

 <https://orcid.org/0009-0001-1167-0726>

Iwona Marinov

Uniwersytet Śląski  
Uniwersytet Rzymski La Sapienza  
e-mail: iwona.marinov@us.edu.pl

## ROZWAŻAJĄC ZWIERZĘCĄ SOLASTALGIĘ Z *ENDLING – EXTINCTION IS FOREVER*

### Imagining Animal Solastalgia with *Endling – Extinction is Forever*

In his writing on solastalgia, Glenn A. Albrecht, the creator of the term, only stops for a brief moment to ponder on the possibility of an animal solastalgia. While he does not elaborate on the topic, he admits that in his view, it is, in fact, possible for nonhumans to experience similar distress as humans do when feeling homesick for the home they have never left, but which has been transformed beyond recognition. This article explores the depiction of animal solastalgia in a digital game *Endling – Extinction is Forever* (Herobeat Studios, 2022), which features a nonhuman protagonist: a mother fox, the titular endling – the last of her kind – in search of her lost kit. The reading of the game as a depiction of animal solastalgia comes with several consequences relating to the representation of a nonhuman species in an immersive medium such as a digital game, where the player takes control of an animal body. Another problem lies in depicting nonhuman experiences in parallel with the human experience of solastalgia and struggle for survival in a terraformed world, as if those were one and the same. The analysis of *Endling* draws from the works of Marie-Laure Ryan on emotional and strategic space and place in digital games, as well as the game studies scholarship on video game aesthetics and nonhuman or animal avatars.

**Keywords:** ecogame, animal game, endling, solastalgia, environmental storytelling

„Wraz z tym”, pisze w *Earth Emotions* Glenn A. Albrecht<sup>1</sup>, twórca i popularyzator pojęcia solastalgii, „jak na początku XXI wieku ludzkość zaczyna, w pewnym znaczącym sensie, postrzegać inne zwierzęta – a jakże, inne istoty – jako swoich krewniaków (*kin*), coraz bardziej wiarygodne staje się przekonanie, iż zwierzęta nie-ludzkie

<sup>1</sup> Jeśli nie wskazano inaczej, wszystkie tłumaczenia są autorskie.

mogą odczuwać emocje podobne do ludzkich, kiedy ich środowisko naturalne zostaje naruszone<sup>2</sup>. Zaraz potem dodaje, iż nie widzi powodów, „dla których poczucie dezorientacji i cierpienia u zwierząt nie powinno być nazywane solastalgia<sup>3</sup>”. Sama solastalgia oznacza natomiast tęsknotę za domem znikającym na naszych oczach wskutek zmian środowiskowych zachodzących w najbliższym otoczeniu.

Na tym Albrecht kończy swój wywód na temat zwierzęcej solastalgii. Jako filozof, który skupia swoje przemyślenia przede wszystkim na emocjach doświadczanych przez człowieka, nie rozwija on tego nie-ludzkiego wątku w żadnym innym tekście<sup>3</sup>. Uznaje problem za leżący poza zakresem jego osobistych zainteresowań i pozostawia go do dalszego opracowania badaczom, filozofom i artystom<sup>4</sup> w ramach ich własnych eksploracji sumbiokrytycznych, to znaczy takich, w których centralnym tematem rozważań są wzajemne powiązania między gatunkami ludzkimi i nie-ludzkimi oraz ich współzamieszkiwanie dzielonych między sobą przestrzeni<sup>5</sup>. Sumbiokrytyka, jak definiuje ją Albrecht, to „dziedzina ekokrytyki, która poddaje ocenie wszelkie formy kreatywnego wysiłku z perspektywy ich świadomości stopnia wzajemnego połączenia między światem społecznym a podtrzymującymi go systemami biologicznymi i ekologicznymi; zakresu symbiotycznych połączeń pomiędzy różnymi rodzajami istot (...); zdolności przekazania idei (...), poczucia więzi (*sense of kinship*); oraz wkładu w ideę sumbiozycznego (*sumbiosic*) rozwoju i celu życia razem w ramach symbiomentu<sup>6,7</sup>”.

Do takich sumbiokrytycznych propozycji artystycznych zaliczam grę cyfrową *Endling – Extinction is Forever*, niezależną produkcję hiszpańskiego studia Hero-beat Studios<sup>8</sup>, należącą do gatunku przygodowego survivalu. Obecne w tytule słowo *endling* oznacza ostatniego przedstawiciela bądź ostatnią przedstawicielkę gatunku. Co ciekawe, występuje ono jedynie w języku angielskim, przynajmniej w formie jednowyrazowego terminu opisującego gatunek zmierzający ku wymarciu mającemu nastąpić wraz ze śmiercią ostatniego przedstawiciela<sup>9</sup>. Wybór tego słowa na tytuł gry

<sup>2</sup> G.A. Albrecht, *Earth Emotions: New Words for a New World*, Cornell University Press, Ithaca–London 2019, s. 47.

<sup>3</sup> Jedynie we wpisie z osobistego bloga Albrechta zatytułowanym *Solastalgia, PFAS and the Psyche: Contamination at Williamtown, NSW* znajdujemy przelotną wzmiankę na temat doświadczenia solastalgii u zwierząt nie-ludzkich: „The citizens of Williamtown, their children and their animals are imprisoned within an imposed solastalgia zone”. Zob. blog *Psychoterratica*, <https://glennaalbrecht.wordpress.com/2019/06/19/solastalgia-pfas-and-the-psyche-contamination-at-williamtown-nsw/>.

<sup>4</sup> G.A. Albrecht, *Earth Emotions...*, s. 196.

<sup>5</sup> Ibidem, s. 200.

<sup>6</sup> Definicje terminów *sumbiosic* i *symbioment* zob. G.A. Albrecht, *Earth Emotions...*, s. 200, 201. W toku swojego wywodu w *Earth Emotions* Albrecht przywołuje, jak również stwarza długą listę pojęć opisujących relacje i emocje doświadczane przez ludzi względem środowiska. Przytoczenie ich w szerszym zakresie znacząco wykracza jednak poza tematykę tego artykułu.

<sup>7</sup> G.A. Albrecht, *Earth Emotions...*, s. 136.

<sup>8</sup> *Endling – Extinction is Forever*, Herobeat Studios 2022.

<sup>9</sup> L. Pyne, *Endlings: Fables for the Anthropocene*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London 2022, s. 73–75.

jest znaczący. W grze gracza wciela się w lisicę sprawującą opiekę nad czworgiem młodych. Jej celem jest odnalezienie jednego z nich, porwanego przez kłusowników, oraz dbanie o trzy pozostałe liski (zdobywanie dla nich pożywienia, chronienie przed zagrożeniami oraz uczenie ich przydatnych umiejętności, takich jak wspinanie się na drzewa czy wykopywanie pokarmu z ziemi). W trakcie poszukiwań lisica wraz z młodymi przemierza las zamieszkały przez różne zwierzęta, podobnie jak ona walcząca o przetrwanie w świecie dotkniętym katastrofą ekologiczną. Spotyka borsuki, sowy, myszy i ślimaki stanowiące jej pożywienie, a także kłusowników i kuśnierzy – stale zagrażających jej drapieżników. Gra oferuje kilka zakończeń, zależnych od rodzaju relacji, jakie udało się lisicy nawiązać z pozostałymi mieszkańcami lasu (np. czy ukradła borsukowi jedzenie, by wyżywić młode, czy znalazła zaginione szczenię, a także czy zdołała utrzymać pozostałą trójkę przy życiu).

