

Adresat narracji drugoosobowej jako awatar czytelnika

DOI: 10.14746/fp.2026.43.4

Artykuł udostępniono w otwartym dostępie na warunkach licencji CC BY-NC-ND 4.0.

Magdalena Rembowska-Płuciennik

ORCID: 0000-0002-8800-3550

W niniejszym artykule chciałabym postawić jedno pytanie: czy zastosowanie pojęcia awatara do analizy adresata narracji drugoosobowej może rzucić nowe światło na rosnącą popularność tej transmedialnej formy opowiadania oraz wywoływany przez nią efekt angażowania odbiorcy? Narrację w drugiej osobie, kierowaną do wskazywanego zaimkiem „ty” adresata, napotykamy coraz częściej w literaturze drukowanej¹, cyfrowej² i grywalnej³, w formach granicznych⁴, w serialach⁵, grach wideo⁶, a jej zwiększona frekwencja skorelowana jest z przemianami

¹ Joanna Jeziorska-Haładaj, Magdalena Rembowska-Płuciennik, „Second-Person in Different Genres and Cultural Practices”, *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 7–16.

² Elżbieta Winięcka, *Poszerzanie pola literatury. Studia o literackości w Internecie* (Kraków: Universitas, 2020).

³ Monika Górską-Olesińska, Agnieszka Przybyszewska, „O «wypożyczaniu» ciała odbiorców na potrzeby (nie tylko literackich) immersyjnych wędrówek po przestrzeniach pamięci”, *Przegląd Kulturoznawczy* 2 (2020): VII–XXVI.

⁴ Paulina Siedlecka, „«Rzuć K8 na inicjatywę», czyli o narracji drugoosobowej w grach fabularnych”, *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 125–137.

⁵ Sandrin Sorlin, *Language and Manipulation in „House of Cards”* (London: Palgrave Macmillan, 2017).

⁶ *Second-Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, red. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin (Cambridge: MIT Press, 2010); Michał Kłosiński, „Przekraczając horyzont inności. Narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny”, *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 83–95.

języka masowej interaktywnej komunikacji internetowej⁷. Nie będę się odnosić do zażartych narratologicznych sporów o definicje i typologie narracji drugoosobowej⁸. Dla przejrzystości wywodu ograniczę swe rozważania do prototypowej sytuacji narracyjnej, gdy adresatem opowiadania (referentem zaimka „ty”, odbiorcą narracji, ang. *narratee*) jest postać inna od podmiotu opowiadającego o jej działaniach, motywacjach, doświadczeniach⁹. Z taką formą spotykamy się na przykład w opowiadaniu Jamaiki Kincaid *A Small Place*:

Widzisz siebie spacerującego po tej plaży, widzisz siebie spotykającego nowych ludzi (tylko że są oni nowi w bardzo ograniczonym zakresie, bo są ludźmi takimi jak ty). Widzisz siebie jedzącego pyszne, lokalnie uprawiane produkty. Widzisz siebie; widzisz siebie... Nie powinieneś się zastanawiać, co dokładnie stało się z zawartością twojej toalety, kiedy ją spuściłeś. Nie powinieneś się zastanawiać, gdzie podzielała się woda z kąpielni, kiedy wyciągnąłeś korek. Nie powinieneś się zastanawiać, co się stało, kiedy umyłeś zęby. Och, wszystko może wylądować w wodzie, w której zamierzasz się wykąpać; zawartość twojej toalety może, ale tylko może, delikatnie ocierać się o twoją kostkę, kiedy beztrudno brodzisz w wodzie, bo widzisz, w Antigui nie ma porządnego systemu odprowadzania ścieków¹⁰.

Na podstawie tego fragmentu można wskazać istotne formalne wyznaczniki narracji w drugiej osobie. Referent zaimka „ty” jest centralną, działającą postacią historii i to jemu opowiadana jest historia, w której bierze udział. Zaimek „ty” nie znika z poziomu składniowego tekstu – inaczej narracja przekształca się w opowiadanie w pierwszej lub trzeciej osobie. Adresat narracji jest semantycznie ważniejszy niż mówiący: bezpośredni zwrot do „ty” nie pełni funkcji apostrofy do milczącego świadka (jak w monologu wypowiedzianym), lecz stanowi medium reprezentacji jednostkowych działań warunkujących akcję. Funkcja zwrotów do odbiorcy wykracza poza pragmatykę rozkazników (jaka przeważa w poradnikach czy przewodnikach turystycznych: „skręć w lewo, by podziwiać widok na zakole rzeki”). Akcja najczęściej rozgrywa się w czasie teraźniejszym, co oznacza, że wydarzenia opowiadane są symultanicznie bohaterowi, który w nich uczestniczy. Eksperymenty dotyczące czytelniczego odbioru¹¹ tej formy opowiadania ujawniły interesujący efekt: taka narracja skłania czytelnika do przyjęcia ucieleśnionej perspektywy bohatera wydarzeń („ty”), sprzyja łatwiejszemu tworzeniu mentalnych modeli fikcyjnej przestrzeni i podzieleniu ucieleśnionych reakcji (emocji, aktów postrzeżeniowych) z adresatem narracji. Ta szczególna cecha odbioru była szeroko dyskutowana w kontekście lingwistyki, semantyki, pragmatyki i retoryki narracji drugoosobowych. Inkluzywna semantyka „ty” radykalnie podważa ontologiczne granice między różnymi poziomami tekstu i podmiotowościami związanymi z komunikacją literacką. Adresatem opowieści może bowiem być fikcyjny bohater, sam narrator mówiący do jakiejś wersji siebie (np. z przeszłości), czytelnik

⁷ Język w Internecie. Antologia, red. Małgorzata Kita, Iwona Loewe (Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2016).

