywalnej postaci, popularne założenia wielu światów i rozgrywek ulegają przeobrażeniu. Na przykład często występujące na przestrzeni całego medium zwierzęta-przeciwnicy nie implikują już opozycji natura-kultura, przyroda-człowiek, a nawiązują raczej do swoistego „porządku naturalnego” ekosystemów i łańcuchów pokarmowych.

We współczesnym świecie, gdzie człowiek pozbawiony jest naturalnych drapieżników i tkwi obwarowany zdobyczami technologii na szczycie łańcuchów pokarmowych, zmieniając przynależność gatunkową zamieszkiwanego ciała, niechybnie zmieniamy też perspektywę. Zapomniana przez gatunek ludzki, w kontekście ekosystemowym, perspektywa ofiary (Tyler 2022) obnaża przestrzenie unikane, nieuprzywilejowane, w podobny sposób jak czyni to np. genre horroru i jemu pokrewne (na szczególną uwagę zasługiwałby tu ekohorror). W kontekście kontaktu ze zwierzęciem nie-ludzkim takie przesunięcie kieruje w stronę pogłębiania odczuć empatycznych względem konkretnego rodzaju Innego. Szczególnie interesujące są przypadki ukazujące zamianę perspektywy, kiedy to Człowiek jest przeciwnikiem dla zamieszkanego przez gracza zwierzęcia. Za przykład może posłużyć *Endling*, w której to grze postaci ludzkie są bezpośrednim zagrożeniem dla lisicy i jej młodych. Ciekawym zabiegiem jest wprowadzanie w tożsamość nie-ludzką poprzez opozycję – defamiliaryzację estetyczną człowieczych postaci niezależnych.

Angażowanie się w nieantropocentryczne rozgrywki posiada niewątpliwy wymiar edukacyjny – pozwala na „doświadczenie” ekosystemów i ich działania z nowej perspektywy – nie-ludzkiej, a aktywnej. To znów umożliwi wytwarzanie alternatywnych ich rozumień oraz usytuowanie wiedzy wyabstrahowanej, zapożyczonej z wyników raportów i badań, w cyfrowych bytach i przestrzeniach. Co więcej, gry ze zwierzęcą postacią lub awatarem mogą stać się odskocznią od wszechobecnej logiki systemów neoliberalnego kapitalizmu – od konieczności ciągłego wzrostu („levelowania”), akumulacji i postępu. Tak przynajmniej funk-

cjonują niektóre z nich, choćby wspomniane już *Stray* i *Shelter 2*. Ulepszenia czy systemy osiągnięć występujące w tych tytułach są znacznie subtelniejsze niż te obecne zazwyczaj w medium i opierają się w znaczącej mierze na eksploracji oraz kontakcie ze światem gry i jego mieszkańcami, a także zbieraniu wiedzy i relacji zamiast dóbr materialnych⁷. Należy jednak pamiętać, że gra zwierzęca nie musi z definicji kierować się ekonomią alternatywną; jest to wyłącznie możliwość. *Maneater* (Tripwire Interactive 2020) byłby przykładem tytułu skupionego na zwierzęcej postaci, w którym akumulacja ulepszeń jest wręcz subwersyjnie przerysowaną cechą rozgrywki.

Chcę podkreślić, iż w kontekście rozpatrywania relacji i przepływów między grającym a jego postacią nie wolno zapominać o filtrze nakładanym na ten przepływ przez grę jako artefakt kultury i technologii. Nie tylko otwiera to kolejne możliwości krytyczne, ale również pozwala znacząco pogłębić analizę⁸. Warto powrócić tu do wątku perspektyw (pierwszoosobowej, trzecioosobowej, rzutu izometrycznego, itd.). Zgodnie z wynikami badań neurokognitywistycznych wybór danego rozwiązania ma wpływ na orientację przestrzenną w środowiskach wirtualnych oraz percepcję społeczną (Amorim 2003). W omawianych w niniejszym artykule grach mamy do czynienia głównie z perspektywą trzecioosobową i izometryczną – obie to przykłady pozacielesnego punktu widzenia. Według badania *Characterizing embodied interaction in First and Third Person Perspective viewpoints* widok trzecioosobowy może być postrzegany jako zarazem mniej efektywny w tworzeniu wrażenia wcielenia niż pierwszoosobowy, a z drugiej odpowiada za większą świadomość ułożenia i otoczenia ciała (Debarba i in. 2015). Perspektywa pozacielesna zawsze spogląda na świat gry oczami „sponad” i „sponad”, które widzą więcej i są w stanie skontekstualizować ciało w świecie, jednocześnie dystansując się od niego.