W niniejszym artykule proponuję odczytanie *Endling* jako gry o zwierzęcej solastalii, oparte na własnym jej rozegraniu oraz analizie przeprowadzonej z wykorzystaniem modelu i narzędzi zaproponowanych w ramach metody hermeneutycznej interpretacji gier cyfrowych<sup>10</sup>. Możliwość odczuwania solastalii wobec cyfrowych światów dostrzegam poprzez wprowadzoną przez Albrechta kategorię wirtualnej solastalii (*virtual solastalgia*)<sup>11</sup>. Jednocześnie widzę w *Endling* odpowiedź na wezwanie Albrechta do artystycznej, sumbiokrytycznej kontemplacji nad możliwością zwierzęcej solastalii – nawet jeśli głównym problemem podjętym przez twórców gry nie jest sama solastalgia, lecz powiązany z nią problem masowego wymierania gatunków<sup>12</sup>. Myśląc w kategoriach estetycznej kontemplacji<sup>13</sup> oraz *environmental storytelling*<sup>14</sup>, rozpoznaję relacje lisiej bohaterki z obecnymi w świecie gry emocjonalnymi i strategicznymi przestrzeniami oraz miejscami<sup>15</sup>, które informują o odczuwanej przez nią solastalii. Pytam też o możliwe problemy wynikające z ukazania solastalii z perspektywy nie-ludzkiego zwierzęcia, którego ciało kontroluje człowiek-graczka. Szczególnie interesują mnie kwestie wiarygodności i autentyczności

<sup>10</sup> M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo Lupa Obscura, Olsztyn 2018; idem, *Przygody cyfrowego tulacza: interpretacje groznawcze*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2023.

<sup>11</sup> G.A. Albrecht, *Solastalgia, Soliphilia, Eutierra and Art* [w:] *Psychoterratica* (blog Glenna Albrechta), <https://glennaalbrecht.wordpress.com/2016/06/27/solastalgia-soliphilia-eutierra-and-art/> (dostęp: 12.02.2026).

<sup>12</sup> Wypowiedź twórców *Endling* dla portalu 80LV: J.R. Marchioni, *The Development Process Behind Endling – Extinction is Forever*, 80LV, 21.07.2023, <https://80.lv/articles/the-development-process-behind-endling-extinction-is-forever> (dostęp: 12.02.2026).

<sup>13</sup> P. Atkinson, F. Parsayi, Video Games and Aesthetic Contemplation, „Games and Culture” 2021, nr 5 (16), s. 1–19.

<sup>14</sup> C. Fernandez-Vara, *Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling*, „Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play”, styczeń 2011, <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/100274> (dostęp: 12.02.2026).

<sup>15</sup> M.-L. Ryan, *Emotional and Strategic Conceptions of Space in Digital Narratives* [w:] H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, T.I. Sezen (red.), *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, Routledge, Taylor & Francis Group, New York 2015.

przedstawienia doświadczenia „zwierzęcości innej niż ludzka” poprzez akt zamieszkiwania zwierzęcego ciała<sup>16</sup>, jak również możliwa interpretacja aktu przejścia kontroli nad nie-ludzkim innym jako aktu kolonizującego<sup>17</sup>.

## Zwierzęce

Jak pisze Albrecht, solastalgia to poczucie „bólu i cierpienia wywołane postępującą utratą pocieszenia (*solace*) oraz poczucie osamotnienia związane z obecnym stanem znanego nam domu i terytorium (...), doświadczenie negatywnej zmiany środowiskowej, manifestującej się jako atak na nasze poczucie przynależności do miejsca (*sense of space*)”<sup>18</sup>. Na kolejnych stronach *Earth Emotions* Albrecht opisuje solastalię jako przewlekłą chorobę, psychologiczny stan osamotnienia związany z „niechcianą transformacją” ukochanego miejsca<sup>19</sup>, a także tęsknotę za domem, której doświadczamy, mimo że nigdy go nie opuściliśmy.

W toku swojego wywodu Albrecht przedstawia solastalię jako doświadczenie typowo ludzkie. O możliwości doświadczenia podobnego smutku i stresu przez zwierzęta inne niż ludzie wspomina jedynie w przywołanym wcześniej podrozdziale *Animal Solastalgia? Znaczące jest jednak, że autor odsyła przy tym czytelnika do tekstu Marka Bekoffa; ten zaś już we wstępie do cytowanej przez Albrechta książki *Emotional Lives of Animals* przypomina, że do „emocji zwierząt” zaliczają się również emocje człowieka, który przecież także przynależy do królestwa zwierząt. Bekoff wyraźnie zaznacza, że w swojej książce posługuje się terminem *animal* – „zwierzę” w potocznym rozumieniu tego słowa, oznaczającym zwierzęta nie-ludzkie, lecz w sposób czysto umowny, wyłączając spod niego zwierzęta ludzkie<sup>20</sup>. Skoro jednak w katalogu „emocji zwierząt” mieszczą się także emocje zwierząt ludzkich, to w naturalny sposób zarówno zwierzęta ludzkie, jak i nie-ludzkie mogą doświadczać solastalgii – i jego zdaniem doświadczamy jej wskutek zawinionej przez ludzi erozji<sup>21</sup> ludzkich relacji z innymi gatunkami<sup>22</sup>.*

<sup>16</sup> E. Mazur, *Zamieszkując inne ciała – zwierzęce postaci i awatary*, „Replay: The Polish Journal of Game Studies” 2023, nr 1 (10).

<sup>17</sup> M. Caracciolo, *Animal Mayhem Games and Nonhuman-Oriented Thinking*, „Game Studies” 2021, nr 1 (21).

<sup>18</sup> G.A. Albrecht, *Earth Emotions...*, s. 38.

<sup>19</sup> Ibidem, s. 39.

<sup>20</sup> M. Bekoff, *The Emotional Lives of Animals: A Leading Scientist Explores Animal Joy, Sorrow, and Empathy – and Why They Matter*, New World Library, Novato 2007, s. XVII.

<sup>21</sup> Słowem „erozja” Bekoff opisuje tutaj skutek odseparowania się człowieka od innych gatunków zwierząt, fałszywego podziału na nas-ludzi oraz ich-zwierzęta, na którym cierpią relacje pomiędzy ludźmi a zwierzętami. Zamiast pozwolić tym relacjom na ubogacenie człowieka, ludzie dystansują się od innych zwierząt, tworząc hierarchiczny podział, w którym ludzie dominują nad resztą królestwa zwierząt. Zob. M. Bekoff, *The Emotional Lives of Animals...*, s. 162–163.

<sup>22</sup> Ibidem, s. 163.

Z sieci wzajemnych odwołań rozciągniętej pomiędzy Albrechtem a Bekoffem wyłania się podstawa dla dalszych rozważań na temat zwierzęcej solastalii. Jeśli przyjąć podzielany przez tych dwóch filozofów pogląd, jakoby nie istniały przeciwskazania, dla których nie moglibyśmy zrównać ze sobą emocji doświadczanych przez zwierzęta ludzkie i nie-ludzkie, to nie ma również powodu, by sądzić, że zwierzęta nie-ludzkie nie są zdolne do odczuwania solastalii. Ostatecznie każde zwierzę pozostaje w relacji z określonymi przestrzeniami bądź miejscami, wobec których wytwarza osobiste, emocjonalnie nacechowane więzi. Zatem jeśli owa przestrzeń lub miejsce ulegają niechcianej transformacji, na skutek której zmieniają się one nie do poznania, wymuszając przy tym na zwierzęciu zmiany w jego praktykach zamieszkiwania, wówczas możemy mówić o doświadczaniu przez nie solastalii. Ludzka solastalia, jak być może skonstatowałby Bekoff, jest również solastalią zwierzęcą.



