



Kacper Kajetan Kidziak

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

<https://orcid.org/0009-0007-8276-5806>

Analiza diegetycznej pętli czasowej w grze *I Was A Teenage Exocolonist*

Case study of diegetic time loop in *I Was A Teenage Exocolonist*

Summary

This article examines how the diegetic time loop in the independent game *I Was A Teenage Exocolonist* shapes the narrative and rhetoric of the game. The author employs a case-study approach with autoethnographic observations, discourse analysis (interviews with developers, reviews, fan discussions), and comparative analysis of time-loop topoi in popular culture. Adopting Ian Bogost's concept of procedural rhetoric, the study argues that game rules themselves act persuasively, prompting players to reflect on the consequences of their choices. The analysis shows that IWATE's time loop encourages developing eudaimonic stance focused on communal well-being, while still allowing for hedonistic exploration; it also addresses queer and neuroatypical themes.

Keywords

Procedural rhetorics, time travel, time loop, video games, indie games, life sim

Abstrakt

Artykuł analizuje, w jaki sposób diegetyczna pętla czasowa w niezależnej grze *I Was A Teenage Exocolonist* kształtuje narrację i retorykę gry. Autor opiera się na studium przypadku z elementami autoetnografii oraz analizie dyskursu (wywiady z twórcami, recenzje, dyskusje fanowskie) i porównawczej interpretacji toposu pętli czasowej w kulturze popularnej. Stosuje pojęcie retoryki proceduralnej, wskazując, że reguły gry same w sobie pełnią funkcję perswazyjną, skłaniając gracza do refleksji nad konsekwencjami swoich wyborów. Analiza pokazuje, że pętla czasowa w IWATE sprzyja wykształcaniu postawy eudaimonicznej zorientowanej na dobro społeczności, umożliwiając również hedonistyczną eksplorację; porusza także wątki queerowości oraz neuroatypowości.

Słowa kluczowe

retoryka proceduralna, podróże w czasie, pętla czasowa, gry cyfrowe, gry niezależne, *I Was A Teenage Exocolonist*, symulatory życia

Wstęp: cel i metodologia

Celem artykułu jest analiza tego, w jaki sposób diegetyczna pętla czasowa w grze *I Was A Teenage Exocolonist* wpływa na mechanikę, narrację oraz retorykę symulatora dorastania. W analizie wykorzystuję pojęcia retoryki gry i systemu, odwołując się do teorii retoryki proceduralnej Iana Bogosta (2007), według którego reguły i procesy gier same w sobie pełnią funkcję perswazyjną, przekazując wartości i argumenty poprzez własny sposób działania. Badanie przyjęło formę studium przypadku i obejmuje autoetnograficzne obserwacje wielokrotnych rozegrań, analizę dyskursu – w tym wywiady z twórcami, recenzje oraz dyskusje fanowskie – oraz porównawczą interpretację motywu pętli czasowej w kulturze popularnej. Niniejszy tekst jest adaptacją trzeciego rozdziału nieopublikowanej pracy licencjackiej (Kidziak, 2024). Wszystkie tłumaczenia terminów, które nie mają oficjalnych polskich odpowiedników, stanowią propozycje własne.

Klasyfikacja gatunkowa gry

I Was A Teenage Exocolonist to niezależna gra stworzona przez Northway Games i wydana przez Finji w 2022 roku na platformy PC, PS4/PS5 oraz Switch. Produkcja posiada dwuwymiarową, rysowaną grafikę utrzymaną w stylistyce komiksu lub powieści graficznej. Gra adresowana jest do młodych dorosłych, a jej synkretyczny styl łączy elementy amerykańskiego i japońskiego komiksu z kulturą cyfrową (Chao, 2022). Na platformie Steam *IWATE* opisano jako „narracyjną grę RPG z elementami karcianki” i sklasyfikowano w kategoriach „Niezależne”, „RPG” oraz „Symulacje”. Krytycy podkreślają przede wszystkim hybrydowy charakter gry (Warner, 2023), choć nie ma pełnej zgody co do dokładnego połączenia gatunków (Dawn, 2023). Czasami produkcja klasyfikowana jest również jako gra przytulna (cozy game) (Floyd, 2023). Projektantka gry wskazuje symulatory życia (*life sim*), a w szczególności *Princess Maker*, jako główną inspirację (Northway, 2019). W hołdzie dla tego tytułu jeden z elementów kodu gry – kontener opisujący postać Sol – został nazwany „Princess.css”.

Charakterystyka gry

Osoba grająca wciela się w Sol – urodzone na statku kosmicznym Stratospheric dziesięcioletnie dziecko uciekających z Ziemi kolonistów. Rodzice Sol próbują skolonizować pełną ksenofauny i ksenoflory planetę Vertumnę. W wyniku przejścia przez tunel czasoprzestrzenny Stratospheric ulega uszkodzeniu, stawiając pod znakiem zapytania zdolność kolonii do przetrwania; Sol zostaje nieodwracalnie zmienione – wykształca zdolność przeżywania własnego życia ponownie, podejmując inne wybory – znacząco wpływa to na charakter rozgrywki, która skonstruowana jest dookoła modelu wielokrotnych rozegrań.

Ambicją kolonistów jest stworzenie na Vertumnie utopijnego społeczeństwa opartego na systemie socjalistycznym. Kolonia ma być kulturowym, społecznym i ekonomicznym resetem. Zgodnie z fabułą Sol mierzy się z problemami adaptacji do życia na nowej planecie, swojej relacji ze środowiskiem, imigracji, a także z aktywną agresją ze strony natury sterowanej planetarnym systemem sztucznej inteligencji – Ogrodników (*the Gardeners*) – zaprojektowanym pod kątem zabezpieczenia stabilności lokalnego ekosystemu, dla którego koloniści stanowią zagrożenie, które nie jest tolerowane.