Autorzy podkreślają więc potencjał perspektywy widoku pierwszoosobowego jako ewokującego wcielenie. Inne zdanie na temat funkcjonalności ma Anat Pick.

7 Warto zauważyć, że zarówno *Stray*, *Shelter*, jak i *Endling* wprowadzają związki rodzinne jako podstawę swojego wątku fabularnego. W dwóch ostatnich mamy do czynienia z przedstawieniem macierzyństwa, prawdopodobnie ze względu na jego powszechne zrozumienie i naznaczenie nim w jakimś stopniu doświadczenia wielu istot żywych zbliżonych do człowieka na drzewie filogenetycznym. Familiarność dla gracza narracji rodziny i macierzyństwa sugeruje konstituowanie się tożsamości ponadgatunkowej – ssaczek. Z drugiej strony gry te podkreślają różnice między człowiekiem i innymi zwierzętami, poprzez choćby bezpośrednie przedstawienie drapieżnictwa lub wspomniane już bycie ofiarą.

8 Istotność mediacji interfejsu między osobą grającą a postacią ciekawie komentuje Michał Kłosiński. W *Ontologie interfejsu: afordancja w światotwórstwie* podkreśla on istotność sprzętów i interfejsów analogowych, zaznaczając właśnie „problem zamieszkiwania” i „negocjowania czy (de)konstituowania podmiotowości”. Pochyla się nad rozważaniem ontologii/i interfejsu, by prowadzić swoją analizę egzystencjalnego wymiaru gier cyfrowych (Kłosiński 2023).

Według niej perspektywę pierwszoosobową cechuje przede wszystkim naruszenie przestrzeni Innego, które nic nie wnosi do jej zrozumienia. W ramach wspomnianego powyżej rozważania na temat technologii inwigilacyjnych, Pick korzysta z konceptów filmoznawczych mówiąc:

Widok pierwszoosobowy można porównać do przejażdżki fantomowej (panoramy) – zamocowania kamery na pojeździe w ruchu, w celu wywołania ekscytacji. Nie mówi nam nic o tym jak to jest być wielorybem, tak jak przejażdżka fantomowa nie mówi nic o tym jak to jest być pociągiem (Pick 2015).

W przypadku perspektyw trzecioosobowej lub izometrycznej, zwierzęca postać w większości przypadków odwrócona jest do gracza tyłem, przez co nie może tu dojść do konstytuującego go jako Innego sartrowskiego spojrzenia. Ciekawym przełamaniem tego stanu jest *Stray* – rozgrywkę wieńczy scena, w której rudy kot „wydostaje się” zarówno z podziemnego miasta, jak i spod kontroli gracza. Odchodzi do świata na powierzchni, kończąc swój epizod katabazy – zstąpienia w podziemia – i pozostawiając punkt widzenia gracza za sobą, zatrzymany w miejscu. W ostatniej chwili odwraca się, patrzy przeciągle w jego kierunku i powolnie mruga. Jest to powszechnie znany koci gest wyrażający zaufanie.