⁸ Wątek ten stanowi stały punkt refleksji nad narracją drugoosobową i referują go szczegółowo monografie tej formy, z których najnowsze są Magdalena Rembowska-Płuciennik, *Opowiem ci o tobie. Narracja drugoosobowa w literaturze współczesnej* (Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2025), Sandrin Sorlin, *The Stylistics of You. The Second-Person Pronoun and Its Pragmatics Effects* (Cambridge: Cambridge University Press, 2022).

⁹ Bruce Morrisette, „Narrative «You» in Contemporary Literature”, *Comparative Literature Studies* 2 (1965): 1–24.

¹⁰ Jamaica Kincaid, *A Small Place*, tłum. Magdalena Rembowska-Płuciennik (New York: Farrar, Stauss and Giroux, 2000): 7–8.

¹¹ Tad T. Brunyé i in., „When You and I Share Perspectives. Pronouns Modulate Perspective Taking During Narrative Comprehension”, *Psychological Science* 1 (2009): 27–32; Tad T. Brunyé i in., „Better You than I. Perspectives and Emotion Simulation During Narrative Comprehension”, *Journal of Cognitive Psychology* 5 (2011): 659–666.

fikcyjny wpisany w tekst lub też czytelnik realny, spoza świata fikcyjnego. Zatarcie podziału na wewnątrz- i zewnątrztekstowego odbiorcę narracji służy radykalnemu, często tematyzowanemu włączeniu czytelnika w świat opowieści i w sam akt narracyjny. Tego gestu narracyjnego nie spotykamy w żadnej innej odmianie narracji. Zatem narracja drugoosobowa jest jedynym sposobem opowiadania historii, który zapewnia czytelnikowi jego tekstową reprezentację zarówno na poziomie zdarzeń, jak i dyskursu. Zaproponowano wiele terminów opisujących ten specyficzny efekt¹², ale bez względu na nadmiar etykiet można uogólnić, że służy on jednemu celowi: dosłownie „wstawia” czytelnika/gracza/użytkownika w poetykę opowiadania historii¹³.

W mediach cyfrowych i interaktywnych tę funkcję pełni obecnie figura awatara – wizualna reprezentacja użytkownika obecna jest powszechnie w grach wideo, mediach społecznościowych, witrynach do zakupów online, aplikacjach edukacyjnych¹⁴. Historia aplikacji pojęcia awatara – zaczerpniętego z obszaru religijno-kulturowego subkontynentu indyjskiego – stanowi przykład cyrkulacji idei, który można interpretować zarówno w kategoriach wymiany międzykulturowej, jak i (w perspektywie postkolonialnej) kulturowego zawłaszczenia, o czym pamiętają sami badacze gier wideo i kultury cyfrowej¹⁵. Rzeczownik „awatar” wywodzi się z sanskrytu – oznaczał manifestację bóstwa w formie cielesnej, jego cykliczną, doskonałą i niekończącą się inkarnację w materii. Gdy termin „awatar” zaczął być używany przez amerykańskich twórców branży komputerowej i gier wideo (lata 80. XX w.), miał zachować w sobie ślad owej boskiej proveniencji – nie tylko dlatego, że dynamicznie rozwijające się środowisko kalifornijskich technologów przeżywało okres fascynacji kulturami Dalekiego Wschodu (hinduizmem, buddyzmem, sztuką i filozofią wschodniej Azji). Także dlatego, by pierwotna idea boskiej istoty, która „zstępuje” w cielesną formę, stała się innowacyjną, pociągającą metaforą użytkownika „zstępującego”, wcielającego się w cyfrową reprezentację działającą w świecie wirtualnym. Taka konceptualizacja cyfrowej osoby wносиła zupełnie nowe znaczenie do poczucia ucieleśnienia i sprawczości gracza – brakowało go niewątpliwie terminom istniejącym, takim jak „postać” czy „ikona”. To gracz miał postrzegać samego siebie jako osobę wizualnie reprezentowaną i zmateriałizowaną w świecie fikcyjnym, działającą w nim samodzielnie i zmieniającą swymi czynami przebieg zdarzeń¹⁶.