Widać tu wyraźne wykorzystanie potencjału fantastyki naukowej do dyskursywizacji problematyki postkolonializmu, ekokrytyki, procesu formowania się społeczności i ideologii; gra funkcjonuje jako interaktywny eksperyment myślowy eksplorujący ideę lewicowego społeczeństwa utopijnego oraz problemy i zagrożenia jego realizacji. W trakcie rozgrywki osoba grająca podejmuje decyzje wymagające zajęcia stanowiska wobec powyższych zagadnień, aktywnie wpływając na los kolonii, planety i konstrukcję własnej tożsamości.

Zadaniem gracza jest zarządzanie pętlami czasowymi, które kontrolują edukację i życie zawodowe Sol, ekonomię stresu oraz *kudos* (lokalną walutę opartą na szacunku i wdzięczności kolonistów), podejmowanie decyzji fabularnych, rozwijanie relacji interpersonalnych – w tym potencjalnie romantycznych – oraz eksploracja Vertumny, umożliwiającą progresję wątków narracyjnych.

Pojedyncze pełne rozegranie *IWATE* obejmuje życie Sol od momentu przybycia na Vertumnę aż do osiągnięcia dwudziestego roku życia, po czym sesja kończy się, a gra prezentuje modułowy epilog opisujący losy Sol, kolonii, planety i innych postaci na podstawie parametrów Sol oraz decyzji fabularnych podjętych w trakcie rozgrywki. Następnie użytkownik otrzymuje możliwość rozpoczęcia kolejnego rozegrania, doświadczając życia Sol od nowa.

Pętla czasowa – definicja i konteksty

Wyróżnikiem *I Was A Teenage Exocolonist* jest osadzenie rozgrywki w diegetycznej pętli czasowej – formie podróży w czasie najczęściej kojarzonej z filmem Harolda Ramisa (1993) *Dzień Świstaka*, a w Japonii – z książką Tsutsui Yasutaki (1967) *O dziewczynie skaczącej przez czas* (Lee, 2014; Heinze, 2012). Leś (2018, s. 202) opisuje pętlę czasową jako mechanizm, w którym zapętłona osoba wielokrotnie przeżywa określony odcinek czasu, aż do spełnienia warunków kończących pętlę. Wydarzenia w obrębie takiej pętli są uporządkowane i niezmiennie, powtarzające się zawsze w ten sam sposób.

Dzięki temu pętle czasowe umożliwiają analizę związków przyczynowo-skutkowych zachodzących w obrębie zapętlenia, co nadaje im potencjał retoryczny: powtarzając określone wydarzenia i prezentując alternatywne warianty rzeczywistości, można kontrastowo izolować zmienne, przypisywać im znaczenie i wartościować,

ukazując skutki przeprowadzanych działań. Narracje pętli czasowych sprzyjają metaforyzacji procesów uczenia się i samodoskonalenia, traktując punkt wejścia jako stan niedoskonały i nieświadomy, a moment wyjścia – przerywający pętlę – jako stan oświecony i wyedukowany (Leś, 2018, s. 101–102). Pozwala to krytycznie odnieść się do konkretnych modeli i postaw, pokazując ich konsekwencje i proponując alternatywne ścieżki.

Sprawia to, że ten typ podróży czasowej popularny jest w tekstach wykorzystujących temponautykę jako formę przedstawienia zjawisk psychologicznych, takich jak metaforyzacja traumy, obsesji, depresji, ruminacji i innych procesów mentalnych powodujących psychologiczne „zamrożenie” lub ciągły „powrót do przeszłości” (Leś, 2018, s. 279–290). Może to być nawet żal płynący z niezrealizowanego potencjału kończących się wakacji, jak w produkcji Kyoto Animation z 2009 roku pt. *The Melancholy of Suzumiya Haruhi: Endless Eight I-VIII*.

Nie zawsze jednak „problem” tkwi w samej osobie zapętłonej – czasami pętla czasowa jest „misją od przeznaczenia”, umożliwiającą np. powstrzymanie jakiejś katastrofy: za przykład służy *Gdy Zapłaczą Cykady* (Ryukishi07, 2001–2023), w którym świadoma pętli dziewczyna wraz z nieświadomymi pętli przyjaciółmi próbuje zrozumieć wewnętrzne mechaniki i dynamiki społeczności, szukając faktorów prowadzących do destabilizacji psychologicznej mieszkańców wioski, skutkującej licznymi morderstwami, w tym jej własnym. Ten wariant czasami jest połączony z przeniesieniem świadomości osoby zapętłonej w odległą przeszłość, pozwalając wykorzystać perspektywę osoby z przyszłości w celu skorygowania jakiejś niesprawiedliwości, której zrozumienie leżało poza zdolnościami temponauty: tak jest chociażby w *Erased: Miasto z którego zniknąłem* (Sanbe, 2012–2016), w którym protagonista, chcąc powstrzymać morderstwo swojej matki, cofa się do dzieciństwa, w którym musi rozwiązać zagadkę śmierci rówieśników, w tym dziewczynki, która stanowiła łatwą ofiarę ze względu na swoją społeczną alienację, z powodu której protagonista przez całe swoje życie czuł się współwinny.

Innym wariantem jest sytuacja, w której emfaza kompozycyjna jest położona na eksploracji tożsamości osoby zapętłonej: kim jest obecnie, kim może się stać, kim chce i nie chce się stać. Heinze (2012) wskazuje, że ten typ narracji, oparty na repetycji i eksploracji siebie, reprezentowany przez *O dziewczynie...*, jest emblematyczny dla zaproponowanej przez niego „trzeciej, postmodernistycznej fazy japońskiego toposu podróży w czasie”. Lee (2014) podkreśla istnienie napięcia pomiędzy niedojrzałymi, hedonistycznymi ekscesami a wymagającą dojrzałości i wstrzemięźliwości eudaimoniczną chęcią zrealizowania najlepszej wersji siebie, zdolnej dać innym najlepsze możliwe jutro; aby wykształcić postawę eudaimoniczną, należy pogodzić się z regułą charakterystyczną dla narracji o podróży w czasie: przeszłość nie powinna być zmieniana, a próby zmian bardziej szkodzą niż pomagają.

