



“Nażywość”, streaming, współobecność Literackie opowiadanie drugoosobowe we współczesnym otoczeniu medialnym

Liveness, Streaming, Co-presence

Literary “You” Narration in Current Media Context

Abstract: The article is devoted to the growing popularity of second-person narration in print literature. It explains why this form of storytelling, once considered extremely experimental, seems particularly compatible with contemporary media environment: especially interactive and digital media. The author discusses those immanent features of second-person narration that evoke the impression of liveness and activate the reader or media user, giving him a sense of direct participation in fictional events.

Keywords: second-person narration, transmedial narration, liveness, participation

Nażywość (ang. *liveness*), przywołana w tytule artykułu, musi brzmieć zgrzytliwie dla polonistycznego ucha. Trudno jednak to pojęcie (używane w naukach o komunikacji i mediach oraz sztukach performatywnych) pominąć na gruncie badań literackich ze względu na znaczenie, jakiego nabrało w medialnym pejzażu współczesności. Nażywość synchronizuje proces odbioru z aktem twórczym (jak w performansie czy happeningu), z aktem odegrania projektów realizowanych w sztukach performatywnych, na przykład w teatrze, oraz organizuje rozgrywkę w grach cyfrowych czy doświadczenie udziału użytkownika rzeczywistości wirtualnej. Kiedy pod sam koniec XX wieku klasyczne stadium na jej temat napisał Philip Auslander¹, wskazywał on zarazem na historyczne przemiany form tworzenia i odbioru sztuki na żywo i na synchroniczne ich sprzężenie z kulturowym kontekstem medialnym. Po kolejnych dwóch dekadach analizował już zdecydowaną dominację nażywości zapośredniczonej technologicznie oraz badał proces metamorfozy medialnej: od transmisji radiowych i telewizyjnych do mobilnych telekomunikatorów i globalnego interaktywnego Internetu. To

1. Paul Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (London, New York: Routledge, 1999). Por. Małgorzata Sugiera, “Nażywość”, w: *Performatyka: terytoria*, red. Ewa Bal, Dariusz Kosiński (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2017), 143–149.

te środki umasowiły i zdemokratyzowały rejestrację i transmisję “na żywo”. Auslander podkreślał więc nie tyle ontologiczne wyróżniki doświadczenia “na żywo”, ile ich historyczne i relacyjne uwarunkowania². Przyjmując ten kierunek interpretacji, chciałabym spojrzeć na karierę narracji drugoosobowej w literaturze druku i literaturze cyfrowej (a jest to zjawisko globalne przynajmniej od II połowy XX wieku³ i wyraźnie zaznaczające się w literaturze polskiej XXI wieku) jako na nową formę literackiej reprezentacji doświadczenia na żywo – atrakcyjną dla współczesnego czytelnika, gdyż korespondującą z funkcjonalnościami innych mediów. Co więcej, właśnie tę cechę narracji drugoosobowej uznaję za nowy czynnik kulturowy sprzyjający jej naturalizacji w literaturze tradycyjnej⁴, coraz częściej wykorzystującej tę formę opowiadania w różnych gatunkach (od literatury dla dzieci i młodzieży, przez *fantasy* po kryminał czy reportaż).

2. Historyczną perspektywę na to zagadnienie prezentują też autorzy prac zamieszczonych w tomie *Early Modern Liveness, Mediating Presence in Text, Stage and Screen*, red. Danielle Rosvally, Donovan Sherman (London, New York: Bloomsbury, 2023).

3. Pierwszy spis powieści oraz filmów w języku angielskim, francuskim, niemieckim i hiszpańskim wykorzystujących narrację w drugiej osobie lub zwrot do adresowego “ty” zaprezentowała Monika Fludernik, “Second-Person Narrative: A Bibliography”, *Style* 28, nr 4 (1994), 525–548. Badaczka naliczyła ponad 150 tekstów kultury, obecnie jest ich z pewnością nieporównywalnie więcej. W tym samym numerze czasopisma ukazały się zresztą inne rozprawy narratologów niemieckich i anglojęzycznych, a sam temat narracji do “ty” zyskał rangę odrębnego problemu badawczego w interdyscyplinarnych studiach nad narracją. Ukonstytuował się trend traktowania tej odmiany narracji za modus równorzędny wobec opowiadania pierwszo- i trzecioosobowego, wymagający własnej teorii uzasadniającej i analizującej tę autonomiczność. Do dziś ukazało się wiele pozycji o narracji drugoosobowej w różnych kręgach językowych i różnych mediach – przywołuję jedynie najważniejsze. Bruce Morrisette, “Narrative ‘You’ in Contemporary Literature”, *Comparative Literature Studies* 2 (1965), 1–24; Monika Fludernik, “Second-Person Fiction: Narrative You as Addressee and/or Protagonist”, *AAA – Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik* 18, nr 2 (1993), 217–247; “Second-Person Narrative as a Test Case for Narratology: The Limits of Realism”, *Style* 28, nr 3 (1994), 445–479; David Herman, “Textual ‘You’ and Double Deixis in Edna O’Brien’s ‘A Pagan Place’”, *Style* 28, nr 3 (1994), 378–410; Dennis Schofield, *Second Person Narrative: A Point of View? The Function of Second Person Pronoun in Narrative Prose Fiction* (Victoria: Deakin University, 1998); Irene Kacandes, *Talk Fiction: Literature and the Talk Explosion* (Lincoln: University of Nebraska Press, 2001); Grzegorz Maziarczyk, *The Narratee in Contemporary British Fiction. A Typological Study* (Lublin: Wydawnictwo KUL, 2005); Brian Richardson, *Unnatural Voices: Extreme Narration in Modern and Contemporary Fiction* (Columbus: Ohio State University Press, 2006); *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, red. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin (Cambridge, MA, London: The MIT Press, 2010); Evgenia Iliopoulou, *Because of You. Understanding Second-Person Storytelling* (Bielefeld: transcript Verlag, 2019); Sandrine Sorlin, *The Stylistics of You. The Second-Person Pronoun and Its Pragmatics Effects* (Cambridge: Cambridge University Press, 2022); *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 65, nr 4 (2022) (numer tematyczny “Transmedial Second-Person Narratives”).

4. Traktuję tę nową sytuację jako uzupełnienie do typologii najczęstszych motywacji użycia opowiadania drugoosobowego, jaką przedstawiła Monika Fludernik, “Second-Person Fiction: Narrative You as Addressee and/or Protagonist”.

Kulturowa naturalizacja opowiadania drugoosobowego

Narracja w drugiej osobie jest transmedialną odmianą opowiadania⁵ i choć zaistniała pierwotnie w modernistycznej eksperymentalnej literaturze druku (za pierwszą powieść w tej odmianie uznaje się *How Like a God* Rexa Stouta z 1929 roku⁶), obecnie coraz częściej wiąże się z literaturą cyfrową, mediami społecznościowymi, reklamą, gramami wideo, filmem i serialem. Rosnąca popularność narracji do “ty” w literaturze druku wynika, moim zdaniem, z tych cech opowiadania drugoosobowego, które dla użytkowników kultury cyfrowej są domyślnymi i preferowanymi właściwościami interaktywnego środowiska nowych mediów. Tym kontekstem kulturowym i rolą opowiadania drugoosobowego w nim chciałabym się zająć w swoim artykule.