Ryc. 1. Nora, którą zajmujemy na początku aktu drugiego. Wycinka lasu w tym obszarze dopiero się zaczyna. *Endling – Extinction is Forever*, Herobeat Studios 2022

## Emocje

Aby móc zatęsknić za domem, trzeba wpieryw uznać dane miejsce za dom, za własną ostoję, a więc nawiązać z nim szczególną relację, jakiej nie mamy z żadnym innym punktem na osobistej mapie świata. Nie sposób więc mówić o solastalii w przypadkach, gdy między zwierzęciem – czy to ludzkim, czy nie-ludzkim – a przestrzenią dotkniętą degradacją nie istnieje emocjonalnie nacechowana więź. Nadto w *Earth Emotions* mowa jest o „niechcianej transformacji” środowiska naturalnego, która wywołuje w zwierzęciu solastalię. Taki opis relacji wskazuje nie tylko na przywiązanie zwierzęcia do ostoi, lecz również na potrzebę zachowania jej w stanie niezmiennym

(a przynajmniej niezmienionym przez niepożądane czynniki zewnętrzne, pozostające poza jego kontrolą).

W swoim studium nad związkami bohaterów narracji cyfrowych z przestrzeniami i miejscami Marie-Laure Ryan definiuje przestrzeń emocjonalną jako doświadczenie przestrzeni powiązane z dotyczącą jej afektywną reakcją<sup>23</sup> oraz taką przestrzeń, która umożliwi ruch nacechowany pozytywnie bądź negatywnie<sup>24</sup>. Podobnie emocjonalne miejsce to, słowami Ryan, takie, które „ewokuje pozytywne lub negatywne uczucia”; te powiązane z pozytywnymi uczuciami są „zamknięte i protekcyjne; to miejsca, w których kot mógłby zechcieć zwinąć się w kłębek”, natomiast te drugie cechują się tym, że „ograniczają ludzką wolność”<sup>25</sup>. Dom, ostoja bądź środowisko naturalne będą zatem stanowić przykłady emocjonalnych miejsc i przestrzeni. Te emocjonalne związki z przestrzenią lub miejscem wytwarzają się w toku wiążących się z nimi doświadczeń oraz konstruowanych wokół nich wspomnień. Nawet negatywnie nacechowana przestrzeń może wiązać się z pozytywnymi emocjami, gdyż samo jej wspomnianie może być źródłem przyjemności. A więc dana przestrzeń bądź miejsce będzie dla mnie emocjonalnie znacząca ze względu na moje doświadczenia, uczucia i pamięć o nich. Podobnie strategiczne przestrzenie i miejsca zyskują znaczenie ze względu na potencjalne korzyści związane z ich przekroczeniem bądź przejściem nad nimi kontroli.

Świat gry cyfrowej, według Ryan, może stać się miejscem inspirującym zawiązywanie się wspólnot graczy, skupionych wokół ukochanych przez nich wirtualnych światów (emocjonalnych przestrzeni), a zarazem ewokującym poczucie lojalności i przynależności do społeczności i zamieszkiwanego przez nią wspólnie świata gry. Ten współzamieszkiwany świat osoby grające mogą postrzegać jako dom<sup>26</sup>, a więc miejsce emocjonalne. Co więcej, emocje ewokowane przez to miejsce nie muszą być wyłącznie pozytywne; również trudne emocje, takie jak frustracja, strach czy złość, mogą złożyć się na przyjemność zanurzenia się w doświadczeniu grania. *Endling* stanowi tutaj dobry przykład; podczas rozgrywki towarzyszyły mi przede wszystkim stres, smutek, poczucie presji czasu, a nawet reakcje fizjologiczne, takie jak ucisk w brzuchu czy płacz, obok wzruszenia, rozczerzenia czy okazjonalnego rozbawienia. To właśnie całość tych różnorodnych emocji złożyła się na moją przyjemność z zanurzenia w rozgrywce, nie tylko te pozytywne, które bez kontrastujących z nimi trudniejszych przeżyć nie niosłyby ze sobą tak silnych znaczeń.

Chociaż solastalgia łączy się z emocjami trudnymi – poczuciem smutku, stresu oraz tęsknoty doświadczanymi przez zwierzę ludzkie bądź nie-ludzkie – to dotyczy ona przecież miejsca nacechowanego pozytywnie: domu. W tym sensie solastalgia jest uczuciem wobec emocjonalnej przestrzeni lub miejsca, które rozwija się w czasie. Musi ono bowiem objąć wpięty przywiązanie do miejsca nacechowane

<sup>23</sup> M.-L. Ryan, *Emotional and Strategic Conceptions...*, s. 106.

<sup>24</sup> Ibidem, s. 107.

<sup>25</sup> Ibidem, s. 106.

<sup>26</sup> Ibidem, s. 114.

pozytywnie, dalej bezsilną obserwacją jego niechcianej transformacji, a ostatecznie tęsknotę za jego pierwotnym stanem. Temporalny aspekt solastalgii, jako efektu procesu degradacji środowiska wymuszającego zmianę dotychczasowych praktyk zamieszkiwania, znalazł swoje ujęcie w *Endling*.

Zanim jednak skupię się na temporalnej warstwie narracji, chcę przyjrzeć się bliżej głównej bohaterce gry. Ostatecznie to od wcielenia się w lisicę rozpoczyna się wpływ czasu rozgrywki.

## Nie-ludzkie

*Endling* należy do tak zwanych *animal games*, gier zwierzęcych, w których osoba grająca wciela się w awatar zwierzęcy-nieludzki, a ich celem jest przekazanie doświadczenia „zwierzęcości innej niż ludzka”<sup>27</sup>. Ta „nie-ludzka zwierzęcość” wyrażana jest przede wszystkim w mechanikach gry, reprezentujących zmysłowe postrzeganie świata przez zwierzę. Przykładowo, w *Endling* lisica posługuje się zmysłem węchu, ukazany wizualnie jako kolorowe „wstążki” zapachu, unoszące się w powietrzu i kierujące ją w stronę pożywienia lub śladów jej zaginionego szczenięcia, a także szczeknięciami, za pomocą których może przywołać do siebie młode lub zwrócić na siebie uwagę drapieżników.