Ta reguła jest podważana w ostatnich latach, szczególnie w tekstach o podróżach w czasie upodobnionych do gier cyfrowych. Tak jest chociażby w dekonstrukcji gatunku fikcji portalowej isekai (Muhamed, 2020), *Re:Zero – Życie w innym świecie od zera* (Nagatsuki 2012 – bieżąco aktualizowane), gdzie główny bohater – młody mężczyzna przeniesiony do fantastycznego świata – odkrywa w sobie moc „powrotu przez śmierć” (死に戻り *shinimodori, return by death*), przypominającą mechanikę autozapisu rozgrywki w grach cyfrowych: gdy bohater umiera, cofa się w czasie do określonego niezrozumiałą logiką punktu. Nie może jednak nikomu o tym powiedzieć, bo wtedy natychmiast ginie, jakby za karę za „złamanie reguł gry”. Seria opiera się na pętli: „...protagonista napotyka problem kończący się jego śmiercią; protagonista eksploruje sytuację, próbując zrozumieć rządzące nią reguły; protagonista umiera, eksperymentując; protagonista odnajduje rozwiązanie problemu i przeżywa; następuje przesunięcie punktu autozapisu; protagonista napotyka problem kończący się jego śmiercią...”. W *Re:Zero* i podobnych tytułach temponautycznych, jak *Summer Time Rendering* (Tanaka, 2017–2021), grywalny charakter sytuacji jest wyraźny, a umiejętność myślenia jak w grze komputerowej decyduje o sukcesie bohatera. W tym kontekście repetycyjność odgrywa fundamentalną rolę – pętle rozgrywki funkcjonują jako pętle czasowe, pozwalając graczowi zrozumieć, opanować i wykorzystać rządzące sytuacją reguły (García-Catalán & Navarro-Remesal, 2015). Porównania do *Dnia Świstaka* są tak oczywiste, że rodzi się pytanie: czy gry są jak *Dzień Świstaka*, czy też *Dzień Świstaka* przypomina gry (Craighead, 2019).

Temponautyczny potencjał gier cyfrowych ujawnia się także poprzez systemy zapisywania i wczytywania rozgrywki, które czynią z gracza formę podróżnika w czasie. Rogers (2021) w recenzji *Tokimeki Memorial* (Konami, 1994) opisuje doświadczenie jako ponowne przeżycie liceum, wymagające starannego notowania, analizowania szczegółów, odkrywania zależności i gromadzenia wiedzy w celu opanowania rzeczywistości – doświadczenia o charakterze detektywistycznym. Coraz częściej temponautyka staje się przedmiotem refleksji zarówno w grach głównego nurtu, jak i w sektorze niezależnym (Swaim, 2021).

Temponautyczna pętla / Was A Teenage Exocolonist

Diegetyczna pętla czasowa w *IWATE* realizuje wszystkie omówione wcześniej funkcje pętli czasowej. W kolejnych iteracjach emfaza kompozycyjna kładziona jest na różne jej aspekty, co sprawia, że doświadczenie pętli jest różnorodne i dynamiczne. Wzmacnia to kluczową dla symulatorów wychowywania i dorastania regrywalność, dodatkowo ukierunkowując rozgrywkę na model wielokrotnych rozegrania. Pętla czasowa *IWATE* wpisuje się w obserwacje Heinzego (2012) dotyczące nietechnologicznej natury japońskich podróży w czasie – nie wynika ona z ludzkiego działania ani nie jest zarządzana maszyną czasową; jest manifestacją niezrozumiałych, niepoddających się kontroli sił natury. Tunel czasoprzestrzenny w grze można

interpretować jako kosmiczny odpowiednik porwania przez wir powietrzny lub wodny – Sol zostaje porwane przez wir kosmiczny.

Diegetyczna pętla *IWATE* świadomie włącza w doświadczenie rozgrywki poczucie metaciągłości iteracji. Pętla zachowuje spójność na przestrzeni wielu rozegrań – także tych równoległe prowadzonych – w obrębie jednego profilu Steam, poprzez dodanie dodatkowej warstwy kompozycyjnej. Tworzy to kognitywną ciągłość pomiędzy sesjami, nie odbierając im jednak indywidualnej odrębności; zamiast tego powstaje rama spajająca wszystkie rozgrywki w jedną całość.

System „świstaków” i determinizm

Na poziomie technicznym ta dodatkowa super-pętla zarządzana jest za pomocą szeregu zmiennych, nazywanych na potrzeby kodu *groundhogs*, czyli „świstaki”. Jest to świadome odwołanie do *Dnia Świstaka* (Northway, 2022). Odblokowują one nowe decyzje i opcje oparte na wiedzy z poprzednich iteracji pętli. „Świstaki” przypisane są bezpośrednio do danego profilu – nie do konkretnego rozegrania, nie do konkretnego zapisu gry, a do danej instalacji gry jako całości. Oznacza to, że gdy kod gry sprawdza ich wartość, nie ma znaczenia, kiedy wartość danego „świstaka” została zmieniona – czy w tym, czy w poprzednim, czy w symultanicznie przeprowadzanym rozegraniu. Możliwa jest nawet sytuacja, w której osoba grającą wczytuje grę w obrębie tego samego rozegrania i otrzymuje nową opcję opartą na odblokowanym przed wczytaniem gry „świstaku”.

Ten zabieg nie tylko pozwala wprowadzać nowe opcje oparte na „świstakach”, ale też prowadzi do udiegetycznienia charakterystycznej dla gier opartych na wiedzy – takich jak symulatory dorastania i wychowywania – formy progresji pod postacią lepszego zrozumienia reguł rządzących daną pętlą czasową. Dzięki włączeniu w diegezę międzyrozegraniowej kognitywnej ciągłości dochodzi do symetrycznego zrównania perspektywy i wiedzy awatara z wiedzą osoby grającej. Ciągłość personalnego czasu umożliwia akumulację wiedzy i umiejętności. Pozwala to na wytłumaczenie zachowań i strategii opartych na znajomości całości pętli czasowej bez naruszania koherencji diegezy.