¹²David Herman nazwał go efektem „podwójnej deiksy” (David Herman, „Textual «You» and Double Deixis in Edna O’Brien’s «A Pagan Place»”, *Style* 3 [1994]: 378–410). Helmut Bonheim pisał o „poślizgu referencyjnym” (Helmut Bonheim, „Narration in the Second Person. Recherches Anglaises et Américaines 16 [1983]: 69–80). Dennis Schofield opisywał „Proteuszową naturę narracji drugoosobowej” w monografii *The Second Person. A Point of View? The Function of the Second Person Pronoun in Narrative Prose Fiction* (Victoria: Deakin University Press, 1998). O „efekcie interpelacji” pisała Sorlin, *The Stylistics of You*, 66–69; Jill Walker Rettberg rozróżniała „partycypację wymuszoną i dobrowolną” (Jill Walker Rettberg, „Do You Think You’re Part of It? Digital Texts and the Second Person Address”, w: *Cybertext Yearbook 2000*, red. Markku Eskelinen, Raine Koskimaa [Saarijärvi: University of Jyväskylä, 2001] 8–25). Natomiast Alice Bell i Astrid Ensslin nazywają ten efekt „twórczą współpracą” (Astrid Ensslin, Alice Bell, „It’s All about «You»”, w: Astrid Ensslin, Alice Bell, *Digital Fiction and the Unnatural. Transmedial Narrative Theory, Method, and Analysis* (Columbus: The Ohio State University Press, 2021): 157–171. Referencyjna dwuznaczność i jej funkcje są specyficzne dla danego medium.

¹³Chodzi tu o spodziewany efekt (chwilowego lub długotrwałego) zatarcia granicy między czytelnikiem a bohaterem, jaki może towarzyszyć lekturze opowieści w drugiej osobie (w sposób szczególny w takich odmianach powieści, jak *choose your own adventure*).

¹⁴Ralph Schroeder, „Social Interaction in Virtual Environments: Key Issues, Common Themes, and a Framework for Research”, w: *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, red. Ralph Schroeder (London: Springer, 2002): 1–18.

¹⁵Lars de Wildt i in., „(Re-)Orienting the Videogame Avatar”, *Games and Culture* 8 (2019): 962–981.

¹⁶W tej formie i funkcji po raz pierwszy awatar pojawił się w grze *Ultima IV: Quest of the Avatar* (1985) autorstwa Richarda Garriotta de Gayeuxe (de Wildt i in., 970).

Tym, co łączy funkcjonalności awatara z narracyjną rolą zaimka „ty” w narracji drukowanej w drugiej osobie, jest ich zdolność do stymulowania efektu uczestnictwa w zdarzeniach, interakcji z innymi bohaterami lub odbiorcami, zaangażowania w rozwijającą się akcję. Od swych narodzin, u początku XX wieku literacka narracja drugoosobowa była uważana za skomplikowany, eksperymentalny sposób narracji i (zbyt) duże wyzwanie dla nawyków czytelniczych. Dziś płynnie komponuje się z podstawowymi cechami kultury medialnej. Narracja w drugiej osobie także w literaturze druku wywołuje efekt podobny do efektu współobecności, który Erving Goffman¹⁷ zdefiniował już w latach 60. XX wieku jako poczucie bycia razem z inną osobą/innymi osobami w środowisku wirtualnym. Goffmanowskie rozpoznania służą dziś także do analizowania zasad interakcji ludzkich z bytami nieantropomorficznymi: awatarami osób realnych lub technologicznymi agentami związanymi z przyspieszonym rozwojem sztucznej inteligencji (chatboty, asystenci wirtualni)¹⁸. Koncepcja ta otwiera nieznane dotąd sposoby eksploracji wspólnoty i komunikacji, interakcji i intymności, bliskości i dystansu¹⁹. Technologia i media cyfrowe stworzyły nową prototypową sytuację, w jakiej obcujemy z bohaterem fikcyjnym, używając bezpośredniego zwrotu w drugiej osobie: taki przebieg ma interakcja z fikcyjnymi postaciami w czasie rozgrywki lub chatu (np. na platformie Character.ai z postaciami wygenerowanymi przez wielkie modele językowe²⁰). Ponieważ na konsekwentnym, narracyjnym użyciu adresu do „ty”²¹ oparta jest także narracja drugoosobowa, staje się ona w następstwie upowszechnienia bezpośredniej, nieformalnej komunikacji kulturowo przezroczysta: nie wiąże się już z awangardowymi formami powieści, ale z domyślnymi funkcjonalnościami interaktywnej rozrywki. W środowisku cyfrowym do współbycia z innymi jego użytkownikami służy dziś właśnie awatar, reprezentujący wizualnie rzeczywistą osobę (za pomocą ikony, spersonalizowanego znaku graficznego o różnym stopniu podobieństwa do realnej postaci). Uczestnik kultury cyfrowej wielokrotnie modyfikuje lub multiplikuje swoją tożsamość²², swobodnie kreując swoje medialne reprezentacje – także po

¹⁷Erving Goffman, *Zachowania w miejscach publicznych. O społecznej organizacji zgromadzeń*, tłum. Olga Siara (Warszawa: PWN, 2008).

¹⁸Kristine Nowak, Frank Biocca, „The Effect of the Agency and Anthropomorphism on Users’ Sense of Telepresence, Copresence, and Social Presence in Virtual Environments”, *Presence Teleoperators & Virtual Environments* 5 (2003): 481–494.

¹⁹Kris Rutten, „Participation, Arts and Digital Culture”, *Critical Arts* 3 (2018): 1–8.