Nie uważam, żeby takie przełamujące monotonię rozgrywki zabiegi, jak opisana powyżej sekwencja, były do tego konieczne, jednak przyczyniają się do wytworzenia społecznej relacji z niematerialnym bytem, awatarem zwierzęcym, jako Innym. Dzięki nim wydaje się on natchniony „aurą” (Han 2024). W grze zwierzęcej samo zaistnienie postaci wyraźnie zwierzęcej (nie „cipherous animal”), jako punktu skupiającego odpowiada za wytworzenie historii z „bezdusznego stosu informacji” (Han 2024), już przez samą jej nieludzkość, niezależnie od punktu widzenia i innych zastosowanych rozwiązań. Ze względu na opisywane we wcześniejszych fragmentach odczucie kontaktu z czymś żywym i umierającym, będącym we mnie, obok mnie i poza mną, w grach z trzecioosobowym punktem widzenia skłaniałabym się do szczególnego cenięcia właśnie ich jako dających szansę na ucieleśnione usytuowanie się względem doświadczenia Innego.

Podkreślają to przyglądający się tym procesom z bardziej antropocentrycznej perspektywy neurosocjokognitywiści Hanne De Jaegher, Ezequiel Di Paolo i Shaun Gallagher. Wskazują, że wirtualne istoty mogą stanowić dobry materiał do neurofenomenologicznych badań wzorców rozumienia Siebie i połączenia z Innym na poziomie społecznym. Jednak zaznaczają też, że interakcje z nimi, choć angażujące, nie spełniają wszelkich warunków integracji społecznych w ich rozumieniu (De Jaegher i in. 2010). Należy pamiętać, iż nie dość, że sposoby postrzegania bytu cyfrowego są różnorodne i inherentnie subiektywne, mogą ulegać zmianie nawet podczas jednego doświadczenia growego (Banks i Bowman 2016).

Co warto zauważyć w kontekście tej pracy, to występowanie podobieństwa w pewnym odczuciu niemożliwości pełnego kontaktu z tym, co Inne, czy zwierzęce, czy cyfrowe. Doświadczenie ich charakteryzuje się poczuciem obcości i obecności zarazem. Choć cyfrowa perspektywa jawi się jako szansa na eksplorację inności, pozostaje pozbawiona taktylności i cielesności.

Część myślicieli postrzega technologie cyfrowe jako przyczyniające się do pogłębiania dystansu. Byung-Chul Han posuwa się do opisanego ekranu jako „osłaniającego” przed rzeczywistością, pozwalającego na „ogłocenie z inności” i „skonsuowanie” Innego (Han 2024). W opozycji do wizji Hana plasują się np. badacze gier, tacy jak m.in. Westerlaken i Gualeni (2014, 2016), eksplorujący potencjał artefaktów cyfrowych w poznawaniu i rozważaniu relacji ludzko-zwierzęcych. Motywowani filozofią posthumanistyczną i krytycznymi studiami nad zwierzętami, starają się wytworzyć przestrzenie dla uzyskiwania wiedzy usytuowanej i współtworzonej międzygatunkowo. Ich badania mogą pokusić się o tak mocne założenia, gdyż zawierają bezpośrednią kooperację materialnych, żywych jednostek zwierzęcych (w działaniach tych badaczy brały udział m.in. koty, pies i mrówki).

Nawet jeśli omawiane w niniejszej pracy projekty grove nie posuwają się aż tak daleko w angażowaniu zwierząt w produkcję, z samej eggertsonowskiej definicji gier zwierzęcych wynika ich pośredni udział. Potrzebny jest on w tworzeniu, w postaci „wiedzy przyrodniczej”, która akumulowana jest nie inaczej jak przez badania i obserwację materialnej przyrody (Eggertsson 2022).