Strategie te są możliwe, ponieważ *IWATE* sprawia wrażenie losowości, lecz w istocie jest grą wysoce deterministyczną. Losowe są jedynie: rozdania kart podczas wyzwań karcianych, wybór kart do usunięcia w czasie odpoczynku, lokalizacja interakcji i przedmiotów podczas eksploracji oraz jedna zdolność dająca niewielką szansę na przyrost umiejętności. Nawet te elementy „losowe” są w rzeczywistości deterministyczne – zmienne zapisane w plikach rozegrania sprawiają, że wielokrotne wczytywanie prowadzi do tych samych rezultatów przy wyborze tych samych opcji. Aby zmienić wynik wyzwań karcianych, gracz musi poprawić swoje umiejętności w rozgrywaniu kart.

Deterministyczny charakter przebiegu pętli czasowej uzyskany jest za pomocą zorganizowania wydarzeń i interakcji w sekwencji poszczególnych wątków, które – w obrębie danego wątku – zawsze następują po sobie w określonej kolejności. Ze względu jednak na to, że wydarzenia wymagają spełnienia różnych warunków nim mogą zostać aktywowane, powstaje poczucie emergentności i pozornej nieprzewidywalnej losowości. Po dokonaniu deszyfracji sekwencji poszczególnych interakcji oraz wymogów, które należy spełnić, aby stały się dostępne, osoba grająca uzyskuje kontrolę nad pętlą czasową – może starać się wymusić pożądaną przez siebie jej przebieg. Jednocześnie elementy faktycznie losowe wprowadzają na tyle dużo chaosu w przebieg rozegrania, że można dokonać stosunkowo precyzyjnego strategicznego zagospodarowania pętli czasowych wiele iteracji do przodu, ale nadal należy brać pod uwagę zmiany wprowadzane przez czynnik losowy; nawet jeśli indywidualnie te zmiany nie są duże, na przestrzeni całego rozegrania stawiają one aktywny opór pełnej determinacji jego przebiegu.

Agonalna pętla katastrof

Diegetyczna pętla czasowa organizuje też aspekt wyzwaniowy gry. IWATE zawiera szereg wydarzeń, których niepoprawne zaadresowanie ma katastroficzne skutki. Konsekwencją tych porażek nie jest śmierć Sol, która przerywa rozegranie, ale coś potencjalnie gorszego dla osoby grającej: kontynuacja rozegrania w świecie, którego stan jest znacząco pogorszony. Częstą konsekwencją jest śmierć postaci niezależnej – chociażby rodziców Sol. Na przestrzeni pierwszego rozegrania typowe doświadczenie IWATE zawiera okrutnie przypadkową i nieuniknioną śmierć przyjaciółki; wynikającą z tego przewlekłą depresję przyjaciela; brutalne śmierci wielu dorosłych z powodu ataków natury; powolną śmierć ojca Sol w wyniku zakażenia zarodnikami uniemożliwiającymi oddychanie; śmierć głodową przepracowanej matki Sol; przejście władzy przez niekompetentnych militarystów; wejście innej przyjaciółki w związek, w którym staje się ofiarą przemocy psychologicznej i fizycznej; uśmiercenie adoptowanego zwierzątka przyjaciela przez militarystyczny rząd; radykalizację innego przyjaciela do tego stopnia, że dokonuje on aktu terrorystycznego skierowanego przeciwko kolonii i znika bez śladu, co wywołuje u jego siostry głębokie szkody psychologiczne; nieświadomą pomoc tejże siostrze przy stworzeniu broni biologicznej doprowadzającej do katastrofy ekologicznej; oraz reintrodukcję kapitalizmu w kolonii. Pierwszy epilog zazwyczaj również nie jest optymistyczny, wskazując na to, że kolonia zmierza ku pewnej zagładzie i jest to tylko kwestia czasu, a znajomi Sol spędzają resztę życia niespełnieni i nieszczęśliwi, umierając młodo; dotyczy to nawet, a może szczególnie, osób partnerskich Sol. Retoryka gry jest jasna: w takim świecie – skłóconym z naturą, rządzonym przez niekompetentnych militarystów – nie da się żyć szczęśliwie, nawet jeśli znajdzie się miłość swojego życia i spełnienie zawodowe.

Po każdym epilogu *IWATE* gracz odbywa krótką rozmowę z Sol w starszej wersji wiekowej – personifikacją wszystkich dotychczasowych żyć tej postaci, kumulującą doświadczenia i konsekwencje poprzednich rozegrań. Wszech-Sol komentuje właśnie zakończone życie i wyraża żal z powodu wszystkich niepotrzebnie straconych istnień oraz błędów, których można było uniknąć – wskazując graczowi, że da się to zrobić lepiej. Pierwsza taka uwaga zazwyczaj dotyczy przyjaciółki, która ginie w wypadku, co bez wykorzystania mechaniki „świstaków” – czyli bez wielokrotnego rozegrania lub wczytania wcześniejszego zapisu po doświadczeniu jej śmierci – pozostaje nieuniknione. Jest to najlepszy przykład wyzwaniowej pętli czasowej organizowanej przez diegetyczną pętlę czasową gry, skonstruowanej dookoła idei najpierw eksponowania osoby grającej na niemalże aporetyczne wyzwania i tragedie, a następnie zachęcania do znalezienia rozwiązania w kolejnym życiu. W ten sposób, wyzwanie po wyzwaniu, rozegranie po rozegraniu – swoistą metodą żabich skoków – osoba grająca jest kierowana ku zakończeniu definitywnemu, w którym wszystkie życia (z wyjątkiem jednego, tego nie do ocalenia) są uratowane, militaryści obaleni, a ludzkość i sterującą naturą sztuczna inteligencja planety negocjują harmonijny i symbiotyczny pokój. Zakończenie definitywne jest zakończeniem utopijnym, umożliwiającym realizację socjalistycznych i lewicowych założeń kolonii w sposób nie tylko niekolidujący z naturą, ale wręcz z niej czerpiący – nie z pozycji kolonizatora i władcy, a ze strony partnera, w pewnym stopniu nawet podporządkowanego i zależnego od natury – w sposób podobny do tego, jak relacje z naturą ramuje *shinto*. Gra ma jasny przekaz retoryczny i wykorzystuje systemy gry, a przede wszystkim implementację pętli czasowej w ramach komparatywnego naświetlenia różnic pomiędzy poszczególnymi rzeczywistościami, w celach perswazyjnych. Tak jak *Dzień Świstaka* proponuje model szczęśliwego życia, tak *IWATE* proponuje model szczęśliwego życia, którego warunkiem jest szczęśliwe społeczeństwo realizujące konkretny model polityczny.