Współcześnie minął bezpowrotnie efekt udziwnienia i ekstrawagancji, jaki wywoływała niegdyś ta forma opowiadania. Choć narracja drugoosobowa wywodzi się z modernistycznych eksperymentów z reprezentacjami świadomości bohatera literackiego, nieprzypadkowo jej znaczenie wzrosło w II połowie XX wieku, gdy pisarze spod znaku francuskiej nowej powieści nadali jej funkcję formalnego manifestu – taką rolę odgrywała w *Przemianie* (1957) Michela Butora czy u Marguerite Duras (*La Maladie de la mort*, 1982) lub Georges Pereca *Człowiek, który śpi* (1967). Odmiana ta miała realizować nowy język powieści, stanowić innowacyjną konwencję pozwalającą dotrzeć do problematyki dotychczas niewskazanej i niezwerbalizowanej literacko lub zbanalizowanej w ramach środków zastanych, choćby przez uprzywilejowany strumień świadomości. Jak pisał Michał Głowiński, autorzy spod znaku nowej powieści chcieli dokonać “[...] mallarmeanckiego przewrotu w dziedzinie prozy: nie tylko bowiem uwydatnili odrębność powieści, pokazali także, iż jej naturą jest osadzenie w języku, a celem – ukształtowanie zespołu własnych środków wypowiedzi”⁷.

5. Por. Marie-Laure Ryan, “Transmedial Storytelling and Transfictionality”, *Poetics Today* 34, nr 3 (2013), 361–388; *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, red. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon (Lincoln: University of Nebraska Press, 2014); Jan-Noël Thon, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture* (Lincoln: University of Nebraska Press, 2016); *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. Katarzyna Kaczmarczyk (Kraków: Universitas, 2017); Lars Elleström, *Transmedial Narration Narratives and Stories in Different Media* (Cham: Pelgrave MacMillan, 2019).

6. Morrisette, “Narrative ‘You’ in Contemporary Literature”, 12. Mowa o powieści, w której konsekwentnie utrzymano tę formę opowiadania na przestrzeni całego tekstu, choć zdarzały się użycia formy w XIX wieku lub nawet wcześniej, z reguły miały one jednak charakter wstawek w narrację bardziej tradycyjną.

7. Michał Głowiński, “Powieść jako metodologia powieści”, w: *Porządek, chaos, znaczenie* (Warszawa: PIW, 1968), 136.

Na fali europejskiej recepcji nowej powieści narracja drugoosobowa zaistniała na krótko i w Polsce. Wykorzystali ją szerzej⁸: Ireneusz Iredyński w *Dniu oszusta* (1962), Tadeusz Konwicki w *Senniku współczesnym* (1963), Julian Kawalec w *Tańczącym jastrzębiu* (1964); dwie dekady później użył jej Wiesław Myśliwski we fragmentach *Kamienia na kamieniu* (1984). Były to jednak teksty pojedyncze. Przełom XX i XXI wieku przyniósł natomiast charakterystyczne zwiększenie jej frekwencji oraz pojawienie się także w literaturze popularnej, co poświadcza naturalizację formy i przyzwyczajanie się do niej szerokiego grona odbiorców⁹. Wydaje się, że przyczyną tego procesu jest stała obecność zwrotów do “ty” w nowych mediach i w interaktywnym środowisku internetowym, co w rezultacie – powoduje zanik efektu “nienaturalności” tej odmiany opowiadania. Zwłaszcza młode pokolenie uczestników kultury cyfrowej nie postrzega adresu do “ty” (wszechobecnego w językowej komunikacji internetowej, reklamie, w grach wideo, w literaturze cyfrowej, w formach wielomediального streamingu) jako techniki udziwnienia. Wszechobecność bezpośredniego zwrotu do adresata w dzisiejszej komunikacji medialnej oswoiła więc jej uczestników z tą strategią transmedialnego opowiadania, która na zwrocie do “ty” się opiera, a która aż do końca XX wieku była zdecydowanie rzadziej uprawiana niż narracja w 1. czy 3 osobie. Należy jednak zastrzec, że nie każde użycie zwrotu do adresata jest wykładnikiem narracji drugoosobowej; może on bowiem pełnić funkcję wyłącznie fatyczną lub sygnalizować obecność milczącego słuchacza, który prowokuje narratora do mówienia. Zwrot drugoosobowy natomiast ściśle splata interakcyjność języka i nowych technologii z żywiołem psychospołecznym relacji międzyludzkich, zwielokrotnionych dzięki rozwojowi bezpośrednich środków komunikacji. Wydaje się więc, że występując systematycznie w nowych medialnych odsłonach, zwrot drugoosobowy aktywizuje u współczesnego czytelnika druku potencjał swoich cyfrowych funkcjonalności: językową bezpośredniość, skrócenie dystansu komunikacyjnego oraz łatwość nawiązywania kontaktu z globalną społecznością; modalność komendy i zaproszenie do natychmiastowego zaangażowania się w akcję, niczym w rozgrywce gry wideo lub w operowaniu nowymi technologiami. Kulturowa akceptacja tego faktu

8. Pierwszy dłuższy tekst w tej formie to jednak *Faustyna* Beaty Obertyńskiej (1942), a wcześniej obecność narracji do “ty” w młodopolskim rapsodzie analizował Głowiński, *Powieść młodopolska. Studium z poetyki historycznej* (Wrocław: Ossolineum, 1969), 263–267.

9. Stąd wzrost frekwencji użycia tej odmiany narracyjnej, obecnej w takich powieściach, jak: Andrzej Zaniewski, *Szczur* (1995), Wojciech Kuczok, opowiadania z tomu *Opowieści słychane* (2000), Dorota Maślowska, *Paw królowej* (2005), Jacek Dukaj, *Szkoła* (2010), Wit Szostak, *Chochoły* (2010) i *Poniewczasie* (2019), Szczepan Twardoch, *Morfina* (2012) i *Pokora* (2020), Ziemowit Szczerek, *Siódemka* (2014) i *Cham z kulą w głowie* (2020), Michał R. Wiśniewski, *Jetlag* (2014), Paweł Paliński, *Polaroidy z zagłady* (2014), Wojciech Engelking, *Lekcje anatomii doktora D.* (2016), Jakub Żulczyk, *Czarne słońce* (2019).

ex post rzutuje na współczesny odbiór narracji drugoosobowej w literaturze druku. Podstawową różnicę stanowi jednak fakt, że w tekstach literackich ważną rolę odgrywa niepewność co do ontologicznego statusu referenta zaimka “ty”¹⁰: jego identyfikacja (często niełatwa, równie często celowo przez autora utrudniana) staje się jedną z podstawowych procedur rozumienia opowiadania drugoosobowego.

Nowe formy medialne dają natomiast możliwość łatwiejszego utożsamienia się z bohaterem, który jednocześnie na mocy adresu “ty” nosi cechy realnego odbiorcy opowieści. Przykładem tej strategii może być powieść *Black Box*¹¹ Jennifer Egan, w której autorka zaaranżowała skomplikowaną medialną grę z nażywością odbioru, jego personalizacją i intymnością kontaktu nadawca – odbiorca. Powieść była opublikowana (jeśli utrzymać tę terminologię w sposób oczywisty związaną z kulturą druku) za pośrednictwem konta pisma *New Yorker* na platformie Twitter (dziś X) w postaci 606 tweetów, udostępnianych w tempie jeden post na minutę przez 60 minut (od 20:00 do 21:00), od 24 maja do 2 czerwca 2012 roku. Każdy tweet składał się ze 140 znaków:

Ludzie rzadko wyglądają tak, jak tego oczekujesz, nawet jeśli widziałeś zdjęcia.

Najważniejsze jest pierwszych trzydzieści sekund w obecności osoby.

Jeśli masz problemy z postrzeganiem i projekcją, skup się na projekcji.

Niezbędne składniki do udanej projekcji: chichot; gołe nogi; nieśmiałość.¹²

Tekst odbierany na prywatnych urządzeniach mobilnych od razu stawiał czytelnika w pozycji bezpośredniego adresata, konsekwentnie stosując narrację drugoosobową i nie ujawniając tożsamości fikcyjnego referenta adresu aż do rozdziału 5. Odbiorca tweetu mógł się na początku identyfikować z adresatem, aż do momentu, gdy staje się jasne, że “ty” jest kobietą szpiegiem żyjącą w niedalekiej przyszłości (ok. 2030).