²⁰Platforma została stworzona przez byłych inżynierów Google, Noama Shazeera i Daniela de Freitas, z wykorzystaniem ich pracy nad modelem sztucznej inteligencji o nazwie LaMDA. Publiczna wersja beta serwisu została udostępniona 16 września 2022 r. i niezwykle szybko stała się najpopularniejszą platformą oferującą interaktywną rozrywkę, kreatywne opowiadanie historii i budowanie społeczności. Użytkownicy tworzą cyfrowe postacie: od legendarnych czy historycznych po zabawnych, fikcyjnych towarzyszy konwersacji. Działanie serwisu opiera się na wielkim modelu językowym (LLM), wykorzystującym głębokie uczenie maszynowe do przetwarzania i generowania tekstu na podstawie płynnej interakcji użytkowników, by przewidywać kolejne słowa w zdaniu i kolejne grupy zdań, co zbliża wygenerowany tekst do wypowiedzi ludzkiej. Character.ai wykorzystuje te modele nie tylko do udzielania ogólnych odpowiedzi, ale też do stworzenia i utrzymywania spójnej osobowości fikcyjnej w trybie odgrywania roli i interaktywnego opowiadania historii. Zob. <https://policies.character.ai/about>, dostęp 27.08.2025.

²¹Już Morrisette wprowadził do badań nad narracją drugoosobową rozróżnienie między apostroficznym a narracyjnym użyciem zwrotu do „ty”. Tylko ten drugi przypadek (opowiadanie z perspektywy „ty” jego indywidualnej historii jemu samemu) staje się generatorem narracji drugoosobowej. Funkcję apostroficzną zwrotu do „ty” spotykamy w takich formach, jak monolog wypowiedziany czy gatunki literackie wzorowane na gatunkach oralnych. Irene Kacandes. *Talk Fiction. Literature and the Talk Explosion* (Lincoln: University of Nebraska Press, 2001).

²²Należy pamiętać, że ta funkcjonalność rodzi nowe problemy natury etycznej i prawnej. Awatar może zapewnić cyfrową idealizację (odkształcać realny wizerunek użytkownika) lub anonimowość służącą także celom nieetycznym (manipulacjom) lub wręcz przestępczym. Także głęboki efekt psychologiczny utożsamienia się z awatarem może stać się przedmiotem nadużyć – np. wirtualne gwałty na awatach w środowisku cyfrowym powodują traumę przypominającą rzeczywistą. O psychologii związku z własnym awatarem zob. Jennifer Wu, *Choosing, „My Avatar & the Psychology of Virtual Worlds: What Matters?”*, *Kaleidoscope* 11 (2013): Article 89. <https://uknowledge.uky.edu/kaleidoscope/vol11/iss1/89>, dostęp 27.08.2025.

to, by dzielić, często w czasie realnym, wirtualną przestrzeń z globalną społecznością wirtualną i wchodzić w interakcje z jej członkami. Immersja w świat wyobrażony za pośrednictwem zapożyczonych osobowości reprezentującej użytkownika wśród społeczności, z którą można aktywnie współdziałać, stała się dziś ogólnie dostępną formą rozrywki i użytkowania mediów. Ta sytuacja medialna retroaktywnie wpływa na status narracji drugoosobowej we współczesnym pejzażu dostępnych form opowiadania. Historia angażująca czytelnika poprzez pozycjonowanie go jako działającego w świecie fikcyjnym „ty” dzisiejszemu odbiorcy przypomina posługiwanie się awatarem w ramach innego, interaktywnego medium.

Poprzez odgrywanie ról można przetestować nowe fronty i nowe role. Jako gracz mam czas wolny i luksus, aby odkrywać, jak to jest być kimś zupełnie innym. „Czym jesteś?”, pytasz, a ja nie odpowiadam, podając swoją prawdziwą płć, narodowość ani wiek. Jestem orkiem, szamanem w Kalimdorze i staram się znaleźć bezpieczne miejsce w suchym, palącym pustynnym upale, gdzie orki mogą wreszcie żyć w spokoju od demonów, tyranów i innych, którzy chcą ich zniewolić lub wytępić. Nadal bardzo dobrze wiem, kim jestem, ale jestem też kimś ponadto, kimś innym – a online, grając w grę fabularną, jakąś część tego innego uwalniam²³.

Tekstowe „ty”, obecne w narracjach literatury druku, znajduje swoją funkcjonalną, powszechnie spotykaną analogię w postaci awatara – uczestnika wirtualnych zdarzeń i interakcji, reprezentanta i wcielenia użytkownika nowych technologii, nierzadko wyposażonego w umiejętności, których mu brakuje w świecie realnym. Korzystanie z awatara

[o]dpowiada na pragnienie wejścia do świata gry nie jako ty, w twoim rzeczywistym ciele fizycznym, ale jako [ty] wcielone w inne ciało, ciało stworzone tak, aby pasowało do wszelkiego rodzaju dziwnych i obcych światów, i do którego [ty] możesz się bezproblemowo przeszczepić poprzez minimalne ruchy oczu, rąk, palców²⁴.