Uwagi końcowe

Ciała zwierzęce funkcjonują jako atrakcyjne ikony w kulturze. W mediach cyfrowych stanowią część funkcjonalnych metafor i bywają używane jako awatary. Sam awatar za to traktowany jest przez użytkowników „zarazem jako znak, jako byt i jako symbol” (Kamińska 2011). To, że mam do czynienia ze zwierzęciem, a nie np. abstrakcyjnym kształtem kursora, jest jednym z czynników decydujących o wytworzeniu zaangażowania w grach zwierzęcych. Sygnalizowana wielokrotnie, choćby przez Tomasa Nagela albo Jakoba von Uexküll, niemożliwość wkroczenia w doświadczenie zwierzęce (Nagel 1974; von Uexküll 1934), wydaje się posiadać wysoki potencjał ludologiczny, co udowadniają nam nieskończone, orbitujące wokół zwierzęcia nieludzkiego wytwory kultury rozrywkowej. W czasach, gdy podglądany, reprodukowany i upraszczany świat zwierzęcy uległ odczarowaniu, gry zwierzęce mają szansę nie tylko zbliżyć do podejmowania alternatywnych perspektyw. Rejestrują i spełniają ludzkie kolonizatorskie fantazje dostępu do całości ciała i doświadczenia zwierzęcego. Co więcej, mogą być rozumiane jako swego rodzaju muzealnictwo natury w erze szóstego wielkiego wymierania. Narracja utraty, widoczna w pracach wielu komentatorów nastania ery cyfrowej, jak

choćby cytowanego powyżej Hana, ostrzega przed oddaleniem się od materialnej rzeczywistości i entropijnymi zapędami przestrzeni wirtualnych. Już przeszło pół wieku temu John Berger prowadził rozważania poniekąd ikonoklastyczne, wskazując, że świat ogrodów zoologicznych i mass mediów odziera zwierzęta ze znaczenia i sprowadza do pozbawionych głębi wizualnych ikon (Berger 1980). Nie chciałabym jednak wpaść w pułapkę mitologizowania przeszłości. Możliwe, że nigdy nie istniał świat pogłębionej intymności między Mną a Innym, którego istnienie powyżsi autorzy zdają się sugerować⁹. W podobnym duchu rozbrzmiewają słowa Anat Pick: „[...] pomimo tego, że przybliży perspektywy zwierzęcia, technologia inwigilacyjna (tracking technology) pozostaje głęboko antropocentryczna” (Pick 2015). Czyżby przetwarzanie zwierzęcych egzystencji na byty wirtualne i tworzenie z nich grywalnych doświadczeń było częścią tej samej maszyny, co ona? W jakim zakresie gra i wirtualny świat mogą stanowić rozwiązania nowego dotykania, a w jakim pozostają zjawiskiem przykładającym się do postępującej dematerializacji? Pytania te pozostają wyzwaniem dla pragnących tworzyć gry zaangażowane. Na tym zresztą wyzwania się nie kończą. Formacyjny wymiar gier zwierzęcych zakładałby nie tylko skuteczny, sprawnie funkcjonujący projekt, ale także zaangażowanie i otwartość gracza, na którą produkt nie ma wpływu, a żadna narracja nie kontroluje. Warto zaznaczyć, że teoretyzuję w niniejszej pracy na temat pewnych możliwych efektów, jakie gry zwierzęce mogą mieć. Finalne doświadczenie gracza z konkretnym tytułem będzie dużo bardziej subiektywne i nieprzewidywalne. Może w przyszłości starannie zaplanowane badania osób grających mogłyby wykazać, czym faktycznie skutkują.

Dla gier zwierzęcych dobrą drogą wydaje się ta, w której symulacja jest w niewielkim stopniu zantropomorfizowana. Zgodzę się z Eggertssonem, że stworzenie „udanej gry zwierzęcej” wymaga inkorporacji wiedzy interdyscyplinarnej, zarówno z zakresu humanistyki, jak i nauk przyrodniczych (Eggertsson 2022), które pozwolą na skonstruowanie możliwie najbardziej zbliżonych do rzeczywistości domysłów na temat doświadczania świata przez zwierzęta i/lub najbardziej efektywnie wesprą wzajemne zrozumienie i kreowanie bardziej etycznie odpowiedzialnych wersji przyszłości. Sam autor ujmuje to tak:

Wchodzenie w interakcje z protagonistą zwierzęcym – fikcyjnym, cyfrowym, tekstowym lub wizualnym – i traktowanie poważnie jego życia powinno mieć pewne konsekwencje w rzeczywistości, ponieważ gracze stają się naznaczeni zwierzęcą („bestial”) pamięcią, która nie powinna być łatwo ignorowana (Eggertsson 2022).