Celem gier zwierzęcych jest według Gunnara Theodóra Eggertssona umożliwienie graczce wcielenia się w zwierzę nie-ludzkie w satysfakcjonujący i wiarygodny dla niej sposób. Wcielenie w awatar reprezentujący gatunek inny-niż-ludzki otwiera swoistą przestrzeń dialogu pomiędzy ludzką zwierzęcością osoby grającej a nie-ludzką zwierzęcością jej awatara<sup>28</sup>. Wiarygodność tego doświadczenia uzyskiwana jest poprzez odpowiednie wyważenie faktu i fikcji – adekwatnej reprezentacji gatunku zwierzęcego innego niż człowiek w jego naturalnym środowisku i jego fikcyjnej historii. Doświadczenie wcielenia się w nie-ludzkie zwierzę musi być na tyle wiarygodne, by nie zaburzyć immersji, a przy tym gra musi opowiedzieć historię z odpowiednią dozą tego, co Eggertsson nazywa „psychologicznym romanssem” (*psychological romance*) – inaczej mówiąc, łączenia „naukowych prawd z pewnego rodzaju poetycką prawdą na temat związków ludzko-zwierzęcych”<sup>29</sup>. Gra zwierzęca stara się więc przekazać nie tyle, jak to jest być zwierzęciem innym niż ludzkie, ile jak by to było stać się takim zwierzęciem. W tym rozróżnieniu Eggertsson stoi w opozycji do poglądu Stefana Gualeniego, który w grach cyfrowych ze zwierzęcym nie-ludzkim awatarem widzi potencjał artystycznej eksploracji doświadczenia bycia innym zwierzęciem i poprzez wcielenie się w ów awatar nawiązania

<sup>27</sup> E. Mazur, *Zamieszkując inne ciała...*

<sup>28</sup> G.T. Eggertsson, *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*, Södertörns högskola, Huddinge 2022, s. 197–198.

<sup>29</sup> Ibidem, s. 207.

z reprezentowanym przez niego zwierzęciem znaczącej (*meaningful*) relacji. Relacja ta umożliwia zrozumienie, w jaki sposób zwierzę doświadcza świata poprzez swoje odmienne od ludzkich zmysły<sup>30</sup>. Zdaniem Gualeniego gry tego rodzaju są w stanie pomóc nie tylko wyobrazić sobie, ale rzeczywiście odczuć i zrozumieć, jak zwierzę doświadcza rzeczywistości; gry cyfrowe otwierają więc możliwość doświadczenia przez człowieka „eksperymentalnej ontologii” alternatywnych światów<sup>31</sup>. Jeśli chodzi o *Endling*, to w moim odczuciu nie stara się ona uczynić doświadczenia bycia lisicą jak najbardziej „autentycznym”. Siła fikcyjnej historii dominuje w tej grze nad przyrodniczym faktem bycia lisem. Opowiedziana historia i kryjący się za nią przekaz są tu bowiem ważniejsze niż sam akt doświadczenia zwierzęcości.

*Endling* to krótka gra z liniową fabułą, oferującą graczce ograniczone możliwości podejmowania decyzji prowadzących do rozgałęzienia historii i osiągania różnych zakończeń. Kolejność ścierania się z wyzwaniem, które stawia przed nią gra, jest znacznie ograniczona, z jednej strony ze względu na trójaktową konstrukcję narracji organizującej przebieg rozgrywki (prolog, trzy akty i epilog), z drugiej zaś przez powiązany z przebiegiem fabuły proces stopniowego odblokowywania mapy, odkrywanej „po kawałku” w miarę przebiegu rozgrywki. Nadto brak w *Endling* typowego „dobrego zakończenia”, bo pomimo że graczka może uratować wszystkie liski oraz pomóc w przeżyciu innemu zwierzęciu (borsuczej matce i jej młodemu), to bohaterka-lisica zawsze umiera. Przypomina to graczce, że młode liski jako *endlingi* nie mają żadnych szans na przedłużenie gatunku (podobnie jak wspomniane borsuki, ponieważ nawet jeśli w trakcie rozgrywki nawiążemy współpracę z borsuczą matką i pomożemy jej przetrwać, to w epilogu gry jej jedyne młode nieuchronnie ginie). Porażka wpisana jest więc w rozgrywkę. Doświadczenie przegranej jest nierozzerwalne z grą; nawet jeśli zdołam przejść grę, ani razu nie ginąc, to i tak na koniec lisicę czeka śmierć, kończąca cały jej gatunek. „Wygrana” związana z przeżyciem nie stanowi jednak celu gry, *Endling* nie jest bowiem grą, którą można klasycznie „wygrać”. Celem gry jest raczej skłonienie graczki do refleksji nad relacją człowieka ze środowiskiem i jego wpływem na inne gatunki. Takie założenie przyświecało twórcom podczas tworzenia *Endling*<sup>32</sup> i taki był też efekt, jaki wywarła na mnie gra.

<sup>30</sup> Należy jednak dodać, iż chociaż Gualeni w swoich rozważaniach odnosi się do doświadczenia bycia zwierzęciem nie-ludzkim, to nie używa on terminu *animal games*, który Eggertsson definiuje jako gatunek gier cyfrowych i czyni centralnym punktem swojego wywodu, opierając swoje wnioski o zidentyfikowane przez niego cechy owego gatunku. Natomiast ci dwaj badacze zbliżają się do siebie w zorientowaniu swoich rozważań wokół problemu „zamieszkiwania innego ciała”, jak określa go Mazur.

<sup>31</sup> S. Gualeni, *What Is It Like to Be a (Digital) Bat?*, „Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference” 2011, vol. 2: *Gameology*.

<sup>32</sup> Zob. wywiad z założycielem Herobeat Studios Javierem Ramello: *Facing Extinction in Endling*, „Journal of Geek Studies” 2022, nr 9 (1), [https://jgeekstudies.org/wp-content/uploads/2022/01/interview\\_jgs\\_endling.pdf](https://jgeekstudies.org/wp-content/uploads/2022/01/interview_jgs_endling.pdf); S. Horvath, *Endling: Extinction is Forever*, Unwinnable.com, 10.06.2020, <https://unwinnable.com/2020/06/10/endling-extinction-is-forever/>.

Można pokusić się o stwierdzenie, iż sam fakt pisania niniejszego tekstu demonstruje afektywne oddziaływanie *Endling* na graczkę w zgodzie z założeniami twórców gry.

Stosunkowo prosta fabuła, moralistyczne przesłanie, lecz nie w formie tekstu *stricte* edukacyjnego, doświadczenie porażki wpisane w rozgrywkę, stawiające pod znakiem zapytania znaczenie sukcesu jako ostatecznego celu gry – cechy te czynią z *Endling* przedstawicielkę gropowiastrki<sup>33</sup>, tak jak opisuje ją Filip Jankowski<sup>34</sup>. Gropowiastrka, „inaczej niż gropowieści (narracyjnie polifoniczne, umożliwiające w miarę swobodne kształtowanie świata przedstawianego) oraz gry «czyste» (pozbawione wewnątrzgrodowej narracji, a więc też odautorskiej retoryki proceduralnej), narzucają graczowi określone wyobrażenie świata i zasady rozgrywki, przyjęte przez twórców”<sup>35</sup>.

*Endling* jako gropowiastrka wskazuje graczce na faktyczne i potencjalne konsekwencje związane z negatywnym oddziaływaniem człowieka na środowisko oraz problem wymierania gatunków, zmuszając do refleksji nad rolą człowieka, w tym jej samej jako jednostki, w kształtowaniu świata dla przyszłych pokoleń tych gatunków zwierząt, które mają jeszcze szanse na przetrwanie. Świat wykreowany przez twórców *Endling* to świat dotknięty katastrofą ekologiczną wywołaną przez ludzi, w którym lisica musi walczyć o przetrwanie, jednocześnie zmagając się z doświadczeniem stopniowej utraty tego świata. Jej walka ostatecznie kończy się porażką, bowiem w każdym z dostępnych w grze zakończeń główna bohaterka umiera. Chociaż *Endling* nie jest grą edukacyjną, to zdecydowanie niesie ona ze sobą edukacyjne i moralistyczne przesłanie na temat relacji zwierząt ludzkich i nie-ludzkich, zarówno między sobą, jak i z ich naturalnym środowiskiem, wobec utraty którego przeżywają one solastalgię. To przesłanie było dla twórców gry ważniejsze niż autentyczność doświadczenia bycia lisem jak najbardziej zbliżonego do przyrodniczej prawdy i to ono wysuwa się w moim odbiorze gry na pierwszy plan.