10. Jill Walker zwraca uwagę na tę różnicę: Jill Walker, “Do You Think You’re Part of This? Digital Texts and the Second-person Address”, w: *Cybertext Yearbook 2000*, red. Raine Koskimaa, Markku Eskelinen (Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2001), 8–25.

11. Baoyu Nie, “A Study on the Second-Person Narrative in Jennifer Egan’s *Black Box*”, *Open Journal of Social Sciences* 3 (2015), 51–58, https://www.scirp.org/pdf/JSS_2015101509293816.pdf (21.01.2024). Innym przykładem może być publikacja opowiadania Davida Mitchella *The Right Sort* w formie 170 tweetów zamieszczonych od 14 do 20 lipca 2014 roku. Eksplorując możliwości tego formatu, właściciele platformy zorganizowali nawet kilka edycji (2012–2015) Twitter Fiction Festival, zachęcając użytkowników do przesyłania własnych utworów w formie “czwierknień”.

12. Powieść dostępna jest na stronach *New Yorker*: Jennifer Egan, *Black Box*, <https://www.newyorker.com/magazine/2012/06/04/black-box> (21.01.2024). Tłum. M. R.-P. (“People rarely look the way you expect them to, even when you’ve seen pictures./ The first thirty seconds in a person’s presence are the most important./ If you’re having trouble perceiving and projecting, focus on projecting./ Necessary ingredients for a successful projection: giggles; bare legs; shyness”).

W ten sposób odbiorca zostaje inkorporowany bezpośrednio zarówno w proces tworzenia narracji, jak i jej symultanicznego odbioru na żywo. Zastosowanie narracji drugoosobowej służy więc aktywizacji czytelnika, włącza go jawnie w sam akt opowiadania i przebieg wydarzeń, czego nie tematyzują tak wyraziście tradycyjne odmiany opowiadania, pierwszoosobowa i trzecioosobowa. Wzmocnienie pozycji odbiorcy współuczestniczącego w kreowaniu poetyki przekazu artystycznego stanowi jedną z najważniejszych cech sztuki XX wieku, modelowo realizowaną przez sztukę interaktywną¹³ i media interaktywne, które umożliwiają ingerencję odbiorcy w wielotworzywową strukturę dzieła. Właśnie ten kontekst kulturowy stanowi w moim przekonaniu kolejną przyczynę wyraźnego i globalnie notowanego wzrostu obecności narracji drugoosobowej w literaturze druku: stała się ona literackim wykładnikiem dowartościowania pozycji odbiorcy. Nowym globalnym zjawiskiem jest także upowszechnienie bezpośredniej, nieformalnej, zdemokratyzowanej komunikacji opartej na zwrocie do drugiej osoby, jakie przyniósł Internet. Zagwarantował on interakcje społeczne i zaangażowanie w wieloosobową bezpośrednią komunikację (często przebiegającą w czasie realnym) i nieoficjalne wirtualne więzi społeczne jako pożądaną i dodatkowo waloryzowaną jakość praktyk kulturowych. Dobitym dowodem na niezwykle silną pozycję tej figury w zbiorowej wyobraźni jest choćby ogłoszenie referenta zaimka “ty” i zarazem uczestnika globalnej kultury cyfrowej... Osobą Roku 2006 przez opiniotwórczy magazyn *Time*. Na okładce numeru z 25 grudnia 2006 zatytułowanego “Ty” widnieje przekaz: “Tak, ty. Ty kontrolujesz Wiek Informacji. Witaj w twoim świecie”. Kulturowe uprzywilejowanie bezpośredniej i zwrotnej komunikacji w mediach interaktywnych realizuje się również w grach cyfrowych nowej generacji, w przypadku których włączenie gracza w obręb świata opowieści i wzmocnienie jego odczucia sprawczości stanowi istotę rozrywki. Można ją streścić, przywołując motto firmy Infocom: “Interaktywna fikcja to historia, w której to ty jesteś głównym bohaterem”¹⁴. Podsumowując: nikt nie boi się już narracji drugoosobowej i adresu do “ty” w literaturze tradycyjnej, gdyż nastąpiła jej kulturowa akceptacja i naturalizacja oraz zaistniała rewolucyjna zmiana w całym otoczeniu kulturowym i medialnym. Wymaga to także od narratologii skupionej na tekstach językowych rozpoznania takich ich cech, które pojawiły się w efekcie wpływu nowych mediów lub technologii¹⁵. Wskazanie roli ekwiwalentów “nażywości” w literackich tekstach drugoosobowych ma właśnie taki cel.

13. Ryszard Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do spektaklu* (Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2010).

14. Mikołaj Marcela, “Narracja – kolaboracja?” *Artpapier* 21 (2008), <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=70&artykul=1633> (20.12.2023).

15. Taki postulat wyraźnie sformułował na przykład Krzysztof M. Maj, “Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych”, w: *Narratologia trans-*

Partycypacyjny potencjał narracji w drugiej osobie

Przejdę teraz do innych konstytutywnych cech literackiego opowiadania drugosobowego, które odpowiadają trybowi współczesnej komunikacji medialnej afirmującej doświadczenie “na żywo” i partycypację odbiorcy w opisywanych wydarzeniach. Narracja skierowana do “ty” tematyzuje współobecność (rzeczywistą bądź wyobrażoną) opowiadacza oraz słuchacza i zarazem odbiorcy aktu narracji, czyli referenta zaimka “ty”: tego, o którego czynach opowiada się z jakichś względów jemu samemu. Może nim być: postać fikcyjna (najczęściej), wewnątrztekstowy odbiorca narracji czy też czytelnik realny, a także sam mówiący, prowadzący dialog z sobą samym lub kierujący do siebie własny monolog. Sytuację narracyjną takiego opowiadania można ująć następująco: “opowiadam ci o tym, co przytrafia się tobie, gdy ty sam nie możesz o tym mówić”. Uznaję zatem narrację drugosobową za językową reprezentację współdzielonej akcji (ang. *joint action*¹⁶) opartej na podzielanej intencjonalności, w której podjęcie aktywności słownej przez podmiot mówiący jest wejściem w interakcję z kimś od niego odrębnym, kto zaznaczył swoją znaczącą obecność w polu percepcji, świadomości czy pamięci mówiącego. W tej odmianie narracji wytwarza się charakterystyczna podmiotowość narracyjna – diada “ty i ja”. Narracyjne “ja” swoim aktem wypowiedziowym towarzyszy “na żywo” akcjom podejmowanym przez narracyjne “ty” (lub przywołuje te akcje w pamięci). “Ja” sprawozdaje najbardziej intymne stany wewnętrzne obserwowanego/ wyobrażonego/ przypominanego sobie podmiotu, mając weń pełen wgląd, a jednocześnie zachowując odrębność własnej perspektywy poznawczej oraz ujawniając (implicytnie lub eksplicytnie) przesłanki etyczne tego aktu. “Ja” aktywnie wchodzi w relację z kimś, do kogo się zwraca, by opowiedzieć mu jego historię; nie pozostaje obojętne na jego działania, kieruje do niego swoją opowieść; odpowiada więc na znaczącą obecność drugiego podmiotu, wobec którego nie może pozostać obojętne). Mówienie do kogoś o tym, co go właśnie spotyka, można uznać za *par excellence* ekspresję podzielenia tego

medialna, 283–308. To uaktualnienie konieczne jest nie tylko dlatego, że nowe media posiadają swoje własne formy genologiczne (Edward Balcerzan, “W stronę genologii multimedialnej”, *Teksty Drugie* 6 (1999), 7–24; Piotr Marecki, *Gatunki cyfrowe: instrukcja obsługi* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2018), ale także dlatego, że pozwala prześledzić, jak zmieniają się oczekiwania odbiorców i praktyki odbiorcze także w polu literatury druku lub w przypadku tekstów sieciowych, które nie są tekstami interaktywnymi. Por. *Między dyskursami, sztukami, mediami. Komparatystyka jutra*, red. Ewa Szczęsna i in. (Kraków: Universitas, 2017), *Lublin Studies in Modern Languages and Literature* 44, nr 2 (2020), numer monograficzny “Formal Intersections between Narrative Fiction and Other Media” red. Grzegorz Maziarczyk, Wojciech Drąg.

