

Agata Waszkiewicz*

Marta Tymińska**

Gry przytulne i opór poprzez troskę

Gra *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020) w krótkim czasie osiągnęła światową rozpoznawalność. Nic dziwnego: swój debiut miała w pierwszych miesiącach pandemii COVID-19 i globalnych lockdownów, dzięki czemu udało jej się dotrzeć nie tylko do osób grających, ale też tych, które dotychczas raczej nie miały styczności z grami cyfrowymi (Hernandez, 2020; Khan, 2020). Zarówno gra, jak i konsola Nintendo Switch sprzedały się wtedy w rekordowych ilościach, a wiele osób dzieliło doświadczenie niewymagającej, niestresującej rozgrywki polegającej na zbieraniu jabłek, szukaniu skamielin czy dekorowaniu swoich domków i wysp, chwając się nimi przed znajomymi, którzy, nie mogąc uczynić tego w rzeczywistości, przybywali w wirtualne odwiedziny (Fang, 2023; Yee i Sng, 2022; Zhu, 2021). Pod tym względem stan pandemii był istotnym okresem dla gier cyfrowych, które, za sprawą tego wzmożonego zainteresowania, wkroczyły do dyskursów popularnych nie jako teksty pełne przemocy, ale jako medium dojrzalsze, zdolne do wzbudzania różnorodnych emocji (Kneer i Ward, 2021).

Termin *gry przytulne* (*cozy games*)¹, przejęty od środowiska osób tworzących gry oraz dziennikarstwa growego, w ciągu ostatnich kilku lat zyskał popularność także w akademickich dyskursach groznawczych (Chan i in., 2022; Fang, 2023; Sullivan, Stanfill i Salter, 2023; Waszkiewicz i Bakun, 2020; Wäppling, Walchsho-

* Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II, e-mail: agata.anna.waszkiewicz@gmail.com

** Uniwersytet Gdański, e-mail: marta.tyminska@ug.edu.pl

¹ W polskim dyskursie nieobce jest wykorzystanie anglojęzycznego *cozy games*. Na potrzeby tego tekstu decydujemy się jednak korzystać z terminu *gry przytulne*, które rozpowszechnione jest w polskich środowiskach osób zajmujących się groznawstwem.

fer i Lewin, 2022; Youngblood, 2022). Osoby badające ten temat zwracają uwagę na sposób, w jaki przytulność może manifestować się w ludycznej, narracyjnej oraz estetycznej warstwie gier. Podkreślają, że gry te tworzą niezwykle zróżnicowaną, pojemną kategorię, a należące do niej tytuły potrafią różnić się niemal wszystkim: od trybu rozgrywki do treści. I tak na przykład *Slime Rancher* (Monomi Park, 2017) wykorzystuje elementy strzelanki, a w *Unpacking* (Witch Beam, 2021) rozgrywka ogranicza się do rozpakowywania pudeł po przeprowadzce; *Cozynaunts* (NeoNoir Studios, 2024) to z kolei gra osadzona w realiach science fiction, która pozwala osobom grającym eksplorować nowe planety, a *Fae Farm* (Phoenix Labs, 2023) to symulator życia na farmie, który, zgodnie z nazwą, jest osadzony w pełnym magii, eliksirów i mieczy świecie fantasy.

Mimo to łatwo przyporządkowujemy wszystkie te tytuły do kategorii gier przytulnych, kierując się przede wszystkim ich warstwą wizualną. Estetyka przytulności jest intuicyjnie rozpoznawalna i cechuje się jasną lub pastelową kolorystyką, obłymi czy okrągłymi kształtami oraz pozytywną, podnoszącą na duchu muzyką. Postacie, nawet jeżeli przedstawiają potwory, duchy i inne stworzenia zazwyczaj niekojarzone z uroczą estetyką, zaprojektowane są tak, by wzbudzać pozytywne emocje. Nieobecne są za to elementy horroru czy napięcia, mające na celu przestraszyć osoby grające czy wymusić rywalizację i założyć presję czasu. Porażka, jeśli w ogóle jest możliwa, zazwyczaj nie jest uciążliwa i nie niesie za sobą zbyt poważnych konsekwencji. Pozwala nam to zanurzyć się w działania powtarzalne i prozaiczne, a nawet pozornie nudne (Alharthi i in., 2018), takie jak ubieranie postaci czy zarządzanie ich cyfrowych domków jedynie dla własnej satysfakcji. Rozgrywka jest często przyjemna i nieuciążliwa i zapewnia poczucie bezpieczeństwa, nawet jeśli sama historia dotyczy poważnych tematów i trudnych emocji.