## Ludzkie

Relacje ludzi ze zwierzętami nie-ludzkimi oraz środowiskiem są częścią sumbio-krytycznego komentarza zawartego w *Endling*. Człowiek pełni w grze kilka funkcji. Przede wszystkim, jak wspominał wyżej, stanowi on zagrożenie dla lisicy i jej młodych. Przemierzając las, lisy muszą stale uważać na kłusowników i pułapki zastawione przez kuśnierzy. To ludzie są też odpowiedzialni za pogarszający się stan

<sup>33</sup> Ponieważ w toku niniejszego tekstu zakwalifikowałam *Endling* do kilku różnych gatunków gier (przygodowego survivalu, *animal games*, gropowiastrki), pragnę zaznaczyć, że każdą grę cyfrową możemy zawsze zaliczyć do więcej niż jednego gatunku, w zależności od opisywanych jej aspektów oraz przyjętej typologii. Na temat gatunkowości gier cyfrowych zob. np. M.B. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016.

<sup>34</sup> F.F. Jankowski, *O gropowiastrkach*, „Replay: The Polish Journal of Game Studies” 2022, nr 1 (8).

<sup>35</sup> Ibidem, s. 111–112.

środowiska. Na obrzeżach lasu znajduje się fabryka produkująca toksyczne odpady, które transportowane są do lasu i wyrzucane do rzeki; ciężarówki zrzucające worki pełne odpadów pojawiają się w tle, możemy dostrzec je w oddali podczas przekraczania rzeki. Jednak *Endling* nigdy nie czyni z problemu antropogenicznego zanieczyszczenia środowiska centralnego punktu narracji. Można wyobrazić sobie, jako że przeżywam grę poprzez awatar-lisicę, to postrzegam świat z jej perspektywy – a ona przecież nie jest zdolna do rozpoznania związku pomiędzy człowiekiem i fabryką a umierającym lasem i rzeką. Dlatego też wpływ zwierząt ludzkich na środowisko wyczytuję głównie z *environmental storytelling*, czyli narracji zawartej w zaprojektowanym świecie gry i kształtującej jej przestrzeń, którą to narrację gracza interpretuje poprzez nawigowanie owej przestrzeni, rekonstrukcję skrywanej się w niej historii i jej znaczeń<sup>36</sup>. To poprzez *environmental storytelling* gra opowiada o korporacji Care Corp, do której należy fabryka i która prowadzi ekspansywną wycinę lasu, oraz, najprawdopodobniej, inwigilację jego mieszkańców poprzez zawieszony na drzewach kamery i przelatujące niekiedy nad głową lisicy drony – inwigilację nie tylko zwierząt nie-ludzkich, ale również, a może przede wszystkim, ludzi<sup>37</sup>.

Zwierzęta ludzkie są więc przedstawione jako odpowiedzialne za niechcianą transformację lasu. One jednak również cierpią z jej powodu. W trakcie rozgrywki spotykam nie tylko kłusowników, kuśnierzy i robotników fabryki. Na skraju lasu, w miejscu przypominającym wysypisko śmieci, gdzie nie rosną już żadne rośliny, znajduje się obóz dla uchodźców. Trzeci akt gry pozwala mi przyjrzeć się uchodźcom z bliska, ponieważ historia tego aktu skupia się właśnie na ich obozie – to tam lisica znajduje trzecią norę i ostatnie ślady zaginionego liska. Podobnie jak lisica ludzie są zmuszeni polować i zabijać inne zwierzęta, by zapewnić przetrwanie sobie i swojemu potomstwu. Jako awatar-lisica rozpoznaję w człowieku przede wszystkim zagrożenie; jako gracza-człowiek dostrzegam, jak podobne są sytuacje, w których znalazły się lisy i ludzie w świecie gry. Obydwa gatunki wystawione zostają na konsekwencje niechcianej transformacji i odczuwają związany z nią smutek i stres. Ta obserwacja poczyniona przez gracza otwiera przed nią możliwość doświadczenia wirtualnej solastalgii wobec świata gry.

Bliskość między człowiekiem a lisem zostaje jeszcze podkreślona w rozwiązaniu historii poszukiwań zaginionego szczenięcia. Podążając śladami pozostawionymi przez kłusownika, lisicy udaje się w końcu go odnaleźć. Spotyka go jednak w przykrych okolicznościach: oplakuje on śmierć swojej około dziesięcioletniej córki, którą właśnie pochował. Ze śladów, które znalazłam w trakcie poszukiwań lisicy, mogę wnioskować, iż dziewczynka cierpiała na bliżej nieokreśloną chorobę, prawdopodobnie wywołaną przez kontakt z zanieczyszczoną wodą i żywnością, oraz że

<sup>36</sup> C. Fernandez-Vara, *Game Spaces Speak Volumes...*

<sup>37</sup> W trakcie rozgrywki możemy natknąć się na kilka wydarzeń i miejsc sugerujących nam stopień i zasięg inwigilacji. Ten wątek wykracza jednak poza temat tego artykułu. Pragnę jedynie zwrócić uwagę na fakt, iż człowiek jest w *Endling* ukazany nie tylko jako drapieżnik i niszczyciel, lecz również jako ofiara systemu, który doprowadził do katastrofy ekologicznej i niechcianej transformacji.

najpewniej to ona była przyczyną śmierci dziecka. Lisica-awatar nie jest zdolna do tak złożonych wniosków. Gra jednak sugeruje, że matka-lisica i ojciec-klusownik są zdolni do nawiązania popartego empatią porozumienia. Moment spotkania z klusownikiem rozgrywa się bowiem w następujący sposób: wiedzioną zapachem swojego młodego lisica odnajduje wreszcie ostatnią wskazówkę niezbędną do jego odnalezienia. Podążając za tym śladem, dociera do miejsca, w którym klusownik opłakuje córkę. Gdy mężczyzna ją zauważa, przestaje płakać i po chwili wahania uwalnia młode z klatki, w której je dotychczas trzymał. Szczęnię wraca do matki, a klusownik – do opłakiwania dziecka.

W tym momencie gra pozwala graczce albo odejść i kontynuować tułaczkę przez las, albo podejść do klusownika raz jeszcze. Jeśli zdecyduje się ona na tę drugą opcję, klusownik wyciągnie do lisicy rękę, w której może ona złożyć swoją głowę. W tej krótkiej chwili dochodzi do spotkania między człowiekiem a lisicą, kiedy te dwa gatunki spoglądają na siebie nawzajem, a wzrok człowieka prawdziwie odwzajemnia spojrzenie lisa. Lisica i klusownik cierpią, i to z tego samego powodu; okoliczności ich spotkania pozwalają im na wzajemne obdarzenie się zrozumieniem i pocieszeniem. Do tego momentu te dwa gatunki zwierząt związane były w międzygatunkowym „tańcu”. Poruszając się po współdzielonej scenie umierającego lasu, jedno w pościgu za drugim, drugie w nieustającej walce o przetrwanie, aż do teraz nie potrafiły się spotkać. Gdy wreszcie mają szansę stanąć naprzeciw siebie i ujrzeć się w oczach tego drugiego, w dzielonym między sobą spojrzeniu dostrzegają, iż to drugie również ma twarz<sup>38</sup>. Lisica może nie rozumieć w pełni całej złożoności problemów dręczących klusownika w związku ze stratą dziecka i własnym niepewnym przetrwaniem, lecz kiedy składa głowę w jego dłoni w geście pocieszenia, zdaje się rozumieć przynajmniej jego cierpienie. Klusownik zaś nie może wiedzieć, przez co przeszła lisica podczas poszukiwań swojego młodego; jego gest uwolnienia szczenięcia wskazuje jednak, że nie życzy on jej, by doznała bólu straty dziecka, który stał się jego udziałem.