⁹ Krytykę Bergera można znaleźć choćby w: J. Burt (2005). John Berger's 'Why Look at Animals?': A Close Reading. *Worldviews: Global Religions, Culture, and Ecology*, 9(2), 203–218. <https://doi.org/10.1163/1568535054615321>

Wykraczając poza krytykę eggertsonowską, niniejsza praca podkreśla znaczącą rolę ucieleśnienia osiąganego poprzez stymulację m.in. propriocepcji i mikrokontroli w kształtowaniu doświadczenia transformatywnego.

Zastanawiającym jest, do jakiego stopnia możliwa jest ekstrapolacja – przeniesienie poza świat gry przekonania i wiedzy usytuowanej zdobytej w trakcie rozgrywki. Czy wysiłki tworzenia i wchodzenia w interakcje ze zwierzęcymi postaciami pozwalają nam kształtować i pogłębić zrozumienie zwierząt innych niż ludzkie w kontekstach pozawirtualnych?

To, że takie przepływy zachodzą między medium rozrywkowym a ludzkimi umysłami, zostało udowodnione już parokrotnie, choćby w badaniu *Literary Fiction Influences Attitudes Toward Animal Welfare*, w którym to wykazano, iż fikcja literacka ma wpływ na stosunek do innych gatunków (Małecki i in. 2016). Konkretnie przekazu idei kulturowych przez gry dotyczą takie prace jak *The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature* (Cerezo-Pizarro i in. 2023), które wyraźnie zaznaczają rolę gier cyfrowych jako narzędzi edukacji i socjalizacji. Jakkolwiek prace te uzasadniają poważne traktowanie potencjału gier do przekazu idei i charakteryzują wiele z zachodzących w nich mechanizmów, nie przynoszą ostatecznych odpowiedzi na istotne pytania co do siły, trwałości i zakresu takich oddziaływań.

Jak można zauważyć, gry zwierzęce, mimo deklarowanych prób skupienia się na Zwierzęcym Innym, niosą ze sobą znaczący ładunek uproszczonej antropomorfizacji, skutkującej wypaczeniami zrozumienia Innego. Już sam wpływ ludzkiego gracza na poruszanie się zwierzęcej postaci i wykonywanie zadań wprowadza kolejny poziom nieuniknionej antropomorfizacji.

Każda wiedza usytuowana (*situated knowledge*) uzyskana w wyniku zastosowania tworzonych przez człowieka systemów pozostaje ludzka, nazbyt ludzka (*Menschliches, Allzumenschliches*). Nawet w określaniu perspektywy ludzkiej używa się uogólniającego, pełnego ograniczeń i stronniczości modelu, który zwrotnie konstruuje pewien wykluczający model człowieczeństwa. Wątpliwość budzi, czy gry są w stanie nasączyć swoje doświadczenie czymkolwiek inherentnie nieлюдzko zwierzęcym. W jakim stopniu pozwalają eksplorować zwierzęcość, a w jakim stwarzają tylko pozór i ograniczają się do tworzenia *kodowych zwierząt*. Rozważając wiedzę usytuowaną, mówimy o wiedzy, która jest zawsze osadzona w określonym kontekście kulturowym, społecznym czy osobistym, co wprowadza pewne ograniczenia i subiektywizm. Jednym ze sposobów uniknięcia tego mechanizmu może okazać się tworzenie i wchodzenie w interakcje z tytułami i awatarami, tak by przyczynić się do otwierania naszych gier na różnorodność perspektyw, nie tylko poza-ludzkich. Tworzenie przedstawień i możliwości aktywnego zamieszkania, wcielenia się w Innego, otwiera szanse na szersze, bardziej swobodne myślenie o normie i konstruowanie grywych doświadczeń na nowo. Pozwoli to uniknąć powtarzalności