16. Magdalena Rembowska-Pluciennik, “Second-Person Narration as a Joint Action”, *Language and Literature* 27 (2018), 159–175.

doświadczenia przez mówiącego i tego, o kim się opowiada. Symultaniczny tok działań milczącego “ty” w świecie przedstawionym i strumienia narracji wypowiedzianej bezpośrednio do niego stanowi zupełnie unikalny typ opowiadania – oparty na symulowanej współobecności mówiącego “ja” przy działaniach “ty”, do którego kierowana jest narracja.

Narratologowie podkreślają, że jest to jedyny rodzaj opowiadania, który wyodrębnia się na podstawie innej kategorii podmiotowej niż narracja w pierwszej czy trzeciej osobie: nie jest ważne, kto mówi (narrator), ale kto słucha (ang. *narratee*)¹⁷. Słuchający jest głównym bohaterem takiej opowieści – w przeciwieństwie na przykład do monologu wypowiedzianego czy *skazu*, w których to opowiadacz markuje jedynie kontakt językowy ze swoim słuchaczem¹⁸.

Równie ważna jest możliwość utożsamienia się czytelnika z “ty” będącym bohaterem zdarzeń (czasem nawet uczynienie odbiorcy realnego bohaterem tej opowieści, jak w przypadku *Jeśli zimową nocą podróżny* Italo Calvina). “To twoja historia i zaczyna się w połowie zdania, znienacka. Kiedy zamykasz za sobą drzwi, złazisz po schodach, co czujesz?” – pisze Michał R. Wiśniewski w pierwszym zdaniu powieści *Jetlag*¹⁹. To zdanie równie dobrze mogłoby otwierać rozgrywkę gry wideo i stanowić pierwszy zwrot do gracza. Tak tłumaczy to strukturalne i funkcjonalne pokrewieństwo Elżbieta Winiecka:

Ponieważ narracja prowadzona jest w drugiej osobie, perspektywa czytającego stapia się z perspektywą bohatera, a czas narracji pokrywa z czasem zdarzeń. To interesujący przypadek angażowania czytelnika w świat przedstawiony, wykorzystywany już w historii dwudziestowiecznej literatury w żyjącym krótko gatunku, jakim był monolog wypowiedziany. W odróżnieniu od niego gra dosłownie angażuje czytelnika, czyniąc zeń głównego bohatera i wykonawcę zdarzeń.²⁰

Kolejną cechą narracji drugoosobowej, która także w literaturze druku sprzyja ewokacji doświadczenia na żywo, jest dominujący w tej odmianie opowiadania czas teraźniejszy. Wzrost popularności narracji w tym właśnie czasie daje się zresztą

17. Matt DellConte, “Why You Can’t Speak: Second-Person Narration Voice, and a New Model for Understanding Narrative”, *Style* 37, nr 2 (2003), 204–219.

18. Bożena Witosz, “O wzajemnej relacji zaimków “ja” – “ty” w narracji”, *Język Artystyczny* 2 (1981), 27–36; *Cechy strukturalno-składniowe monologu wypowiedzianego (na przykładzie literatury polskiej)* (Katowice: Wydawnictwo UŚ, 1988).

19. Michał R. Wiśniewski, *Jetlag* (Warszawa: Krytyka Polityczna, 2014), lokalizacja cytatu na podstawie wydania cyfrowego powieści: loc. 85.

20. Elżbieta Winiecka, *Poszerzanie pola literatury. Studia o literackości w Internecie* (Kraków: Universitas, 2020), 108.

zauważyć współcześnie także w opowiadaniu pierwszo- i trzecioosobowym²¹, lecz korelacja terażniejszości i drugoosobowości jest zjawiskiem wcześniejszym. Służy ona przede wszystkim angażowaniu odbiorcy i uczestnika wydarzeń w uczestnictwo w rozgrywającej się akcji. Zdarzenia bowiem są reprezentowane jako biegnące w tym samym czasie, w jakim odbywa się akt opowiadania i akt lektury – to ta odmiana narracji drugoosobowej kierowanej do fikcyjnej postaci nazywana jest właściwym²² opowiadaniem w drugiej osobie (w przeciwieństwie na przykład do rzadszych opowieści instruktażowych, z dominującą semantycznie funkcją rozkazników i komend). Gdy narracja stwarza iluzję zbliżenia do perspektywy postaci, oświećla niczym snop światła wycinek dostępnego jej świata pod pewnym kątem, czytelnik może mieć wrażenie niezapoeśredniczonego dostępu do świadomości bohatera i rozwoju zdarzeń *in statu nascendi*. Przytoczę fragment opowiadania Jamaiki Kincaid:

Widzisz siebie spacerującego po tej plaży, widzisz siebie spotykającego nowych ludzi (tylko oni są nowi w bardzo ograniczonym zakresie, bo są ludźmi takimi jak ty). Widzisz siebie jedzącego pyszne, lokalnie uprawiane jedzenie. Widzisz siebie, widzisz siebie...²³

Wrażeniu “nażywości” sprzyja ponadto charakterystyczne dla literackiej narracji w drugiej osobie radykalne ograniczenie informacji narracyjnej do działań oraz doświadczenia wewnętrznego referenta zaimka “ty”. Jego czyny zobowiązuje się bezpośrednio zrelacjonować mówiące zamiast niego/ w jego imieniu “ja”; mamy więc do czynienia z podzielaną i tematyzowaną akcją: opowiadał ci, co robisz i co to znaczy być tobą w tej a nie innej sytuacji, podczas gdy ty sam o sobie nie mówisz. Na gruncie filozofii języka takie działania, które wymagają zarazem bezpośredniego zwrotu do kogoś (na przykład oferowanie komuś jabłka), rozpałrywał Sebastian Rödl, nazywając towarzyszący tym interakcjom tryb myślenia “intencjonalną transakcją”, która zakorzenia się w sprzężeniu zwrotnym między

21. Reiko Ikeo, “Contemporary Present-Tense Fiction: Crossing Boundaries in Narrative”, *Language and Literature* 32, nr 1 (2023), 98–128. Znamienne, że autor nie analizował pod tym kątem powieści drugoosobowych, co znacznie poszerzyłoby zakres analizowanego materiału.

22. Morrisette, “Narrative ‘You’ in Contemporary Literature” oraz późniejsze nawiązania do tej definicji, na przykład Brian Richardson, “The Poetics and Politics of Second-Person Narrative” *Genre* 24, nr 3 (1991), 309–330; “I etcetera... On the Poetics and Ideology of Multipersoned Narratives”, *Style* 28, nr 3 (1994), 312–328; Uri Margolin, “Narrative ‘You’ Revisited”, *Language and Style* 23, nr 4 (1994), 1–21; Schofield, *Second-Person Narrative: A Point of View? The Function of Second Person Pronoun in Narrative Prose Fiction*.

23. Jamaica Kincaid, *A Small Place* (New York: Farrar, Stauss and Giroux, 2000) 12; tłum. M. R.-P. (“You see yourself taking a walk on that beach, you see yourself meeting new people (only they are new in a very limited way, for they are people just like you). You see yourself eating some delicious, locally grown food. You see yourself; you see yourself”).