W gatunkach fabularnych, w swym zastępczym ciele awatar pozwala graczowi połączyć funkcję reżysera i aktora – używając języka narratologii, byłoby to umożliwienie odbiorcy współodgrywania ról narratora i bohatera. Jak pisze Ewa Szczęsna na temat narracji gier komputerowych, łączą one sytuacje uważane w literaturze druku za niemożliwe – nie tylko przypadek i zaprojektowaną konfigurację rozwoju akcji, ale i funkcje odbiorcy i nadawcy zarazem (kogoś, kto w akcji rozgrywki wytwarza jej przebieg i formułę)²⁵. Kreowanie awatara i posługiwanie się nim ma również niebagatelną wartość społeczną. Rodzi się bowiem często w trakcie kontaktów grupowych, a cechy awatara wynikają wtedy również z zapotrzebowania na nie innych graczy w daną grę lub z ich reakcji na zastosowaną przez

²³Torill E. Mortensen, „Me, the Other”, tłum. Magdalena Rembowska-Phuciennik, w: *Second-Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, 305.

²⁴Rune Klevjer, „Enter the Avatar”, tłum. Magdalena Rembowska-Phuciennik, w: *The Philosophy of Computer Games*, red. John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen (Dordrecht: Springer Netherlands, 2012): 29. Por. tegoż, *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Revised and Commented Edition (Bielefeld: Transcript, 2022).

²⁵Ewa Szczęsna, *Poetyka mediów. Polisemietyczność, digitalizacja, reklama* (Warszawa: Wydział Polonistyki UW, 2007): 152–154.

gracza konkretną awatarową autoprezentację²⁶. Posługiwanie się awatarem jest więc ważnym zjawiskiem z zakresu psychologii Internetu i psychologii współczesnych zapośredniczonych technologicznie interakcji społecznych.

Dla graczy czy członków mediów społecznościowych ważną zaletę awatara stanowi uzyskanie narzędzia do współobecności w świecie wirtualnym oraz do rozbudowanych społecznych interakcji w jego ramach, a także do wpływania na własną tożsamość w tym obszarze. Funkcjonalności awatara pozwalają łączyć poczucie ucieleśnienia w świecie z poczuciem aktywnego podejmowania realnych działań w jego obrębie²⁷ – to współuczestniczenie i sprawczość są najbardziej pożądanymi jakościami kulturowymi, łatwo osiąganymi dzięki możliwościom nowych mediów. Janet Murray uznała poczucie sprawczości za kluczową doświadczeniową cechę wzmagającą poczucie satysfakcji czy przyjemności odbiorczej użytkownika mediów cyfrowych: sprawczość wzmacnia jego pozycję i utwierdza związek immersji i działania, coraz częściej przybierających formę współdziałania z innymi²⁸. Niebagatelną rolę odgrywa fakt, że awatar może jednak znacznie się różnić od swego użytkownika – może na przykład być obdarzony tymi sprawnościami, którymi nie dysponują choćby osoby z niepełnosprawnościami:

Nagle mogli biegać, skakać i wchodzić w fizyczne interakcje ze światem w sposób, jakiego nie znali wcześniej. Dla graczy niepełnosprawnych, którzy byli liderami grupy, to było doświadczenie ponownego ucieleśnienia, pozwalające im robić rzeczy, których nie mogły robić ich fizyczne ciała, a także doświadczenie zrównania szans z innymi. Wszyscy gracze cieszyli się z nowego sposobu egzystencji i działania w świecie, którego byli teraz fizyczną i reprezentatywną częścią²⁹.

Jak pojęcie awatara może wpływać na teorię narracji w literaturze druku? Możliwość reinterpretacji klasycznych, tekstowych kategorii narratologicznych pod wpływem rozwoju narracji inomedialnych to zjawisko nienowe, w oczywisty sposób związane z ewolucją pejzażu medialnego. Konieczność nowelizacji tradycyjnych kategorii kultury analogowej w kontekście form interaktywnych i cyfrowych stanowi niezbędny etap pogłębienia refleksji nad cechami narracji zależnymi od medium lub transmedialnymi:

[...] opowiadanie historii w powieści to nie to samo, co odgrywanie jej w grze wideo. Historie przeżywa się inaczej na stole, komputerze i scenie. Nowe formy mediów nie tylko wymagają nowego podejścia do fabuły, ale mogą nawet zmusić nas do ponownego przeanalizowania naszych założeń dotyczących sposobu opowiadania historii w bardziej tradycyjnych formach³⁰.

²⁶Celia Pearce, „Communities of Play. The Social Construction of Identity in Persistent Online Game Worlds”, w: *Second-Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, 311–316.

²⁷T.L. Taylor, „Living Digitally. Embodiment in Virtual Worlds”, w: *The Social Life of Avatars: 40–62*; zob. także *Avatars at Work and Play. Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, red. Ralph Schroeder, Ann-Sofie Axelsson (Dordrecht: Springer, 2006); Ralph Schroeder, *Being there Together. Social Interaction in Shared Virtual Environments* (Oxford: Oxford University Press, 2010).

²⁸Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (New York, Singapore: The Free Press, 1997): 126–153.

²⁹Pearce, 312.

³⁰Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, „Introduction”, tłum. Magdalena Rembowska-Płuciennik, w: *Second-Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, XIV.