w medium, uczyni je przestrzenią bardziej inkluzywną i otworzy je na eksperymenty myślowe kwestionujące zagadnienia tożsamości. Wyobraźnia jest jednym z narzędzi, które mogą pomóc w przełamywaniu barier. Umożliwia ona wyobrażanie sobie sytuacji, perspektyw i realności, które wykraczają poza bezpośrednio doświadczenie i istniejące modele myślenia. Można ją zatem postrzegać jako środek do eksplorowania alternatywnych sposobów rozumienia i postrzegania świata, co jest kluczowe w próbach zrozumienia Innego. W kooperacji z technologią, poprzez narzędzia cyfrowe i media, może być używana do eksplorowania i tworzenia alternatywnych rzeczywistości oraz wizualizowania tego, co pozornie niewidoczne i abstrakcyjne¹⁰. Jak ujmuje to Kłosiński:

To, czy w danym momencie zaangażowani jesteśmy w fikcję, nie zmienia materialnego i środowiskowego charakteru tego zaangażowania: uwikłane jest ostatecznie zawsze ludzkie bycie, egzystencjalnie skazane na świat takich lub innych afordancji (Kłosiński 2023).

Działania spekulatywne mają szansę doprowadzić do rozszerzenia i przedyskutowania samej kategorii *anthropos*. Miałoby to szansę doprowadzić do „zdzjęcia kłątwy” z samego mechanizmu antropomorfizacji. Może właśnie era informacji cyfrowej przyniesie nowe rozumienie ludzko-zwierzęcych splątań i uwarunkowań biopolitycznych, i w tym sensie okaże się nie utratą, a zyskiem. Nie wątpię, że rola którą gry cyfrowe, rozważania ciał wirtualnych i ich relacji odegrają w zmianach społecznych przyszłych dziesięcioleci, będzie fascynująca.

Artykuł ten ma sygnalizować właśnie to – pewne możliwości „zainfekowania” Innym poprzez kontakty wirtualne. Jest próbą przyjrzenia się niewielkiemu wycinkowi takich wpływów i, jak już zostało wspomniane, zaledwie sygnalizuje interesujące pogłębienie tematu awatarów, jakie oferują gry zwierzęce. Są one ciekawym tropem, który, wsparty przez rozwój technologiczny, ma szansę ubogacić eksperymenty z obcą człowiekowi sensoryką. Te zaś mogą stać się plastycznym medium eksploracji perspektywy zwierzęcej, a także znaleźć zastosowanie w innych obszarach¹¹. Poprzez swoją transmedialność i interdyscyplinarność, łączenie rozwiązań narracyjnych, światotwórczych, przestrzennych, mechanicznych, teks-

¹⁰ Na temat transformatywnych możliwości wyobraźni zobacz np.: D.J. Haraway (2016). *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press. <https://www.dukeupress.edu/staying-with-the-trouble>;

R. Kearney (1988). *The Wake of Imagination: Toward a Postmodern Culture* (1st edition). Routledge.

¹¹ Przykładowo przyczynić się do zrozumienia perspektywy i rozwinięcia sieci wsparcia dla osób niepełnosprawnych, neuro różnorodnych. Należy jednak pamiętać, że takie działania pozostaną obciążone podobnymi ograniczeniami, tj. m.in. ryzykiem voyeuryzmu, jak wspomniana eksploracja perspektyw zwierzęcych.

towych, wizualnych, dźwiękowych, itd., oferują nieocenione pole do spekulacji na temat zagadnień poznania, etyki i ontologii. Richard Kearney w trakcie swoich rozważań na temat filozofii dotyku zauważa:

Nasza współczesna kultura cyfrowa jest wyraźnie kulturą ekskarnacji miast inkarnacji, co sprawia, że tym pilniejsze staje się popieranie filozofii ucieleśnienia, które obiecują nowe sztuki dotyku (Kearney 2020).

Możliwe, że do nowego ucieleśnienia i sztuk dotyku można dotrzeć poprzez eksperymentalne praktyki w światach cyfrowych, a wstępem do tego mogłoby być właśnie przyjrzenie się możliwościom i uwikłaniom zwierzęcych postaci.