“ja” i “ty”: “Druga osoba jest często przeciwstawiana pierwszej osobie. I rzeczywiście się różni. [...] To jest różnica, ale nie [różnica] *Ja* i *Ty*, ale *Ja* i *Ja-Ty*. Druga osoba nie dodaje *Ty* do *Ja*. Dzieli *Ja* i czyni z tego relację”²⁴.

Ten akt opowiadania ma więc charakter immanentnie interakcyjny: wyłania się każdorazowo z zaangażowania “ja” w bezpośredni kontakt z “ty”, a bez znaczącej obecności działającego “ty” w ogóle nie byłoby opowieści. Na plan pierwszy wysuwa się zatem aktywna rola “ty” jako sprawcy zdarzeń, na plan dalszy przechodzi jego rola biernego adresata wypowiedzi narracyjnego “ja”. Tak ujmuje tę zależność Darlene Hantzis: “Nie ma “ja”, które istnieje przedtem, aby mówić o innym. Dlatego należy rozwinąć odmienne sposoby konstytuowania “ja”: poprzez ustanawianie Innego lub symultanicznie do ustanawiania Innego”²⁵.

Działaniomówienie jako literacki streaming

To czasowe zsynchronizowane “działaniomówienie” można porównać do bezpośredniej transmisji, swobodnego *streamingu* z obserwowanych lub wyobrażonych działań kogoś, o kim się mówi; mamy tu bowiem symultaniczność opisywanych działań rozgrywających się w świecie opowieści oraz aktu ich werbalizacji na potrzeby kogoś, o kim się opowiada, a kto pozostaje niemy. “Ja” rozpoczyna opowieść zamiast “ty”, nie mogąc przemilczeć tego, czego “ty” nie może z jakichś względów wypowiedzieć samo. Jest to zawsze akt publiczny, manifestacyjny, o poważnych konsekwencjach moralnych – może przybrać formę przemocowego zabrania głosu lub przeciwnie – stać się aktem rzecznictwa na rzecz niemych.

Zwracanie się do nieobecnych lub niedostępnych bytów w drugiej osobie umożliwia narratorom współlistnienie i interakcję z nimi, wypełniając konwencję narracyjną dyskursu i pozwalając na generowanie samej opowieści. Ta skonstruowana teraźniejszość wynika z faktu, że zaimek zakłada synchronizację kontekstową i wywołuje poczucie współczesności, które w innym przypadku byłoby niemożliwe.²⁶

24. Sebastian Rödl, “Intentional Transaction”, w: *The Second Person*, red. Naomi Eilan (London, New York: Routledge, 2017). 40. Tłum. M.R.-P. (“The second person is often set in contrast to the first person. And there is a contrast. [...] It is the contrast, not of *I* and *You* but of *I* and *I-You*. The second person does not add a *You* to an *I*. It divides the *I* and makes it a relation”), wyróżnienie oryginalne.

25. Darlene Hantzis, “‘You Are About to Begin Reading’: The Nature and Function of Second Person Point of View in Narrative”, http://digitalcommons.lsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5571&context=gradschool_disstheses (21.12.2023), 74.

26. Iliopoulou, *Because of You. Understanding Second-Person Storytelling*, 58 tłum. M.R.-P. (“Addressing absent or inaccessible beings through the second person enables narrators to coexist and interrelate with them, fulfilling a narrative convention for the discourse and allowing the

Ścisłe powiązanie przedmiotu opowieści z konieczną obecnością adresata narracji stanowi najważniejsze ograniczenie semantyczne narzucone przez ten tryb opowiadania: ilekroć w zdaniu nie pojawia się zaimek „ty”, tylekroć istnieje niebezpieczeństwo, że czytelnik odbierze to jako sygnał przejścia na opowiadanie w trzeciej osobie. Przedmiotem przedstawienia muszą być zatem obligatoryjnie działania i doświadczenia podmiotu, do którego adresowana jest narracja: jeśli mówiące „ja” skupi się na sobie jako podmiocie opowiadania, narracja przekształci się w pierwszoosobową lub w monolog wypowiedziany. Konieczność konsekwentnego utrzymania zaimka „ty” na przestrzeni całego tekstu narracyjnego można uznać nie tylko za wyznacznik semantyczno-gramatyczny tego typu narracji, lecz także za jedną z jej podstawowych trudności konstrukcyjno-odbiorczych.

Należy jednakże pamiętać, że konwencjonalne sposoby wywoływania efektu doświadczenia „na żywo” da się znaleźć także w literaturze wcześniejszej. Można je wskazać choćby u zarania powieści nowożytnej – tak działo się na przykład w XVIII-wiecznej powieści w listach, w której czytelnik śledzi wymianę korespondencji i czyta ją rzekomo wraz z adresatem poszczególnych listów. Sama odmiana gatunkowa kodowała więc równoczesność zdarzeń (czy ich narracyjnej ramy) oraz momentu czytelniczego odbioru.

Ale najbardziej efektowne rozwiązania w tym zakresie pojawiły się jako ekwiwalenty technik filmowych (na przykład eksperymenty z równoległością i jednoczesnością zdarzeń w prozie pierwszej awangardy²⁷) czy w strategiach ewokowania symultanicznego²⁸ rozwoju wydarzeń, ukazywania równoczesności „wiecznego teraz”. W sposób manifestacyjny środki filmowe i narrację drugoosobową powiązali w tym celu właśnie wspomniani wcześniej reprezentanci nowej powieści francuskiej. Dla pisarza i filmowca Alaina Robbe-Grilleta²⁹ burzenie

generation of the story itself. This constructed present derives from the fact that the pronoun presupposes contextual synchrony and evokes a sense of contemporaneity that would otherwise be impossible”).

27. Aleksander Wójtowicz, „Wśród „nowych możliwości”. Powieść awangardowa i film”, w: *Cogito i „sejsmograf podświadomości”. Proza Pierwszej Awangardy* (Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2010), 191–222.

28. Odwołuję się do definicji symultanizmu jako techniki narracyjnej według Seweryny Wysłouch: „współzachodzenie na płaszczyźnie świata przedstawionego zdarzeń czasowo jednorodnych [...], które zostają opowiedziane w taki sposób, że ich jednoczesność zostaje czytelnikowi wyraźnie zasugerowana”. *Problematyka symultanizmu w prozie* (Poznań: Wydawnictwo Uniwersytetu Adama Mickiewicza, 1981), 29–30.

29. Morrisette analizował zarówno pisarstwo, jak i sztukę filmową A. Robbe-Grilleta, „Powieść i kino: przypadek Robbe-Grilleta”, przeł. Wiktoria Krzemień, *Pamiętnik Literacki* 2 (1975), 211–229. O stanowisku Robbe-Grilleta jako zdecydowanie zrywającym z literackimi sposobami eksplorowania wnętrza bohatera pisał także David Lodge, śledząc przemiany formy powieściowej i literackich konwencji reprezentacji świadomości w książce *Consciousness and*

“czwartej ściany”³⁰ w dziele filmowym, techniki filmowej metalepsy³¹ także związane były z wciągnięciem odbiorcy w opowiadane wydarzenia. Nowopowieściowe “ty” zostało przeciwstawione konwencjonalnemu “ja” XVIII-wiecznej powieści pierwszoosobowej oraz “ja” obecnemu w strumieniu świadomości. Odróżniało się równie mocno od spetryfikowanych w tradycji form “onego(onej)” z powieści trzecioosobowej w ich dwóch skrajnych realizacjach: wszechwiedzącego narratora XIX-wiecznego realizmu i spersonalizowanego narratora pogłębionej analizy psychologicznej. “Ty” wprowadzało bowiem kwestię dotychczas w konstrukcji powieści i jej języku nieobecną – uczyniło czytelnika stematyzowanym elementem semantyki i poetyki powieści, partnerem interakcji dla czytelnika. Tak interpretował to zjawisko Michał Głowiński:

Czytelnik jest uczestnikiem tej gry, jaką jest powieść. Uczestnikiem tak samo realnym jak autor i tak samo ważnym jak postać fikcyjna, ta, o której się opowiada. [...] *Vous* użyte w *La Modification*, niezależnie od tego, że pozwoliło na niezwykłą kompozycję powieściową, jest bezpośrednim zwrotem do czytelnika, bezpośrednim jego przywołaniem [...] *Vous* w powieści Butora ma charakter syntetyczny, jednoczy właściwości *je i il* – i to właśnie wyznacza pozycję czytelnika. “*Vous* to ktoś, kogo się widzi, dotyka, z kim możliwy jest kontakt bezpośredni. Ale to także ktoś inny, obcy, ten, na którego patrzy się z zewnątrz. *Vous* jest doskonale usytuowane, jak *je*; czytelnik jest z nim; uznaje *vous* równie dobrze jak siebie samego. Ale zna go także inaczej”³².