Kiedy klusownik dotyka lisicy, dochodzi między nimi do spotkania, którego rezultatem jest nie tylko zmiana w nich samych, lecz także powstanie nowego świata – świata, w którym człowiek i lis związani są w skomplikowanym tańcu stawania się, zmiany i odwzajemnionych spojrzeń. *Endling* pozwala graczce doświadczyć tego spotkania poprzez awatar-lisicę spoglądającą na klusownika, ludzkie zwierzę takie samo jak ona. To dzięki temu spotkaniu dają się dostrzec podobieństwa między doświadczaną przez ludzi i przez lisy solastalgią. W świecie, który powstaje na skutek tego międzygatunkowego spotkania, wyłania się współdzielona tęsknota za podlegającym niechcianej transformacji domem. Graczka rozpoznaje tę tęsknotę dzięki doświadczeniu wirtualnej solastalgi wobec świata, który zamieszkuje poprzez lisi awatar.

<sup>38</sup> D. Haraway, *When Species Meet*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2008, s. 3–42.

Historia poszukiwania szczenięcia przez lisią matkę biegnie więc równoległe do historii ludzkiego ojca usiłującego chronić umierającą córkę. Ale historia kłusownika ma jeszcze jeden rozdział: jeśli gracza zdecyduje się wrócić na grób jego córki następnego dnia po spotkaniu, wówczas odkryje, że mężczyzna popełnił samobójstwo. Również lisią bohaterkę na końcu gry czeka śmierć, czyniąc jej historię jeszcze bardziej podobną do historii kłusownika. Tak przedstawiona historia zwierzęcia nie-ludzkiego, w bliskości do przedstawionych w grze przeżyć zwierzęcia ludzkiego, pełni funkcję psychologicznego romansu. Poprzez nie-ludzki awatar gracza doświadcza potencjalności bycia lisicą i aby to doświadczenie było dla niej wiarygodne, to fikcyjna historia zostaje w grze opowiedziana w taki sposób, by przeżywane przez lisicę emocje były dla niej zrozumiałe poprzez podobieństwo tej historii do doświadczeń znanych z jej ludzkiego życia. Umieszczenie w grze drugiej historii – ludzkiej – tak zbliżonej do tej lisiej służy wzmocnieniu psychologicznego romansu i wsparciu gracza we współodczuwaniu emocji lisa, rozpoznawanych przez nią w li-sim behawiorze. Choć taki zabieg częściowo oddala graczkę od nie-ludzkiej zwierzęcości lisicy, czyniąc ją bardziej podobną do tej ludzkiej, to równocześnie pozwala on na przedstawienie jej jako postaci złożonej, o bogatym życiu emocjonalnym, i to w sposób poznawczo dostępny graczce. W ten sposób wyważone zostają fakty i fikcja składające się na całość opowieści.

Pojawia się jednak pytanie o wiarygodność takiego przedstawienia zwierzęcych emocji. Zdaniem Eggertssona nie musi ono być zupełnie wierne prawdzie przyrodniczej. Istotne jest to, czy gracza „wyobraza sobie to [zwierzęce] życie w emocjonalny i intymny sposób, ponieważ bierze ona udział w dobrowolnym zawieszeniu antropocentrycznej rzeczywistości. (...) osoby grające wkraczają w symulację mimo wszystko, rozpoznając, że życie jako ryś<sup>39</sup> musi w jakiś sposób być znaczące samo w sobie – gdyby w to nie wierzyły, nie potraktowałyby one gry wystarczająco poważnie, by zaangażować się w nią na emocjonalnym poziomie”<sup>40</sup>. Emilia Mazur podkreśla, iż taki zabieg cechuje się „niewątpliwym wymiarem edukacyjnym”<sup>41</sup>. Inną opinię na temat zamieszkiwania nie-ludzkich ciał przedstawia Marco Caracciolo<sup>42</sup>. W swoim opracowaniu dotyczącym *animal mayhem games* zauważa on, że wcielenie się w nie-ludzki awatar może budować u gracza iluzję kontroli ludzkiego nad nie-ludzkim i przyrównuje ów zabieg do aktu kolonizacji obcego ciała. Sprzeciwia się on pogładowi, jakoby zamieszkiwanie nie-ludzkiego ciała mogło pomóc graczce zrozumieć doświadczenie życia innego zwierzęcia; zamiast tego powinno ono zwrócić uwagę osoby grającej na jej ograniczone rozumienie tego, co nie-ludzkie. Jego zdaniem „gry komputerowe, które przechwalają się możliwością «stania się zwierzęciem», są więc co do zasady ambiwalentne: zależnie od zarówno decyzji osób projektujących

<sup>39</sup> Eggertsson odnosi się tutaj do przykładu gry *Shelter 2* (Might and Delight, 2015), w której wcielamy się właśnie w rysia.

<sup>40</sup> G.T. Eggertsson, *Life as a Lynx...*, s. 211.

<sup>41</sup> E. Mazur, *Zamieszkując inne ciała...*

<sup>42</sup> M. Caracciolo, *Animal Mayhem Games...*

grę, jak i predyspozycji osoby interpretującej, gra może przeprowadzić krytykę antropocentrycznych założeń bądź wzbudzić problematyczne z punktu widzenia etyki poczucie kontroli nad tym, co nie-ludzkie<sup>43</sup>. Caracciolo podaje więc w wątpliwość ów „niewątpliwy wymiar edukacyjny” gier z nieludzkim awatarem, skłaniając nas do spojrzenia na *animal games* z innej, lecz wciąż sumbiokrytycznej, perspektywy.

Ten sam problem musi pojawić się przy rozważaniach nad grową reprezentacją zwierzęcej solastalgii, która jest przecież częścią doświadczenia bycia zwierzęciem nie-ludzkim.

## Solastalgia

Gra rozpoczyna się desperacką ucieczką lisicy z płonącego lasu. Już od pierwszych chwil *Endling* odmalowuje przed nami obraz umierającego lasu, gwałtownie transformującego się na naszych oczach. Jeśli lisica przeżyje<sup>44</sup> i uda jej się uciec, jej pierwszym zadaniem będzie odnalezienie najbliższej ostoi, nory, w której urodzi czwórkę młodych. Od tego momentu życie w zmieniającym się lesie będzie stanowić dla niej nieustanną walkę o przetrwanie swoje i lisiąt. Doświadczając świata gry jako lisica, wyobrażam sobie, że pełne zrozumienie zwierząt ludzkich, które odpowiedzialne są za postępującą degradację jej naturalnego środowiska, nie jest jej dostępne. Bez wątpienia dostrzega jednak kurczący się obszar lasu, znikające z coraz bardziej zanieczyszczonej rzeki ryby czy skażenie dotykające myszy i ślimaki, którymi jej szczenięta nie potrafią się pożywić tak dobrze jak „zdrowymi” okazami.