Bibliografia

- Amorim, M.-A. (2003). „What is my avatar seeing?”: The coordination of „out-of-body” and „embodied” perspectives for scene recognition across views. *Visual Cognition*, 10(2), 157–199. <https://doi.org/10.1080/713756678>
- Banks, J., Bowman, N.D. (2016). Avatars are (sometimes) people too: Linguistic indicators of parasocial and social ties in player–avatar relationships. *New Media & Society*, 18(7), 1257–1276. <https://doi.org/10.1177/1461444814554898>
- Bassey, V. (3 listopada 2015). *Shelter 2 – A Post Mortem*. <https://www.gamedeveloper.com/design/shelter-2-a-post-mortem> (data dostępu: 7 października 2024).
- Berger, J. (1980). *About looking; Why look at animals?* Nowy Jork: Pantheon Books.
- Burt, J. (2005). John Berger’s „Why Look at Animals?”: A Close Reading. *Worldviews: Global Religions, Culture, and Ecology*, 9(2), 203–218. <https://doi.org/10.1163/1568535054615321>
- Cerezo-Pizarro, M., Revuelta-Domínguez, F.-I., Guerra-Antequera, J., Melo-Sánchez, J. (2023). The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 13(11), Article 11. <https://doi.org/10.3390/educsci13111116>
- Chang, A.Y. (2019). *Playing nature: Ecology in video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Csikszentmihályi, M. (2008). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Nowy Jork: HarperCollins.
- De Jaeger, H., Di Paolo, E., Gallagher, S. (2010). Can Social Interaction Constitute Social Cognition? *Trends in Cognitive Sciences*, 14, 441–447. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2010.06.009>

- Debarba, H.G., Molla, E., Herbelin, B., Boulic, R. (2015). Characterizing embodied interaction in First and Third Person Perspective viewpoints. *2015 IEEE Symposium on 3D User Interfaces (3DUI)*, 67–72. <https://doi.org/10.1109/3DUI.2015.7131728>
- Downs, E., Bowman, N.D., Banks, J. (2019). A polythetic model of player-avatar identification: Synthesizing multiple mechanisms. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(3), 269–279. <https://doi.org/10.1037/ppm0000170>
- Eggertsson, G.T. (2022). Life as a Lynx: A Digital Animal Story. W: A. Björck, C. Lindén, A.-S. Lönngrén (red.), *Squirrelling Human–Animal Studies in the Northern-European Region* (s. 197–216). Stockholm: Södertörn University.
- Gee, J.P. (2008). Video Games and Embodiment. *Games and Culture*, 3(3–4), 253–263. <https://doi.org/10.1177/1555412008317309>
- Han, B.-C. (2024). *Kryzys narracji i inne eseje* (tłum. R. Pokrywka). Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- Haraway, D. J. (2016). *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press. <https://www.dukeupress.edu/staying-with-the-trouble>
- Kamińska, M. (2011). *Niecne memy: Dwanaście wykładów o kulturze internetu*. Poznań: Galeria Miejska „Arsenał”.
- Kearney, R. (1988). *The Wake of Imagination: Toward a Postmodern Culture* (1st edition). Nowy Jork-Londyn: Routledge.
- Kearney, R. (2020). Philosophies of Touch: From Aristotle to Phenomenology. *Research in Phenomenology*, 50(3), 300–316. <https://www.jstor.org/stable/27117412>
- Klevjer, R. (2012). Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games. W: J. Sageng, H. Fossheim, T. Mandt Larsen. (red.) *The Philosophy of Computer Games. Philosophy of Engineering and Technology* (t. 7, s. 17–38). Dordrecht: Springer https://doi.org/10.1007/978-94-007-4249-9_3
- Kłosiński, M. (2023). *Przygody cyfrowego tułacza: Interpretacje groznawcze*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Leonek, D. (2019). Endling. *Diana Leonek*. <http://dianaleonek.com/portfolio/563/>
- „Like using the Force”: Neuralink patient demonstrates how he plays chess using brain-chip – video. (21 marca 2024). *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/society/video/2024/mar/21/neuralink-patient-plays-chess-using-brain-chip-video> (data dostępu: 7 października 2024).
- Małecki, W., Pawłowski, B., Sorokowski, P. (2016). Literary Fiction Influences Attitudes Toward Animal Welfare. *PLOS ONE*, 11(12), e0168695. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0168695>
- Merleau-Ponty, M. (2002). *Phenomenology of perception: An introduction*. Nowy Jork-Londyn: Routledge.
- Nagel, T. (1974). What Is It Like to Be a Bat? *The Philosophical Review*, 83(4), 435–450. <https://doi.org/10.2307/2183914>