Współobecność i współdziałanie w narracji drugoosobowej

Ten wzmiankowany przez Głowińskiego *inny* sposób poznania powieściowego, oparty na współobecności czytelnika w poetyce opowiadania i odgrywaniu przez niego roli bohatera, o którym opowiada ktoś inny, można widzieć jako cechę upodabniającą powieść drugoosobową do praktyk komunikacyjnych i użytkowniczych obecnych na przykład w grach cyfrowych. Czytelnik zostaje włączony w obręb wydarzeń reprezentowanych już jako współdoświadczone przez

the Novel (London: Secker & Warburg, 2002), 78–79. Por. Paulina Kwiatkowska, *Zeszłego roku w Marienbadzie. Obrazy wytarte i wyparte*, *Widok* 24 (2019), 1–26.

30. Tom Brown, *Breaking the Fourth Wall. Direct Address in the Cinema* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013).

31. Julian Hanebeck, *Understanding Metalepsis: The Hermeneutics of Narrative Transgression* (Berlin Boston: De Gruyter, 2017).

32. Głowiński, “‘Nouveau roman’ – problemy teoretyczne”, w: *Porządek, chaos, znaczenie* (Warszawa: PIW, 1968), 35–89.

“ja” mówiące i “ty”, o którym mówi. Wchodzi wyobraźniowo w przestrzeń wielopodmiotową – ukonstytuowaną w ramach “my-centrycznej” intencjonalności współdzielonej³³, by przywołać termin Michaela Tomasella na określenie architektury mentalnej interakcji międzyludzkich. To *współdziałanie*, *interakcja* “ja” i “ty” jest najważniejszą cechą semantyki literackiego opowiadania w drugiej osobie. Podmiot mówiący jest zorientowany na znaczący kontakt z innym – jest cieleśnie, a więc i poznawczo zwrócony ku innemu podmiotowi w swoim środowisku; zawsze zajmuje względem niego afektywnie zabarwione stanowisko: nie może pozostać zdystansowany, obojętny, niezaangażowany. To interakcyjne nacechowanie aktu opowiadania kierowanego do “ty” nazywam *współobecnością* “ja” mówiącego i “ty” odbiorczego. Aby zilustrować tę cechę narracji drugoosobowej, posłużę się przykładem *Morfiny* Szczepana Twardocha (2012):

Żegnasz się i idziesz, idziesz, oszołomiony, wychodzisz po prostu, Kennkarte w dłoni, w kieszeni polski paszport, wychodzisz. Zgromadzeni w korytarzu kandydaci na Niemców rozstępują się przed tobą. Patrzą na dokument w twojej dłoni i patrzą na ciebie z jakąś pogardą, zdrajcy potencjalni na dokonanego arcyzdrajcę, a może patrzą na ciebie z podziwem, szacunkiem, strachem? [...] Wychodzisz oszołomiony Kosteczku, wychodzisz na ulicę Fredry, zaczęło padać, wychodzisz w deszcz, jakby wcale nie padało, nie myślisz o deszczu. Idziesz oszołomiony przez park, idziesz ulicami, Kennkarte wsunąłeś do wewnętrznej kieszeni marynarki i idziesz, Kosteczku³⁴.

A potem nagle stajesz przed domem na ulicy Podwale, numer 21, dom czysta moderna, funkcjonalizm, ale bez luksusów jak u ciebie na Małalińskiego i bez smaku i bez wy rafinowania, endek poznański i mieszkanie kupił skromne, patrzysz w ich okna – i tak, za tą szybą jest twój Jureczek.

Narracja drugoosobowa właściwa wyraźnie sprzyja ucieleśnionemu zakorzenieniu w świecie opowieści, gdyż umożliwia czytelnikowi odczucie podzielenia z bohaterem wykonywanej czynności fizycznej – ruchu cielesnego, pokonywania przestrzeni, jej sensualnego mapowania poprzez akty percepcyjne.³⁵ Elementy

33. O jej znaczeniu dla ontogenezy i filogenezy człowieka oraz rozwoju kultury pisał Michael Tomasello, *Dlaczego współpracujemy*, przeł. Łukasz Kwiatek (Kraków: Copernicus Center Press, 2016).

34. Szczepan Twardoch, *Morfina* (Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2012), cytaty ze stron 222 i 223 oraz 326.

35. Marco Caracciolo, “Blind Reading: Bodily and Perceptual Responses to Narrative”, w: *The Experientiality of Narrative. An Enactivist Approach* (Berlin, Boston: De Gruyter, 2014), 93–109 oraz 110–132. Caracciolo podkreśla znaczenie “wyobraźni odgrywającej” (ang. *enactment imagination*) dla procesu lekturowego: rozpatruje jej wpływ na emocjonalno-cielesne zaangażowanie czytelnika oraz podświadome, zakorzenione w pamięci własnego ciała, rozpoznanie sytuacji bohatera

opisywane świata przedstawionego – relacje przestrzenne, usytuowanie przedmiotów, inni bohaterowie – muszą pojawić się w polu percepcji adresata narracji, by w ogóle zaistnieć; od razu stają się dla czytelnika markerami orientacji w świecie opowieści. Następuje więc wyraźne wprowadzenie czytelnika w obręb świadomości “ty”, tam znajduje się centrum deiktyczne narracji, ujawnia się fokalizacja zmysłowa jako mechanizm regulujący zakres dostępnej informacji sensualnej. Możliwość projektowania siebie w położenie czasoprzestrzenne postaci powoduje przede wszystkim związek cielesny (wewnętrzną symulację działania), nie musi jednak wyzwać empatii czy utożsamienia, jeśli są ku temu wyraźne przeszkody (na przykład adresat zwrotu do “ty” jest seryjnym mordercą, jak w powieści *Uwikłanie* Iaina Banksa!). Tekstowe “ty” staje się cielesnym reprezentantem czytelnika i angażuje go poprzez ucieleśnioną symulację w fikcyjną akcję. Ten aspekt lektury opowiadania drugoosobowego potwierdzają badania empiryczne nad procesem jego rozumienia³⁶ – odbiorcy są skłonni częściej identyfikować się z działającym adresatem takiej narracji, niż z podmiotem mówiącym do niego, którego klasyczna narratologia wciąż uważa za dominującą instancję w tym specyficznym akcie komunikacyjnym.