To, co odróżnia literaturę drukowaną od mediów cyfrowych, to czytelnicza konieczność identyfikacji, kim jest referent zaimka „ty”. Tekst literacki może celowo komplikować to rozpoznanie, a zrozumienie, do kogo kierowana jest narracja, decyduje o całościowym znaczeniu utworu. Identyfikacja czytelnika z narracyjnym „ty” nie jest automatyczna i da się ją odróżnić od lokalizacji, jakiej dokonuje czytelnik, przyjmując ucieleśnioną perspektywę „ty” w przestrzeni świata opowieści (pozycję jego ciała, zakres jego percepcji, wyznaczniki propriocepcji w relacji do innych bohaterów i rzeczy). Orientacja czytelnika w czasoprzestrzeni fikcyjnej poprzez ciało działającego „ty” angażuje czytelnika dzięki mechanizmom ucieleśnionej symulacji. „Ty” staje się wehikułem nawigacji czytelnika w fikcyjnym środowisku – nawet jeśli odbiorca nie empatyzuje z „ty” ze względów moralnych, genderowych, ideologicznych, czując opór względem postaci. Możliwość projektowania siebie w położenie czasoprzestrzenne postaci powoduje związek jedynie cielesny³¹ (lokalizację czasoprzestrzenną i symulację działania), nie musi wyzwalać empatii czy utożsamienia. Jeśli referentem zaimka „ty” jest na przykład niewidoma dziewczynka (*You Needed to Go Upstairs* Rumer Godden) lub mężczyzna w średnim wieku niepotrafiący wybrać między żoną i kochanką (*Przemiana* Michela Butora), trudno jest każdemu czytelnikowi utożsamić się z tymi konkretnie postaciami. Czytelnik może napotkać różne przeszkody, epistemiczne i aksjologiczne, aby w pełni utożsamić się z tekstowym „ty”. Przypomnę zacytowany wcześniej fragment opowiadania Kincaid. Jednak w trakcie lektury przyjęcie lokalizacji czasoprzestrzennej tekstowego „ty” jest punktem orientacyjnym dla czytelnika – tak jak ulokowanie awatara w środowisku wirtualnym na przykład gry wideo. Taka sytuacja uwypukla różnicę między wyobrażeniową lokacją czytelnika w fikcyjnej przestrzeni a jego potencjalną empatyczną identyfikacją z tekstowym „ty”. Badania empiryczne Alice Bell i Astrid Ensslin³² pokazują, że czytelnicy czują się referentami „ty” w przypadku tekstu, który ich zdaniem przypomina ich doświadczenia biograficzne. Nawet jednak gdy identyfikacja napotyka trudności, tekstowe „ty” warunkuje cielesną lokację czytelnika w świecie fikcyjnym, a ten efekt jest niezbywalnym elementem rozumienia narracji.

Poczucie identyfikacji z awatarem cyfrowym też zresztą jest stopniowalne³³. Avatar może reprezentować inne niż nasze własne płeć, pochodzenie etniczne lub typ budowy ciała i może być wykorzystywany do działań i zachowań, których nigdy nie odważylibyśmy się powtórzyć w rzeczywistości. Zarówno avatar, jak i postać tekstowa mogą zatem służyć do eksploracji tożsamości.

W narracji drugoosobowej szczególną rolę uzgadniania lokalizacji tekstowego „ty” i perspektywy czytelnika odgrywają czasowniki akcji, percepcji i ruchu: to one stymulują podzielenie wyobrażonej czynności w wirtualnym środowisku. Te wyznaczniki językowe sprzyjają enaktywnemu rozumieniu narracji, zakorzenionemu w ucieleśnionym odegraniu

³¹Anezka Kuzmičová, „Presence in the Reading of Literary Narrative. A Case for Motor Enactmen”, *Semiotica* 1-4 (2012): 23–48.

³²Alice Bell, Astrid Ensslin, „A Reader Response Method Not Just for You”, *Language and Literature* 3 (2019): 241–262.

³³Edward Downs, Nicholas David Bowman, Jaime Banks, „A Polythetic Model of Player-Avatar Identification: Synthesizing Multiple Mechanisms”, *Psychology of Popular Media Culture* 3 (2017): 269–279; Piotr Klimczyk, „Psychologia gier wideo – zarys problematyki i jej akademicka legitymizacja”, *Polskie Forum Psychologiczne* 3 (2022): 351–368.

cudzych działań³⁴. Psycholingwistyka³⁵, zakorzeniona w ucieleśnionym podejściu do języka, wskazuje, że rozumienie czasowników ruchu jest silnie związane z naszym układem ruchowym. Słowa aktywują obszary mózgu, które znajdują się w pobliżu, lub nakładają się na obszary mózgu aktywujące się podczas percepcji lub działań z udziałem desygnatów słów³⁶. W przypadku narracji drugoosobowej znaczy to, że zaimek „ty” pozycjonuje czytelnika bezpośrednio w fikcyjnym świecie, wyznaczając dokładnie percepcyjny, emocjonalny i afektywny komponent tej lokalizacji. Tworzy to sposób zaangażowania w historię, którego inne tryby narracji nie oferują z taką wyrazistością – poprzez tematyzację tego uczestnictwa w samym dyskursie narracyjnym.