Solastalgia nie była głównym tematem założonym przez twórców *Endling*. Intencją deweloperów z Herobeat Studios było poruszenie problemu szóstego wielkiego wymierania oraz przedstawienie możliwej przyszłości świata, jeśli nie podejmiemy próby zatrzymania postępującej degradacji środowiska zawinionej przez człowieka<sup>45</sup>. Twórcy zamierzali więc *Endling* jako *call for action*<sup>46</sup> wyrażone w artystycznej formie gry cyfrowej. Gra ma jednak o wiele więcej do powiedzenia poprzez *environmental storytelling*, w którym kryje się historia tęsknoty za światem znikającym na naszych oczach – światem należącym zarówno do człowieka, jak i do lisa. Poddając świat przedstawiony w *Endling* estetycznej kontemplacji, odcyfrowujemy narracje zawarte w *environmental storytelling* i wyczytujemy z niego opowieść nie tylko o masowym wymieraniu gatunków, lecz również o związanej z nim transformacji środowiska

<sup>43</sup> Ibidem.

<sup>44</sup> W tej części gry bohaterka nie może zginąć, gdyż gra nie przewiduje takiej możliwości; nie ma tu więc żadnego „jeśli” w kwestii jej przeżycia. Rozgrywając tę sekwencję, gracza nie jest tego jednak świadoma.

<sup>45</sup> Zob. np. wypowiedź twórców *Endling* dla portalu 80LV.

<sup>46</sup> Nasuwa się pytanie, czy takie *call for action* jest skuteczne w przypadku, jeśli gra oferuje nam tylko „złe” zakończenia, tzn. tylko takie, w których lisica umiera. Jaką akcję możemy podjąć, jeśli gra nie pozostawia nam żadnej nadziei na dobre zakończenie? Te rozważania, choć warte uwagi, pozostają jednak poza tematem tego tekstu.

wywołującej u zamieszkujących świat gry zwierząt ludzkich i nie-ludzkich solastalię. Gra nie daje graczce zbyt wiele przestrzeni do zatrzymania się i rozejrzenia, by w spokoju poddać się intencjonalnej interpretacji otoczenia, na konieczność czego wskazują Atkinson i Parsayi, pisząc o estetycznej kontemplacji<sup>47</sup>. Podczas rozgrywki stale towarzyszył mi stres związany z koniecznością utrzymania lisów przy życiu, a także presja czasu (lisica porusza się po lesie nocą, a przed nastaniem świtu musi ukryć się w norze). Ponieważ jednak *Endling* cechuje się dość prostymi mechanikami, ograniczoną narracją i uproszczoną grafiką, pozostawia w moim odczuciu wystarczająco dużo przestrzeni do zauważenia środowiska i jego kontemplacji, otwierającej możliwość interpretacji narracyjnej warstwy obecnej w grze środowiskowej scenerii. Nadto w mojej kontemplacji wspieram się nagraniem mojego rozegrania *Endling*, zrzutami ekranu oraz notatkami sporządzanymi podczas rozgrywki. Podejmowana przeze mnie estetyczna kontemplacja jest więc intencjonalna i zaplanowana.

Solastalgia przenika każdy aspekt opowiedzianej w *Endling* historii. Wypełnia ona *environmental storytelling*, lecz również stanowi integralną część scenerii środowiskowej (*environmental backdrop*) gry. Sceneria ta nie pozostaje jednak neutralnym, nieznaczącym tłem dla toczącej się na pierwszym planie rozgrywki, jak obawiała się posługująca się tym terminem Alenda Y. Chang<sup>48</sup>; wprost przeciwnie, w *Endling* pełni ona niezwykle ważną rolę. Doświadczenie solastalgii jest w grze wspólne dla wszystkich gatunków. Wiąże ono ze sobą ich historie, przydając im wspólnego kontekstu. I lisy, i ludzie mierzą się z efektami postępującej, niechcianej transformacji lasu, stanowiącego emocjonalną przestrzeń dla obydwu tych gatunków. Oba gatunki czeka też podobny los, gdy w epilogu gry ich ostoje zalewa woda, wymuszając na nich ucieczkę i porzucenie domów. Doświadczenie to staje się również udziałem graczy. Wcielenie się w zwierzęcy awatar otwiera przed nią możliwość wpięrowania rozpoznanego doświadczenia zwierzęcej solastalgii, a dzięki temu odczucia wirtualnej solastalgii wraz z lisią bohaterką.

Doświadczenie solastalgii w jej temporalnym aspekcie (tak lisiej bohaterki, jak i graczy) wsparte jest w *Endling* przez trójaktową strukturę rozgrywki. Zakończenie prologu wieńczy zajęcie przez lisicę nory pod lasem, jej pierwszej ostoji, w której rodzą się liski. Z biegiem czasu, kiedy odblokowana zostaje dalsza część lasu (czym otwiera się drugi akt), lisica odnajduje drugą ostoję w środku kniei, pod pozostałościami porzuconej przez ludzi maszyny. Niedługo po tym pierwsza nora staje się niedostępna, gdy zawala się na nią metalowa konstrukcja. Trzeci akt rozpoczyna się wraz ze znalezieniem przez lisicę trzeciej nory-ostoji przy obozie dla uchodźców, gdzie osiedla się ona, gdy las wokół drugiej nory zostaje wycięty. Odnalezienie zaginionego liska kończy akt trzeci. W epilogu graczyka doświadcza powodzi oraz śmierci lisicy podczas ucieczki lisiej rodziny przed uzbrojonym w strzelbę człowiekiem.

<sup>47</sup> P. Atkinson, F. Parsayi, *Video Games...*, s. 2.

<sup>48</sup> A.Y. Chang, *Playing Nature: Ecology in Video Games*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2019, s. 114.

Poszczególne akty gry są rozdzielone przerywnikami filmowymi, sygnalizującymi upływ czasu. Zarówno pomiędzy aktami, jak i kolejnymi wpływającymi w czasie gry dniami gracza obserwuje znikający las. Coraz trudniej jest jej też znajdować pożywienie czy ukrywać się przed drapieżnikami; las oferuje coraz mniej kryjówek, a i liczba spotykanych ludzi stopniowo się zwiększa. Chociaż cały czas lisica porusza się po tej samej mapie, tych samych ścieżkach i lokacjach, to sceneria środowiskowa ulega ciągłej transformacji. Pod koniec gry, tuż przed epilogiem, z bujnego niegdyś lasu pozostają niemal same pniaki, a rzeka, początkowa czysta i pełna ryb, staje się brudna i martwa. Graczka stale musi dostosowywać swoje praktyki grania – praktyki zamieszkiwania umierającego lasu – do postępującej transformacji przestrzeni, w której funkcjonuje poprzez lisi awatar. Rozgrywka staje się coraz bardziej stresująca; w dzienniku gry w miarę jej postępu zapisywałam coraz więcej uwag na temat odczuwanego przeze mnie stresu i smutku. Upływ czasu wspiera w *Endling* doświadczenie solastalgii, pozwalając graczce na obserwację postępu niechcianej transformacji, wobec której jej awatar-lisica pozostaje bezsilna. Gra daje graczce czas, by mogła przyzwyczać się do lasu i nauczyć pewnych praktyk poruszania się po nim – po to, by stopniowo wymuszać na niej zmianę tych praktyk i skonfrontować ją z uczuciem straty, kiedy las zaczyna znikać na jej oczach. Zamieszkując ciało lisiej matki, doświadczam tęsknoty i straty, które muszą stać się jej udziałem, gdy próbuje ona odnaleźć drogę przez umierający las; doświadczam wirtualnej solastalgii, bo rozpoznaję i odczuwam empatię wobec doświadczającej solastalgii lisicy.