IWATE wykorzystuje antycypację katastrofy, a właściwie całej kolekcji czy też nawet mapy katastrof, w podobny sposób, co chociażby *Gdy Zapłaczę...* – w celu zaprezentowania osobie grającej świata i społeczności, o szczęście których warto jest walczyć. Wykorzystane są tutaj stosunkowo długie segmenty przytulne, budujące przywiązanie emocjonalne gracza do diegezy i zamieszkujących ją postaci. Następnie są poddawane cierpieniu i spotykają je tragedie, które wywołują sprzeciw i podsycają determinację do naprawy niesprawiedliwości w kolejnych rozegraniach. Jednocześnie, z wyjątkiem pierwszej śmierci przyjaciółki z dzieciństwa, właściwie wszystkim tragediom można zapobiec za pierwszym podejściem; poszczególne tragedie nie wywołują poczucia arbitralności, bo praktycznie zawsze są logicznymi konsekwencjami przeszłych działań, prowadzącymi do namysłu „dałoby się to zrobić lepiej”. Problematyzuje to poczucie winy i fantazję naprawy przeszłości typu „gdybym wiedziało to, co wiem”, uchwyconą chociażby w *Erased...*

Erased... jest tutaj interesującym punktem odniesienia, ponieważ kolejna iteracja życia Sol rozpoczyna się dopiero w chwili śmierci – długo po zakończeniu segmentów, w których kontrolę nad Sol sprawuje gracz. Logicznie oznacza to, że przebieg dorosłego życia Sol – „reszty życia” – jest zdeterminowany przez dzieciństwo, a przede wszystkim popełnione w nim błędy. Jest to sytuacja analogiczna do tej przedstawionej w *Erased...*, gdzie śmierć matki bohatera jest konsekwencją pozornie niezwiązanych wydarzeń z jego okresu wczesnoszkolnego. Kluczowa jest perspektywa długofalowych konsekwencji: wiele „katastrof” wymaga podjęcia działań zapobiegawczych z dużym wyprzedzeniem, czasami obejmując całe lata w ramach pojedynczego rozegrania. Dzięki temu, nawet przy otwartości gry na praktyki „wczytywania”, nie da się łatwo obejść problemów bez ich wcześniejszego rozwiązania za pomocą intencjonalnej strategii. Wczytanie zapisu cofającego rozgrywkę o kilka lat jest w praktyce porównywalne do rozpoczęcia gry od nowa – w obu przypadkach wymagany jest wysiłek i ukierunkowana intencjonalność, aby zapobiec katastrofie.

Warto zauważyć też, że gra za pomocą „świstaków” usprawnia powyższy proces, a często powtarzana krytyka symulatorów wychowywania dotyczy długości poszczególnych rozegrzań (Steam Community, 2020). „Katastrofy” wymagają strategicznego planowania i wieloetapowego działania, a w niektórych wypadkach również rozwijania Sol w stronę określonych kompetencji; gdyby każde kolejne rozegranie musiało wkomponować te same akcje, miałyby to negatywny wpływ na regrywalność IWATE zarówno poprzez ograniczanie dostępnych ścieżek rozwoju Sol, jak i rutynę powtarzania tych samych pętli czasowych. IWATE unika takiej petryfikacji poprzez udostępnienie diegetycznych skrótów pozwalających osiągnąć efekt końcowy danej sekwencji bez konieczności rozgrywania jej ponownie w całości. Jest to zrealizowane za pomocą „świstaków”: Sol posiada już wiedzę potrzebną, aby rozwiązać dany problem – na przykład zna recepturę lekarstwa na chorobę ojca – i musi ją tylko zaimplementować, co drastycznie kondensuje czas i zasoby wymagane, by rozwiązać dany problem. Osoba grająca nadal musi zapobiegać katastrofom – nawet w swojej uproszczonej i skondensowanej formie rozwiązanie kolejnych problemów wymaga minimalnego wysiłku przypominającego, że bez udziału Sol stałoby się najgorsze. Istotne jest wskazanie, że nie wszystkie katastrofy są rozwiązywalne „świstakami”; część z nich, szczególnie te związane z relacjami z postaciami „romansowalnymi” i „zaprzyjaźnialnymi”, wymaga aktywnego zaangażowania i pełnej inkorporacji w strategię osoby grającej. Aby wydostać przyjaciółkę z przemocowego związku, trzeba wykonać komplet czynności, nie ma tutaj drogi na skróty. Brak możliwości rozwiązania tych problemów za pomocą „świstaków” można odczytać jako komunikat sygnalizujący, że niezależnie od zakumulowanej wiedzy i umiejętności przyjaźń wymaga niesłabnącego, aktywnego wysiłku. Dla drugiej osoby „trzeba być”.

Zachowany jest interesujący balans – „świstaki” usprawniają rozwiązywanie innych problemów wpisanych w pętlę czasową, co pośrednio ułatwia zarządzanie

problemami takimi jak powyższy, bo zwalniane są zasoby do tego potrzebne; Sol ma więcej czasu na inne rzeczy, a osoba grająca może poświęcić im więcej uwagi i zasobów kognitywnych. Nie należy tutaj bagatelizować roli zasobów kognitywnych: dzięki „świstakom”, możliwe jest włączanie kolejnych problemów do rozwiązywania i elementów fabuły wynikłych z progresowania inicjalnych wyzwań przy jednoczesnym utrzymaniu skomplikowania pojedynczego rozegrania na poziomie stanowiącym kognitywne wyzwanie, ale nie przeciążenie.