- Pick, A. (12 czerwca 2015). *Necsus | Why not look at animals?* <https://necsus-ejms.org/why-not-look-at-animals/> (data dostępu: 7 października 2024).
- Ratcliffe, M. (2008). *Feelings of Being: Phenomenology, psychiatry and the sense of reality*. Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/med/9780199206469.001.0001>
- Tyler, T. (2022). *GAME. Animals, Video Games and Humanity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Tymińska, M. (2016). Avatars Going Mainstream: Typology of Tropes in Avatar-Based Storytelling Practices. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 3(1), 101–117.
- Uexküll, J. von. (2010). *A foray into the worlds of animals and humans: With A theory of meaning* (tłum. J.D. O’Neil). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Walsh, G. (2014). Taming the monster: Violence, spectacle and the virtual animal. *ANTENNAE: The Journal of Nature in Visual Culture*, 30, 21–34.
- Westerlaken, M., Gualeni, S. (2014). *Felino: The Philosophical Practice of Making an Interspecies Videogame*. The Philosophy of Computer Games Conference, Istanbul. <https://pure.buas.nl/en/publications/felino-the-philosophical-practice-of-making-a-interspecies-videog>
- Westerlaken, M., Gualeni, S. (2016). *Situated Knowledges through Game Design: A Transformative Exercise with Ants*. The Philosophy of Computer Games Conference, Valletta. <https://www.um.edu.mt/library/oar/handle/123456789/23364>

Ludografia

- BlueTwelve Studio (2022). *Stray* [PC]. Annapurna Interactive.
- CD Projekt Red (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [PC]. CD Projekt.
- eduweb (2007). *WolfQuest* [PC]. Minnesota Zoo and eduweb.
- Firaxis Games (2016). *Sid Meier’s Civilization VI* [PC]. 2K Games.
- Frontier Developments (2003). *Dog’s Life* [PlayStation 2]. Sony Computer Entertainment.
- Herobeat Studios (2022). *Endling – Extinction is Forever* [PC]. HandyGames.
- House House (2019). *Untitled Goose Game* [PC]. Panic.
- Might and Delight (2013). *Shelter* [PC]. Might and Delight.
- Might and Delight (2015). *Shelter 2* [PC]. Might and Delight.
- Mighty Kingdom (2022). *BBEE* [PC]. Mighty Kingdom.
- Rocksteady Studios (2009). *Batman: Arkham Asylum* [PC]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Technically Finished (2009). *Hærfest* [PC]. Breda University of Applied Sciences
- Tripwire Interactive (2020). *Maneater* [PC]. Tripwire Interactive.
- Varsav Game Studios (2019). *Bee Simulator* [PC]. Bigben Interactive.

Emilia Mazur jest studentką Uniwersytetu Warszawskiego, kończąca studia magisterskie na kierunku Artes Liberales, z dyplomem Antropozoologa. Zajmuje się eksploracją interdyscyplinarnych aspektów Animal i Game Studies, a także tematyką reprezentacji i statusu grup mniejszościowych, ze szczególnym uwzględnieniem zwierząt nieludzkich. Poprzez swoje zaangażowanie we wzmacnianie marginalizowanych głosów, stara się przyczynić do powstawania bardziej współodczuwającego i sprawiedliwego świata dla wszystkich istot.