Partycypacyjny potencjał literackiego opowiadania drugoosobowego bardzo łatwo porównać do doświadczenia współsprawczości i współobecności, jakie są udziałem gracza wykorzystującego figurę awatara.³⁷ W grach użycie narracji drugoosobowej sprzyja efektowi partycypacji w tu i teraz rozgrywki³⁸, staje się wykładnikiem growej nażywości, sprzyjając pełnej identyfikacji gracza i bohatera gry. Dla uczestnika gry wideo działające ciało awatara to medium sprawczości i zaangażowania³⁹, możliwe do użycia w różnych typach interakcji; także tych, które pozwalają odegrać odmienne aspekty własnej osobowości. Posługiwanie się awatarem ma szereg funkcji, z których podstawową jest poczucie zamieszkiwania w wirtualnym środowisku, wytworzenie wrażenia sprawczości i podjęcie społecznej aktywności⁴⁰ w czasie rozgrywki. Czytelnik cyfrowy / uczestnik kultury

działającego w danych warunkach (czasoprzestrzeni i sytuacji egzystencjalnej). Znamienne, że jednak nie badał pod tym kątem narracji drugoosobowej, wręcz idealnie ewokującej ten efekt.

36. Alice Bell i in., “A Reader Response Method not Just For ‘You’”, *Language and Literature* 28, nr 3 (2019), 241–262.

37. Mark Meadows, “I, Avatar. The Culture and Consequences of Having a Second Life” (Berkeley: New Riders, 2007).

38. Michał Kłosiński, “Przekraczając horyzont inności: narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny”, *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022), 83–96.

39. Harrison Gish, “Grand Theft Auto V: Avatars”, w: *How to Play in Video Games*, red. Matthew Thomas Payne, Nina B. Huntemann (New York: New York University Press), 36–43.

40. *Avatars at Work and Play. Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, red. Ralph Schroeder, Ann-Sofie Axelsson (Dordrecht: Springer, 2006).

cyfrowej użytkuje rozmaite awatary⁴¹ jako dostępny sobie sposób uczestnictwa w świecie przedstawionym – wybierając je, dowolnie modyfikując, wyposażając w cechy zupełnie odbiegające od własnych i niekiedy dokonując czynów, na które nie zdobyłby się w świecie rzeczywistym (przypadek gier komputerowych zmuszających do fizycznej eliminacji rozlicznych przeciwników). Posługiwanie się rozmaitymi wcieleniami w różnych medialnych odsłonach przychodzi nam o wiele łatwiej – zarówno w przypadku kreowania własnego wizerunku (na przykład w formie spersonalizowanej reprezentacji obrazkowej używanej w mediach społecznościowych), jak i w obsłudze tego typu wcieleń na potrzeby udziału w grze, na przykład w popularnych *role playing games*⁴² (w wersji tradycyjnej lub wideo). Te nowe praktyki kulturowe wpływają także na status literackich form dawniejszych (również narracji drugoosobowej w druku) – zmienia się bowiem cały kontekst medialny. Fundamentalną sytuację związaną z narracją drugoosobową w kulturze druku “opowiadam ci o tym, co się z tobą teraz dzieje” dzisiejszy uczestnik kultury multimedialnej i interaktywnej rozpoznaje jako znaną sobie funkcjonalność: “używam ciebie jako mojego awatara w tym właśnie świecie; projektuję siebie w twoje wirtualne ciało”. Należy jednak pamiętać, że literacka nażywość kreowana jest za pośrednictwem środków językowo-tekstowych, podczas gdy grową konstituuje współobecność bezpośrednia⁴³ – współobecność poprzez doświadczenie posługiwania się interfejsem czy analogowymi urządzeniami go rozrzeszającymi⁴⁴.

Współczesna wszechobecność doświadczenia “na żywo” (masowego i łatwo dostępnego⁴⁵) modyfikuje kulturowy status literackiej narracji drugoosobowej – można ją postrzegać, jako dużo bardziej kompatybilną z interaktywnym środowiskiem nowomiedialnym niż forma w pierwszej lub trzeciej osobie. W tym rozpoznaniu odnajduję potwierdzenie swojej tezy, iż rosnąca międzynarodowa popularność opowiadania drugoosobowego tłumaczy się koniecznością znalezienia przez literaturę nowej formy narracji korespondującej z rozwojem otoczenia

41. T. L. Taylor, “Living Digitally – Embodiment in Virtual Worlds”, w: *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, red. Ralph Schroeder (London: Springer-Verlag 2002), 40–62.

42. O związkach tej formy medialnej z problematyką współczesnej teorii literatury i poetyką powieści zob. Olga Dawidowicz, “Role playing games a literatura współczesna”, w: *Praktyki opowiadania*, red. Bogdan Owczarek i in. (Kraków: Universitas 2001), 341–368.

43. Christopher Hanson, *Game Time: Understanding Temporality in Video Games* (Bloomington: Indiana University Press, 2018), 18–35.

44. Michał Kłosiński, *Przygody cyfrowego tułacza. Interpretacje gro znawcze* (Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2023), 169–194.

45. Na przełomie 2021/2022 platforma Facebook zaczęła realizować plan przejścia na wyższy poziom wirtualnej integracji swoich usług, tworząc wersję Meta, mającą docelowo przenieść dotychczasowe aktywności swoich użytkowników w wymiar wirtualny.

medialnego, odzwierciedlającej skomplikowane powiązania interpersonalne, jakie warunkują nasze życie w globalnej wiosce i realności masowej komunikacji bezpośredniej. Efekt udziwnienia, niegdyś towarzyszący narracji w drugiej osobie, bezpowrotnie przeminął; oswoił się z obsługą interaktywnych światów wirtualnych poprzez używanie własnego wcielenia funkcjonującego w nich. Gramatyka powieści oparta na zaimku "ty" odsłania, tematyzuje i tym samym wzmacnia rolę odbiorcy narracji, nadaje mu rolę niezbywalnego współuczestnika aktu narracyjnego i ściśle zespaja czynność opowiadania z sytuacją jego odbioru: tu i teraz, na żywo. Aktywizowanie odbiorcy w ramach opowiadanej/obserwowanej/doświadczanej wielomedialnie opowieści stanowi zaś – w drugiej dekadzie XXI wieku – uprzywilejowaną formę partycypacji w kulturze. Narracja drugoosobowa wykorzystuje najczęściej efekt konwencjonalnego zrównania czasu opowiadania i czasu odbioru, ma więc znamiona iluzji naoczności, sprawozdania z "tu i teraz", do czego użytkownicy dzisiejszych komunikatorów i mediów interaktywnych są przyzwyczajeni jako do prototypowej sytuacji nadawczo-odbiorczej.

Bibliografia

- Auslander, Paul. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Routledge: London New York, 1999.
- Balcerzan, Edward. "W stronę genologii multimedialnej". *Teksty Drugie* 6 (1999), 7–24.
- Bell Alice, Astrid Ensslin, Jen Smith "A Reader Response Method not Just For 'You'". *Language and Literature* 28, nr 3 (2019), 241–262.
- Brown, Tom. *Breaking the Fourth Wall. Direct Address in the Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2013.
- Caracciolo, Marco. *The Experientiality of Narrative. An Enactivist Approach*. Berlin Boston: De Gruyter, 2014.
- Dawidowicz, Olga. "Role playing games a literatura współczesna". W: *Praktyki opowiadania*, red. Bogdan Owczarek, Zofia Mitosek, Wincenty Grajewski, 341–368. Kraków: Universitas, 2001.
- Dell Conte, Matt. "Why You Can't Speak: Second-Person Narration Voice, and a New Model for Understanding Narrative". *Style* 37, nr 2 (2003), 204–219.
- Egan, Jennifer. *Black Box*. <https://www.newyorker.com/magazine/2012/06/04/black-box> (21.01.2024).
- Elleström, Lars. *Transmedial Narration Narratives and Stories in Different Media*. Cham: Pelgrave MacMillan, 2019.
- Fludernik, Monika. "Second-Person Fiction: Narrative You as Addressee and/or Protagonist". *AAA – Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik* 18, nr 2 (1993), 217–247.
- Fludernik, Monika. "Second-Person Narrative As a Test Case for Narratology: The Limits of Realism". *Style* 28, nr 3 (1994), 445–479.