Hedonizm i eudaimonia

Strukturalne nakierowywanie i prowokowanie osoby grającej do grania w sposób wiążący personalne szczęście Sol ze szczęściem i dobrostanem społeczności można zidentyfikować jako kultywowanie w osobie grającej postawy eudaimonicznej. Warto tutaj zaznaczyć, że nagrodą za wypełnienie wątku fabularnego przyjaciół jest dołączenie ich do ekranu startowego, który na początku jest pusty, a na końcu pełny ludzi. Nie oznacza to jednak, że diegetyczna pętla czasowa IWATE nie wchodzi w dialog również z postawą hedonistyczną. Za realizację postawy hedonistycznej w IWATE można uznać działania typowe dla gier o reaktywnej fabule – wielokrotne rozgrywanie lub „wczytywactwo” mające na celu wyczerpanie pełnej zawartości rozgrywki, często motywowane albo próbą zbierania wszystkich osiągnięć, albo ciekawością, znudzeniem i chęcią eksperymentacji. Akty hedonistyczne w IWATE to na przykład chęć sprawdzenia, czy możliwe jest rozegranie, w którym Sol maksymalnie rozwija wszystkie swoje parametry; hedonistyczna może też być chęć nawiązania romansu z konkretną postacią, konstruowanie całego rozegrania pod ten cel, z potencjalnym ignorowaniem innych jego aspektów, np. innych postaci niezależnych.

Diegetyczna super-pętla czasowa wzbogaca doświadczenie hedonistyczne za pomocą „świstaków” – powstają w ten sposób nowe warianty rozegrania, których osoba grająca jeszcze nie doświadczyła. Jednocześnie super-pętla komplikuje granie hedonistyczne, dodając do doświadczenia wymiar etyczny i aktywnie zwracając na niego uwagę. Ilustrując: na przestrzeni pierwszego rozegrania większość osób grających doświadcza śmierci przyjaciółki Sol, co jednocześnie przyczynia się do głębokiej depresji przyjaciela. Prowadzi to do sytuacji, w której – z powodu częstych interakcji i naturalnej chęci zaopiekowania się osobą w potrzebie – tenże bohater staje się prawdopodobnym „partnerem romansowym” Sol. Ze względu na to, że mało prawdopodobne jest, że osoba grająca wynegocjuje pokój z Ogrodnikami w pierwszym rozegraniu, zakończenie romansu w epilogu nie jest w pełni szczęśliwe, co z kolei może prowadzić do chęci rozegrania go ponownie. W kolejnym rozegraniu pojawia się możliwość uratowania przyjaciółki i tak naprawdę nie ma żadnego powodu, aby tego nie zrobić – nawet zakładając motywację czysto hedonistyczną, uratowanie jej oznacza dostęp do nowej zawartości. Dodatkowo w tym momencie

może pojawić się chęć rozwinięcia relacji romantycznej tej bohaterki w myśl zasady, że jest to postać, której osoba grająca nie mogła w ogóle doświadczyć w poprzednim rozegraniu, więc teraz ciekawie byłoby się na niej skupić dla maksymalnego podkreślenia różnic pomiędzy rozegraniami.

Tutaj pojawia się komplikacja powodująca dylemat moralny i naświetlająca konflikt pomiędzy postawą eudaimoniczną i hedonistyczną – okazuje się, że w każdym rozegraniu, w którym żyją obie te postaci, stają się monogamicznie parą, ignorując zamiary osoby grającej. Aby wejść z którąkolwiek z nich w relację romantyczną, należy wykazać wysiłek porównywalny do powstrzymywania katastrofy, ma to jednak odwrotny wymiar emocjonalny – trzeba celowo zniszczyć ich relacje, co można osiągnąć na dwa sposoby: albo konsekwentnego niszczenia samooceny i asertywności tejże przyjaciółki, albo celowej manipulacji przyjacielem w celu wywołania wrażenia, że mamy wobec przyjaciółki „pierwszeństwo”. Dla wielu osób grających jest to sytuacja na tyle problematyczna, że rezygnują z zamiaru angażowania tych postaci w relację romantyczną. Jest to po prostu zbyt „drenujące” emocjonalnie (Reddit, 2023a).

Świadomie w konflikt z postawą hedonistyczną wchodzi również decyzja projektantów o tym, że nie wszystkie romanse mają „szczęśliwe zakończenie” – część postaci, z którymi Sol może wejść w relacje podczas rozegrania, zawsze rezygnuje z kontynuacji romansu w epilogu; jako że „szczęśliwe zakończenie” związku z niektórymi postaciami ukryte jest za konkretnymi wymaganiami (takimi jak chociażby wynegocjowanie pokoju z Ogrodnikami lub chęć/niechęć do wielodzielności), dla wielu osób grających odkryciem budzącym mieszane uczucia jest to, że nie da się pozostać z tymi postaciami w relacji – można zabezpieczyć ich osobiste szczęście i przyjaźń z Sol, ale nigdy nie trwały związek. Taką kontrowersyjną decyzję projektantów – dla wielu graczy szczęśliwy, interaktywny romans to ważny aspekt gier (Reddit, 2024) – można odczytać jako uznanie, że nie wszystkie relacje, które w pewnym momencie przyjmują kształt romantyczny, muszą takimi pozostać do końca; nie czyni ich to mniej wartościowymi. Dodatkowo, w kontekście dającej tak ogromną kontrolę nad losem zarówno swoim, jak i całej planety pętli czasowej, bardzo istotne staje się to, co zostaje wyłączone spod kontroli gracza. Romantyczna wolność postaci niezależnych przypomina, że są to osoby, a nie zabawki. Dodatkowo, gdy osoba grająca zdaje sobie sprawę z tego, że jej ulubiona postać nigdy nie będzie stałym partnerem romantycznym Sol, ale nadal możliwe jest stworzenie dla nich i z nimi lepszej przyszłości – po prostu w relacjach przyjacielskich – jest doświadczeniem kształtującym eudaimoniczną dojrzałość.