Potraktujmy zatem narrację w drugiej osobie w literaturze druku jako zaproszenie dla czytelnika do wcielenia się w rolę protagonisty, do bycia świadkiem tych samych scen i wykonania tej samej czynności – do odegrania roli postaci w fikcyjnej historii... zanim to było możliwe w interaktywnym środowisku cyfrowym. Warto także pamiętać, że awatar w znaczeniu, o jakim była tu mowa, pojawił się po raz pierwszy w takiej właśnie funkcji w... literaturze drukowanej, w powieści *Songs from the Stars* Normana Spinrada (1980), a spopularyzował je Neal Stephenson w powieści *Snow Crash* (1992).

³⁴Marco Caracciolo, *The Experientiality of Narrative. An Enactivist Approach* (Berlin: De Gruyter, 2014); Yanna Popova, *Stories, Meaning, and Experience. Narrativity and Enaction* (London, New York: Routledge, 2015).

³⁵Arthur Glenberg, Michael Kaschak, „Grounding Language in Action”, *Psychonomic Bulletin & Review* 3 (2002): 558–565.

³⁶Rolf Zwaan, „The Immersed Experiencer: Toward an Embodied Theory of Language Comprehension”, *The Psychology of Learning and Motivation* 44 (2004): 35–62; Rolf Zwaan, Lawrence Taylor, „Seeing, Acting, Understanding: Motor Resonance in Language Comprehension”, *Journal of Experimental Psychology* 1 (2006): 1–11.

Bibliografia

- Avatars at Work and Play. Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments.* Red. Ralph Schroeder, Ann-Sofie Axelsson. Dordrecht: Springer, 2006.
- Bell, Alice, Astrid Ensslin. „A Reader Response Method Not Just for You. *Language and Literature* 3 (2019): 241–262.
- Bonheim, Helmut. „Narration in the Second Person”. *Recherches Anglaises et Américaines* 16 (1983): 69–80.
- Brunyé, Tad T., Tali Ditman, Caroline R. Mahoney, Holly A. Taylor. „Better you than I. Perspectives and Emotion Simulation During Narrative Comprehension”. *Journal of Cognitive Psychology* 5 (2011): 659–666.
- Brunyé, Tad T., Tali Ditman, Caroline R. Mahoney, Jason S. Augustyn, Holly A. Taylor. „When You and I Share Perspectives. Pronouns Modulate Perspective Taking During Narrative Comprehension”. *Psychological Science* 1 (2009): 27–32.
- Caracciolo, Marco. *The Experientiality of Narrative. An Enactivist Approach.* Berlin: De Gruyter, 2014.
- Downs, Edward, Nicholas David Bowman, Jaime Banks. „A Polythetic Model of Player-Avatar Identification: Synthesizing Multiple Mechanisms”. *Psychology of Popular Media Culture* 3 (2017): 269–279.
- Ensslin, Astrid, Alice Bell. „It’s All about «You»”. W: Astrid Ensslin, Alice Bell, *Digital Fiction and the Unnatural. Transmedial Narrative Theory, Method, and Analysis*, 157–171. Columbus: The Ohio State University Press, 2021.
- Glenberg, Arthur, Michael Kaschak. „Grounding Language in Action”. *Psychonomic Bulletin & Review* 3 (2002): 558–565.
- Goffman, Erving. *Zachowania w miejscach publicznych. O społecznej organizacji zgromadzeń.* Tłum. Olga Siara. Warszawa: PWN, 2008.
- Górska-Olesińska, Monika, Agnieszka Przybyszewska. „O «wypożyczaniu» ciał odbiorców na potrzeby (nie tylko literackich) immersyjnych wędrówek po przestrzeniach pamięci”. *Przegląd Kulturoznawczy* 2 (2020): VII–XXVI.
- Harrigan, Pat, Noah Wardrip-Fruin. „Introduction”. W: *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, red.
- Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, XIII–XV. Cambridge: MIT Press, 2010.
- Herman, David. „Textual «You» and Double Deixis in Edna O’Brien’s «A Pagan Place»”. *Style* 3 (1994): 378–410.
- Jeziorska-Haładaj, Joanna, Magdalena Rembowska-Płuciennik. „Second-Person in Different Genres and Cultural Practices”. *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 7–16.
- Język w Internecie. Antologia.* Red. Małgorzata Kita, Iwona Loewe. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2016.
- Kacandes, Irene. *Talk Fiction. Literature and the Talk Explosion.* Lincoln: University of Nebraska Press, 2001.
- Kincaid, Jamaica. *A Small Place.* New York: Farrar, Stauss and Giroux, 2000.
- Klevjer, Rune. „Enter the Avatar”. W: *The Philosophy of Computer Games*, red. John Richard Sageng, Hallvard Fosheim, Tarjei Mandt Larsen, 17–38. Dordrecht: Springer Netherlands, 2012.
- – –. *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Revised and Commented Edition.* Bielefeld: Transcript, 2022.
- Klimczyk, Piotr. „Psychologia gier wideo – zarys problematyki i jej akademicka legitymizacja”. *Polskie Forum Psychologiczne* 3 (2022): 351–368.
- Kłosiński, Michał. „Przekraczając horyzont inności. Narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny”. *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 83–95.
- Kuzmičová, Anezka. „Presence in the Reading of Literary Narrative. A Case for Motor Enactmen”. *Semiotica* 1-4 (2012): 23–48.
- Morrisette, Bruce. „Narrative «You» in Contemporary Literature”. *Comparative Literature Studies* 2 (1965): 1–24.
- Mortensen, Torill E. „Me, the Other”. W: *Second-Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, red. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, 297–306. Cambridge: MIT Press, 2010.
- Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace.* New York, Singapore: The Free Press, 1997.