- Fludernik, Monika. "Second-Person Narrative: A Bibliography". *Style* 28, nr 4 (1994), 525–548.
- Gish, Harrison. "Grand Theft Auto V: Avatars". W: *How to Play in Video Games*, red. Matthew Thomas Payne, Nina B. Huntemann, 36–43. New York: New York University Press, 2019.
- Głowiński, Michał. "'Nouveau roman' – problemy teoretyczne". W: *Porządek, chaos, znaczenie*, 35–89. Warszawa: PIW, 1968.
- Głowiński, Michał. "Powieść jako metodologia powieści". W: *Porządek, chaos, znaczenie*, 90–136. Warszawa: PIW, 1968.
- Głowiński, Michał. *Powieść młodopolska. Studium z poetyki historycznej*. Wrocław: Ossolineum, 1969.
- Hanebeck, Julian. *Understanding Metalepsis: The Hermeneutics of Narrative Transgression*. Berlin, Boston: De Gruyter, 2017.
- Hantzis, Darlene. "'You Are About to Begin Reading': The Nature and Function of Second Person Point of View in Narrative". http://digitalcommons.lsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5571&context=gradschool_disstheses (21.12.2023).
- Harrigan, Pat, Wardrip-Fruin Noah (red.). *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge, MA, London: The MIT Press, 2010.
- Herman, David. "Textual 'You' and Double Deixis in Edna O'Brien's 'A Pagan Place'". *Style* 28, nr 3 (1994), 378–410.
- Ikeo, Reiko. "Contemporary Present-Tense Fiction: Crossing Boundaries in Narrative". *Language and Literature* 32, nr 1 (2023), 98–128.
- Iliopoulou, Evgenia. *Because of You. Understanding Second-Person Storytelling*. Bielefeld: transcript Verlag, 2019.
- Kacandes, Irene. *Talk Fiction: Literature and the Talk Explosion*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2001.
- Kaczmarczyk, Katarzyna (red.). *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*. Kraków: Universitas, 2017.
- Kincaid, Jamaica. *A Small Place*. New York: Farrar, Stauss and Giroux, 2000.
- Kluszczyński, Ryszard. *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do spektaklu*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2010.
- Kłosiński, Michał. "Przekraczając horyzont inności: narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny". *Zagadnienia Rodzajów Literackich* 4 (2022), 83–96.
- Kłosiński, Michał. *Przypadki cyfrowego tułacza. Interpretacje gro znawcze*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2023.
- Kwiatkowska, Paulina. "Zeszłego roku w Marienbadzie. Obrazy wytarte i wyparte". *Widok* 24 (2019), 1–26.
- Lodge, David. *Consciousness and the Novel*. London: Secker & Warburg, 2002.
- Lublin Studies in Modern Languages and Literature* 44, nr 2 (2020), numer monograficzny "Formal Intersections between Narrative Fiction and Other Media".

- Maj, Krzysztof M. "Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych". W: *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. Katarzyna Kaczmarczyk, 283–308. Kraków: Universitas, 2017.
- Marcela, Mikołaj. "Narracja – kolaboracja?". *Artpapier* 21 (2008). <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=70&artykul=1633> (20.12.2023).
- Marecki, Piotr. *Gatunki cyfrowe: instrukcja obsługi*. Kraków: Wydawnictwo UJ, 2018.
- Margolin, Uri. "Narrative 'You' Revisited". *Language and Style* 23, nr 4 (1994), 1–21.
- Maziarczyk, Grzegorz. *The Narratee in Contemporary British Fiction. A Typological Study*. Lublin: Wydawnictwo KUL, 2005.
- Meadows, Mark. I. *Avatar. The Culture and Consequences of Having a Second Life*. Berkeley: New Riders, 2007.
- Morrisette, Bruce. "Narrative 'You' in Contemporary Literature". *Comparative Literature Studies* 2 (1965), 1–24.
- Morrisette, Bruce. "Powieść i kino: przypadek Robbe-Grilleta", przeł. Wiktoria Krzemień, *Pamiętnik Literacki* 2 (1975), 211–229.
- Nie, Baoyu. "A Study on the Second-Person Narrative in Jennifer Egan's Black Box". *Open Journal of Social Sciences* 3 (2015), 51–58. https://www.scirp.org/pdf/JSS_2015101509293816.pdf (21.01.2024).
- Rembowska-Pluciennik, Magdalena. "Second-Person Narration as a Joint Action". *Language and Literature* 27, nr 3 (2018), 159–175.
- Richardson, Brian. "I etcetera... On the Poetics and Ideology of Multipersoned Narratives". *Style* 28, nr 3 (1994), 312–328.
- Richardson, Brian. "The Poetics and Politics of Second Person Narrative". *Genre* 24, nr 3 (1991), 309–330.
- Richardson, Brian. *Unnatural Voices: Extreme Narration in Modern and Contemporary Fiction*. Columbus: Ohio State University Press, 2006.
- Rödl, Sebastian. "Intentional Transaction". W: *The Second Person*, red. Naomi Eilan, 304–316. London, New York: Routledge, 2017.
- Ryan, Marie-Laure, Thon Jan-Noël (red.). *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014.
- Ryan, Marie-Laure. "Transmedial Storytelling and Transfictionality". *Poetics Today* 34, nr 3 (2013), 361–388.
- Schofield, Dennis. *Second Person Narrative: A Point of View? The Function of Second Person Pronoun in Narrative Prose Fiction*. Victoria: Deakin University, 1998.
- Schroeder, Ralph, Axelsson Ann-Sofie (red.). *Avatars at Work and Play. Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. Dordrecht: Springer, 2006.
- Sorlin, Sandrine. *The Stylistics of You. The Second-Person Pronoun and Its Pragmatics Effects*. Cambridge: Cambridge University Press, 2022.
- Sugiera, Małgorzata. "Nażywość". W: *Performatyka: terytoria*, red. Ewa Bał, Dariusz Kosiński, 143–149. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2017.

- Szczęсна Ewa, Piotr Kubiński, Marcin Leszczyński red.). *Między dyskursami, sztukami, mediami. Komparatystyka jutra*. Kraków: Universitas, 2017.
- 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-Verlag, 2002.
- Thon, Jan-Noël. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2016.
- Twardoch, Szczepan. *Morfina*. Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2012.
- Tomasello, Michael. *Dlaczego współpracujemy*, przeł. Łukasz Kwiatek. Kraków: Copernicus Center Press, 2016.
- Walker, Jill. "Do You Think You're Part of This? Digital Texts and the Second Person Address". W: *Cybertext Yearbook 2000*, red. Raine Koskimaa, Markku Eskelinen, 8–25. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2001.
- Winiecka, Elżbieta. *Poszerzanie pola literatury. Studia o literackości w Internecie*. Kraków: Universitas, 2020.
- Wiśniewski, Michał R. *Jetlag*. Warszawa: Krytyka Polityczna, 2014.
- Witosz, Bożena. "O wzajemnej relacji zaimków "ja" – "ty" w narracji". *Język Artystyczny* 2 (1981), 27–36.
- Witosz, Bożena. *Cechy strukturalno-składniowe monologu wypowiedzianego (na przykładzie literatury polskiej)*. Katowice: Wydawnictwo UŚ, 1988.
- Wójtowicz, Aleksander. "Wśród 'nowych możliwości'. Powieść awangardowa i film". W: *Cogito i "sejsmograf podświadomości". Proza Pierwszej Awangardy*, 191–222. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 2010.
- Wysłouch, Seweryna. *Problematyka symultanizmu w prozie*. Poznań: Wydawnictwo UAM, 1981.
- Zagadnienia Rodzajów Literackich* 65, nr 4 (2022) (numer tematyczny "Transmedial Second-Person Narratives").