Atypowość w pętli

IWATE porusza problem związany z potencjalnie destabilizującym narrację uświadomieniem innych bohaterów o pętli czasowej konstytuującej fabułę, czyli problem

związany z próbą powiedzenia innym, a szczególnie dorosłym, o nadchodzących kłopotach i liczeniu na to, że oni jakoś je rozwiążą. Podobnie jak chociażby w *Re:Zero*, osoba grająca jest karana za podejmowanie takich prób, a wykorzystywane są do tego albo karciany system Wspomnień, albo konsekwencje narratywne. Zbytne obnoszenie się z temponautyczną egzystencją Sol prowadzi do tworzenia kart urojeń (*delusions*), które mają negatywną wartość punktową, a co za tym idzie – znacząco pogarszają talię. Takie próby kończą się porażką: bohaterowie niezależni traktują je albo jako żart, albo jako formę psychologicznego mechanizmu obronnego, wskazującego na pogarszający się stan Sol. Jeśli Sol wystarczająco ostentacyjnie ogłasza innym swój temponautyczny charakter, zostają poddani przymusowej hospitalizacji i farmakoterapii. Może to stać się dwa razy w ciągu rozegrania. Za pierwszym razem kosztuje to osobę grającą cenny czas, a za drugim razem ma to o wiele bardziej interesujące konsekwencje: inwazyjne „leczenie” okazuje się tak skuteczne, że Sol traci dostęp do swojej międzyżyciowej pamięci. Mechanicznie jest to reprezentowane przez nadpisanie wartości wszystkich „świstaków”, ustawiając je na zero, co prowadzi do zupełnego usunięcia wiedzy z poprzednich rozegranych na resztę tego konkretnego rozegrania. Jest to zabieg efektywny zarówno systemowo, jak i narracyjnie – wstrząsa osobą grającą za pomocą wykorzystującej wyobrażenia o depersonalizującej inwazyjnej farmakologii, która wyłącza jedną z fundamentalnych funkcjonalności gry, czyniąc Sol „normalnym”. Można zastanowić się też nad tym, jak wpisuje się to w dyskurs queer: przyjmując, że „dziwność” Sol wynikająca z ich temponautycznej egzystencji jest tutaj metaforą na formę neuroróżnorodności, można to odczytać jako zasygnalizowanie, że nawet w społeczności, która traktuje inkluzywność jako swoją misję, może nie być miejsca na coś, co jest niezrozumiałe; szczególnie uwzględniając tutaj kontekst farmakologiczny, który odbiera osobie to, co definiowało jej tożsamość, czyli to, kim naprawdę była.

Pozostając w obszarze *queerowości* można byłoby pokusić się o odczytanie transformacyjnego charakteru diegetycznej super-pętli czasowej IWATE jako formy *queerowania* narracji o pętlach czasowych. Pętla IWATE odrzuca presupozycję tego, że mając dostęp do podróży w czasie, należy ostatecznie zrozumieć, że przeszłość musi pozostać nienaruszona. IWATE wykorzystuje pętlę do zaprezentowania niebezpieczeństw i zagrożeń uniemożliwiających realizację utopijnego społeczeństwa wymarzonego przez kolonistów, a co za tym idzie – uniemożliwiających im osiągnięcie spełnienia i szczęścia zarówno personalnego, jak i romantycznego. IWATE wskazuje, że nie poddając się, próbując wielokrotnie i aktywnie, poznając świat oraz jego reguły, można ten model wprowadzić w życie (Reddit, 2023b). Wymaga on jednak akumulacji wiedzy i doświadczenia przekraczającego pojedyncze życie, a co za tym idzie – podkreśla kluczową rolę edukacji w dobrostanie i perspektywach ludzkości. Dodatkowo pętla czasowa IWATE zachęca do – jeśli zajdzie taka potrzeba, nawet wielokrotnego – wymyślania siebie na nowo, nie traktując tego jako przegranej, ale

jako potencjalnie korzystnego i pozytywnego elementu procesu poznawania siebie i kształtowania swojej tożsamości. Stoi to w kontraście z klasycznymi narracjami o podróży w czasie, gdzie częstym przekazem jest to, że należy pogodzić się z przeszłością – ze stanem zastanym – i żyć dalej (Reddit, 2016). Oczywiście IWATE nie wskazuje tutaj, że przeszłość da się zmienić dosłownie w „prawdziwym życiu”, ale nie trzeba czynić z niej nienaruszalnego elementu własnej tożsamości, tak jak nie trzeba zachować w talii każdego ze Wspomnień. *Queerowy* wydźwięk IWATE wybrzmiewa w piosence *The Child You Were*, która towarzyszy każdemu zakończeniu gry.

Podsumowanie

Pętla czasowa IWATE nie posiada formalnego warunku kończącego. Warto zauważyć, że pierwsze rozegranie nie jest faktycznym początkiem pętli – pierwsza scena gry, celowo konfundująca, osadza osobę grającą w perspektywie Sol podczas ataku, który zawsze ma miejsce w ostatnim roku rozgrywki; w tej wersji Sol umiera. Implikuje to, że wszystkie rozegrania są uwikłane w nieskończoną pętlę. Choć diegetyczne zniszczenie pętli jest teoretycznie możliwe, kolejne rozegranie gry ją regeneruje. Czynnikiem realnie kończącym pętlę jest zatem rezygnacja osoby grającej z jej kontynuowania – czy to z powodu hedonistycznego wyczerpania zawartości gry, poznania wszystkich tajemnic pętli, czy poprzez eudaimoniczne doświadczenie satysfakcjonującego życia, które przynosi szczęście nie tylko Sol, ale także przyjaciom i rodzinie, tworząc fundamenty optymistycznej i pełnej nadziei przyszłości dla ludzkości.

Jak wykazały niniejsze analizy, pętla czasowa – zarówno w wymiarze strukturalnym, jak i narracyjnym – konstruuje, definiuje i przekształca *I Was A Teenage Exocolonist* praktycznie na każdej płaszczyźnie. Diegetyczna pętla czasowa IWATE pełni rolę super-pętli, stanowiącej dodatkowe piętro kompozycyjne gry, zapewniające metaciągłość rozgrywki. Tematyzuje i problematyzuje w sposób metaświadomy kluczowe aspekty gatunków symulatorów wychowywania i dorastania. Jednocześnie funkcjonuje jako narzędzie perswazyjne, kontrastownie nakierowujące osobę grającą na wizję utopijnego społeczeństwa oraz eudaimonicznej postawy jednostki potrzebnej do jego realizacji.