Ryc. 2. To samo miejsce co na rysunku pierwszym, ale w akcie trzecim. *Endling – Extinction is Forever*, Herobeat Studios 2022

## Podsumowanie

*Endling* oferuje graczce możliwość zamieszkania w nie-ludzkim ciele oraz doświadczenia wirtualnej solastalgii za pośrednictwem zwierzęcego awatara. Wcielenie się w inny gatunek pozwala na uczestnictwo w międzygatunkowym spotkaniu na dwóch poziomach: pomiędzy graczką a jej awatarem, jak również w odwzajemnionym spojrzeniu lisicy i napotkanego przez nią człowieka. Rozciągnięcie rozgrywki w czasie umożliwia graczce doświadczenie wraz z awatarem-lisicą zwierzęcej solastalgii w jej temporalnym aspekcie, od ustanowienia ostoi, poprzez jej stopniową niechcianą transformację, po stratę wywołującą uczucie solastalgii. Skonstruowanie narracji wokół trójaktowej struktury oraz dynamiki psychologicznego romansu wspiera z jednej strony doświadczenie solastalgii w czasie, a z drugiej – emocjonalne zaangażowanie graczki w przedstawioną w grze historię i zrozumienie wewnętrznego życia jej nie-ludzkiego awatara.

Jednocześnie ukazanie solastalgii poprzez nie-ludzki awatar zwierzęcy może budzić wątpliwości dotyczące nie tylko wiarygodności przedstawienia nie-ludzkiego doświadczenia, lecz także etycznych aspektów związanych z kontrolą i dominacją nad ciałem nie-ludzkiego zwierzęcia oraz problematycznej antropomorfizacji zwierząt i ich doświadczeń. Mimo tych ograniczeń *Endling* demonstruje, że sumbiokrytyczna refleksja nad zwierzęcą solastalgią w formie meaningfulej<sup>49</sup> gry cyfrowej jest jak najbardziej możliwa. Nawet jeśli nie było to głównym celem twórców *Endling*, to udało im się odpowiedzieć na wezwanie Albrechta do podjęcia artystycznej refleksji nad tym problemem.

## Bibliografia

- Albrecht G.A., *Earth Emotions: New Words for a New World*, Cornell University Press, Ithaca–London 2019.
- Albrecht G.A., *Solastalgia, PFAS and the Psyche: Contamination at Williamtown, NSW* [w:] *Psychoterratica* (blog Glenna Albrechta), <https://glennaalbrecht.wordpress.com/2019/06/19/solastalgia-pfas-and-the-psyche-contamination-at-williamtown-nsw/>.
- Albrecht G.A., *Solastalgia, Soliphilia, Eutierria and Art* [w:] *Psychoterratica* (blog Glenna Albrechta), <https://glennaalbrecht.wordpress.com/2016/06/27/solastalgia-soliphilia-eutierria-and-art/>.
- Albrecht G.A., Ochwat M., Skubała P., *Will the Symbiocene Be Our Future? Glenn Albrecht in an interview with Magdalena Ochwat and Piotr Skubała*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2024, nr 3 (61), s. 487–496, <https://doi.org/10.4467/20843860PK.24.030.20873>.

<sup>49</sup> W znaczeniu spopularyzowanym przez twórców gry *This War of Mine* z 11 bit studios, opisujących tworzone przez siebie gry jako właśnie gry meaningfule. Zob. S. De Smale, M.J.L. Kors, A.M. Sandovar, *The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design*, „Games and Culture” 2019, nr 4 (14), s. 387–409.

- Atkinson P., Parsayi F., *Video Games and Aesthetic Contemplation*, „Games and Culture” 2021, nr 5 (16), s. 519–537, <https://doi.org/10.1177/1555412020914726>.
- Bekoff M., *The Emotional Lives of Animals: A Leading Scientist Explores Animal Joy, Sorrow, and Empathy – and Why They Matter*, New World Library, Novato 2007.
- Bianchi M., *Ecoplay: The Rhetorics of Games about Nature* [w:] S.I. Dobrin, S. Morey (red.), *Mediating Nature: The Role of Technology in Ecological Literacy*, Routledge, London 2019.
- Calleja G., *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge 2014.
- Caracciolo M., *Animal Mayhem Games and Nonhuman-Oriented Thinking*, „Game Studies” 2021, nr 1 (21).
- Chang A.Y., *Playing Nature: Ecology in Video Games*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2019.
- De Smale S., Kors M.J.L., Sandovar A.M., *The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design*, „Games and Culture” 2019, nr 4 (14), s. 387–409, <https://doi.org/10.1177/1555412017725996>.
- Eggertsson G.T., *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*, Södertörns högskola, Huddinge 2022.
- Endling – Extinction is Forever*, Herobeat Studios 2022.
- Facing Extinction in Endling. Interview with Javier Romello*, „Journal of Geek Studies” 2022, nr 9 (1), [https://jgeekstudies.org/wp-content/uploads/2022/01/interview\\_jgs\\_endling.pdf](https://jgeekstudies.org/wp-content/uploads/2022/01/interview_jgs_endling.pdf).
- Fernandez-Vara C., *Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling*, „Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play”, styczeń 2011, <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/100274>.
- Garda M.B., *Interaktywne fantazy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016.
- Gualeni S., *What Is It Like to Be a (Digital) Bat?*, „Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference” 2011, vol. 2: *Gameology*.
- Haraway D., *When Species Meet*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2008.
- Horvath S., *Endling: Extinction is Forever*, Unwinnable.com, 10.06.2020, <https://unwinnable.com/2020/06/10/endling-extinction-is-forever/> (dostęp: 23.02.2026).
- Jankowski F.F., *O gropowiastkach*, „Replay: The Polish Journal of Game Studies” 2022, nr 1 (8), s. 117–128, <https://doi.org/10.18778/2391-8551.08.06>.
- Jenkins H., *Game Design as Narrative Architecture* [w:] N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance, Game*, MIT Press, Cambridge 2004.
- Kłosiński M., *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo Lupa Obscura, Olsztyn 2018.
- Kłosiński M., *Przygody cyfrowego tulacza: interpretacje groznawcze*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2023.
- Marchioni J.R., *The Development Process Behind Ending – Extinction is Forever*, 80LV, 21.07.2023, <https://80.lv/articles/the-development-process-behind-ending-extinction-is-forever>.
- Mazur E., *Zamieszkuje inne ciała – zwierzęce postaci i awatary*, „Replay: The Polish Journal of Game Studies” 2023, nr 1 (10), s. 63–83, <https://doi.org/10.18778/2391-8551.10.04>.
- Pyne L., *Endlings: Fables for the Anthropocene*, University of Minnesota Press, Minneapolis London 2022.

Ryan M.-L., *Emotional and Strategic Conceptions of Space in Digital Narratives* [w:] H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen, T.I. Sezen (red.), *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, Routledge, Taylor & Francis Group, New York 2015.