- Nowak, Kristine, Frank Biocca. „The Effect of the Agency and Anthropomorphism on Users’ Sense of Telepresence, Copresence, and Social Presence in Virtual Environments”. *Presence Teleoperators & Virtual Environments* 5 (2003): 481–494.
- Pearce, Celia. „Communities of Play. The Social Construction of Identity in Persistent Online Game Worlds”. W: *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, red. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin, 311–316. Cambridge: MIT Press, 2010.
- Popova, Yanna. *Stories, Meaning, and Experience. Narrativity and Enaction*. London, New York: Routledge, 2015.
- Rembowska-Phuciennik, Magdalena. *Opowiem ci o tobie. Narracja drugoosobowa w literaturze współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwo IBL, 2025.
- Rutten, Kris. „Participation, Arts and Digital Culture”. *Critical Arts* 3 (2018): 1–8.
- Schoffield, Dennis. *The Second Person. A Point of View? The Function of the Second Person Pronoun in Narrative Prose Fiction*. Victoria: Deakin University Press, 1998.
- Schroeder, Ralph. *Being There Together. Social Interaction in Shared Virtual Environments*. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- – –. „Social Interaction in Virtual Environments: Key Issues, Common Themes, and a Framework for Research”. W: *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, red. Ralph Schroeder, 1–18. London: Springer, 2002.
- Second-Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Red. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press, 2010.
- Siedlecka, Paulina. „«Rzuć K8 na inicjatywę», czyli o narracji drugoosobowej w grach fabularnych”. *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022): 125–137.
- Sorlin, Sandrin. *Language and Manipulation in „House of Cards”*. London: Palgrave Macmillan, 2017.
- – –. *The Stylistics of You. The Second-Person Pronoun and Its Pragmatics Effects*. Cambridge: Cambridge University Press, 2022.
- Szczęsna, Ewa. *Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*. Warszawa: Wydział Polonistyki UW, 2007.
- Taylor, T.L. „Living Digitally. Embodiment in Virtual Worlds”. W: *The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, red. Ralph Schroeder, 40–62. London: Springer, 2002.
- Walker Rettberg, Jill. „Do You Think You’re Part of It? Digital Texts and the Second Person Address”. W: *Cybertext Yearbook 2000*, red. Markku Eskelinen, Reine Koskimaa, 8–25. Saarijärvi: University of Jyväskylä, 2001.
- de Wildt, Lars, Thomas H. Apperley, Justin Clemens, Robbie Fordyce, Souvik Mukherjee. „(Re-)Orienting the Videogame Avatar”. *Games and Culture* 8 (2019): 962–981.
- Winięcka, Elżbieta. *Poszerzanie pola literatury. Studia o literackości w Internecie*. Kraków: Universitas, 2020.
- Wu, Jennifer. „Choosing „My Avatar & the Psychology of Virtual Worlds: What Matters?”, *Kaleidoscope* 11 (2013): Article 89. <https://uknowledge.uky.edu/kaleidoscope/vol11/iss1/89>. Dostęp 27.08.2025.
- Zwaan, Rolf. „The Immersed Experiencer: Toward an Embodied Theory of Language Comprehension”. *The Psychology of Learning and Motivation* 44 (2004): 35–62.
- Zwaan, Rolf, Lawrence Taylor. „Seeing, Acting, Understanding: Motor Resonance in Language Comprehension”. *Journal of Experimental Psychology* 1 (2006): 1–11.

SŁOWA KLUCZOWE:

awatar

NARRACJA DRUGOOSOBOWA

ABSTRAKT:

Artykuł poświęcony jest funkcjonalnym zbieżnościom pomiędzy konstrukcją tekstowego adresata narracji drugoosobowej a figurą awatara obecną w środowisku cyfrowym. Analizuje, jak w narracji literatury druku i w gatunkach interaktywnych (np. grach wideo) dochodzi do powstania efektu współobecności – odczucia uczestnictwa w zbiorowo podzielanych wydarzeniach. Zarówno adresat narracji drugoosobowej wpisany w tekst, jak i awatar wykorzystywany w środowisku cyfrowym służy czytelnikowi/użytkownikowi nowych mediów do czasoprzestrzennego pozycjonowania w świecie wirtualnym i podejmowania w nim działań, a także interakcji z innymi podmiotami.

kultura cyfrowa

współobecność

NOTA O AUTORZE:

Magdalena Rembowska-Płuciennik – ur. 1975, doktor habilitowana, profesor Instytutu Badań Literackich PAN. Zajmuje się teorią literatury, narratologią, historią literatury, antropologią literacką. Ostatnio opublikowała między innymi *Opowiem ci o tobie. Narracja drugoosobowa w literaturze współczesnej* (Warszawa 2025); *Bunt czy depresja. Czy literatura w szkole i szkoła w literaturze dostrzegają różnicę?* („Teksty Drugie” nr 3/2025).