Super-pętla amplifikuje regrywalność i wprowadza etyczne komplikacje dla osób grających w ramach postawy hedonistycznej, które pragną w pełni wyczerpać zawartość gry. Gra wykorzystuje przywiązanie emocjonalne graczy do postaci niezależnych, by zapewnić motywację do kolejnych iteracji pętli i poszukiwania rozwiązań prowadzących do szczęśliwego zakończenia. Implementacja super-pętli w IWATE może być odczytywana jako forma queerowania narracji o podróży w czasie, szczególnie w kontekście retoryki zniechęcającej do zmian w przeszłości i nakazującej pokorną akceptację rzeczywistości taką, jaka jest. W tym aspekcie IWATE wpisuje się raczej w narracje współczesnych anime i gier cyfrowych, a w mniejszym

stopniu w klasyczne japońskie temponautyczne narracje, takie jak *O dziewczynie skaczącej przez czas*.

Bibliografia

- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of video games*. MIT Press.
- Heinze, U. (2012). Time travel topoi in Japanese manga. *Japan Forum*, 24(2), 163–184.
- Kidziak, K. (2024). „Dziecko, którym byłeś (już nie wróci).” Wpływ pętli czasowej na symulator dorastania *I Was A Teenage Exocolonist* [Praca licencjacka, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu]. Zbiory własne.
- Lee, S.-A. (2014). Adaptations of time travel narratives in Japanese multimedia: Nurturing eudaimonia across time and space. *International Research in Children's Literature*, 7(2), 136–151.
- Leś, M.M. (2018). *Fantastycznonaukowe podróże w czasie: Między logiką a emocjami*. Temida 2.
- Muhamed, F. (2020). *Rewriting your own narrative: Isekai as a contemporary coming of age tale* [Praca magisterska, University of Washington]. Repozytorium Uniwersytetu.
- Navarro-Remesal, V., & García-Catalán, Sh. (2015). *Try Again: The Time Loop as a Problem-Solving Process in Save the Date and Source Code*. [b.w.]

Netografia

- authorofthemoon. (2023b). Queer healing in Exocolonist. [Dostęp 27 sierpnia 2025]. https://www.reddit.com/r/Exocolonist/comments/15hf20w/queer_healing_in_exocolonist/. Reddit.
- Chao, M., & Northway, S. (2020). Exocolonist character design. W: *Northway Games*. [Dostęp 27 sierpnia 2025]. <https://northwaygames.com/exocolonist-character-design/>
- Clark, N. (2022). The best time loop game of 2022 is a teen sci-fi gem. W: *Polygon*. [Dostęp 27 sierpnia 2025]. <https://www.polygon.com/reviews/23435089/best-time-loop-game-i-was-a-teenage-exocolonist-review>
- Craighead, D. (2020). Groundhog Day is just a video game. W: *Medium*. [Dostęp 27 sierpnia 2025]. <https://medium.com/@dthead921/groundhog-day-is-just-a-video-game-f5d08c9893a>
- Dawn, A. (2022). I Was A Teenage Exocolonist review. W: *GameGrin*. [Dostęp 27 sierpnia 2025]. <https://www.gamegrin.com/reviews/i-was-a-teenage-exocolonist-review/>
- Floyd, C. (2022). Review – I Was a Teenage Exocolonist. W: *Geeks Under Grace*. [Dostęp 27 sierpnia 2025]. <https://www.geeksundergrace.com/gaming/review-i-was-a-teenage-exocolonist/>
- Northway, S. (2019). Inspirations for Exocolonist. W: *Northway Games*. [Dostęp 27 sierpnia 2025]. <https://northwaygames.com/inspirations-for-exocolonist/>
- Northway, S. (2023). Deep dive: Using Exoscript to tame the „Narrative Octopus” of *I Was a Teenage Exocolonist*. W: *Game Developer*. [Dostęp 27 sierpnia 2025]. <https://www.gamedeveloper.com/programming/deep-dive-the-narrative-octopus-of-i-was-a-teenage-exocolonist/>
- Reddit. (2016). https://www.reddit.com/r/truегaming/comments/5mg1fi/i_want_to_talk_a_bit_about_how_life_is_stranges/2
- Rogers, T. (2020, 4 luty). ACTION BUTTON REVIEWS *Tokimeki Memorial* [Wideo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xb-DtICmPTY>
- Squidgepeep. (2023a). *Is it possible to break up the Prince and Princess? (Year 15 second play-through glow event and NPC romance spoilers)*. [Dostęp 27 sierpnia 2025]. https://www.reddit.com/r/Exocolonist/comments/zvbxlb/is_it_possible_to_break_up_the_prince_and/. Reddit.
- Swaim, M. (2021). Why time loops are the new zombies. W: *IGN*. [Dostęp 27 sierpnia 2025]. <https://www.ign.com/articles/why-time-loops-are-the-new-zombies>

Ludografia

Northway Games. (2022). *I Was A Teenage Exocolonist* [Video game]. Northway Games.
Ryukishi07. (2001–2023). *Gdy Zapłaczą Cykady* [Visual novel]. 07th Expansion.
Yonago Gainax & D-Zard. (1991–obecnie). *Princess Maker* [Video game]. Gainax / D-Zard.

Inne dzieła kultury

Nagatsuki, T. (2012–obecnie). *Re:Zero – Życie w innym świecie od zera*. Media Factory.
Ramis H. (Reż.). *Dzień Świstaka* (1992). Columbia Pictures.
Sanbe, K. (2012–2016). *Erased: Miasto z którego zniknąłem*. Kadokawa Shoten.
Tanaka, Y. (2017–2021). *Summer Time Rendering*. Shueisha.
Tsutsui, Y. (1967). *O dziewczynie skaczącej przez czas*. Kadokawa Shoten.