Chociaż na gruncie badań gier cyfrowych zainteresowanie przytulnością koncentruje się przede wszystkim na estetyce oraz elementach ludycznych, warto zauważyć, że zarówno na gruncie psychologii, jak i socjologii studia nad znaczeniem i reakcjami na *elementy urocze* (ang. *cuteness*)² przyniosły znaczące rezultaty. Jak zauważają na przykład osoby redaktorskie książki *The Aesthetic and Affects of Cuteness*, początki użycia słowa *uroczy* (ang. *cute*) można odnaleźć już w latach 50. XIX wieku. Wówczas termin ten był „powiązany z dziećmi, kobietami, sferą domową i specyficzną formą tego [co Lori Mesh nazywa] «spektaklem kobiecości»” (Dale i in., 2016, s. 2)³, a powiązanie cech kobiecych z tym, co postrzegane jako *urocze*, jest nadal obecne w popularnym dyskursie, mimo że współcześnie sam termin

² Chociaż *cuteness* może być tłumaczone jako *słodkość* lub *słodycz*, uważamy *uroczość* za określenie bardziej adekwatne.

³ Wszystkie tłumaczenia własne.

coraz częściej pojawia się również w kontekście zachodniej i azjatyckiej koncepcji męskości (Baudinette, 2017; DeAngelis, 2016)⁴.

Równie istotnym przedmiotem badań są psychologiczne reakcje na uroczność oraz jej społeczne znaczenie, zarówno wśród zwierząt, jak i ludzi. Konrad Lorenz (1970), nazywamy „ojcem współczesnych badań nad uroczością” (Sherman i Haidt, 2011, s. 248), choć początkowo interesował się reakcjami zaobserwowanymi wśród ptaków, zauważył, że również u ludzi uroczność stanowi „wrodzony wyzwalacz” rodzicielskich reakcji opiekuńczych. W odniesieniu do tego Gary Sherman i Jonathan Haidt dodatkowo stwierdzają, iż przechodząc na wyższy poziom ogólności, uroczność można potraktować u ludzi jako bodziec do socjalizacji. Jeżeli uroczność jest „afektywnym mechanizmem rozpoznawania społecznej wartości ludzkich dzieci i odpowiadania na nią [...], jej pierwotną [...] funkcją jest zachęta do towarzystwa, wyzwalająca zaangażowanie w interakcje społeczną z dzieckiem” (s. 248).

W reakcji na postrzeganą uroczność zachodzi jeszcze jedna istotna konsekwencja: obiekty postrzegane jako urocze są nie tylko personifikowane, ale też często uznawane za członków naszego otoczenia. To właśnie dlatego tak istotna jest uroczność zabawek oraz tak często dochodzi do antropomorfizacji uroczych przedmiotów lub zwierząt (Sherman i Haidt, 2011), co w kontekście gier cyfrowych analizuje między innymi Emma Reay (2021, 2022), pisząc o figurze „beztroskiego dziecka” (ang. *Blithe Child*). Odnosząc się do takich tytułów jak chociażby *Little Big Planet* (Media Molecule, 2014), *Unravel* (Coldwood Interactive, 2016) czy *Fall Guys* (Mediatonic, 2020), Reay omawia pojawiającą się w grach praktykę polegającą na upodabnianiu awatara osoby grającej do pluszowej zabawki. Według autorki „radosna, zawrotna, cherubinowa postać «beztroskiego dziecka» funkcjonuje zarówno jako znak ikoniczny, jak i bodziec afektywny” (Reay, 2021b, s. 132), ponieważ konstruuje tym samym specyficzną relację opartą na potrzebie zapewnienia opieki osobie grającej i jej awatarowi – lecz także typową dla zabaw dziecięcych destrukcyjność.

Omawiając koncepcję słodkości, warto wspomnieć o japońskim *kawaii* (可愛い, かわい), które według Sharon Kinsella opisuje to, co „dziecinne; to, co celebryje słodczy, [co jest] urocze, niewinne, czyste, proste, autentyczne, delikatne, wrażliwe, słabe i społecznie niedoświadczone” (Kinsella, 1995, s. 226). Współcześnie termin ten jest często używany także na Zachodzie, między innymi w odniesieniu do postaci, „które są zwierzętami lub są niemal-zwierzętami, o które trzeba się troszczyć lub które trzeba wytresować” (Yano, 2004, s. 57). Do postaci takich zaliczyć można Hello Kitty lub bohaterów z serii *Pokémon* czy *Animal Crossing* właśnie (Kinsella, 1995; Kovarovic, 2011).

⁴ Oczywiście, nie jest to bez znaczenia, biorąc pod uwagę istotność japońskich kontekstów produkcyjnych oraz ich wpływ na globalny rynek gier.

Groznawcze definicje przytulności

Zanim termin *gry przytulne* uzyskał popularność w groznawstwie, osoby badające ten rodzaj gier posługiwały się różnymi terminami, uzależnionymi od konkretnych cech danych tytułów, na których następnie koncentrowały się w swoich analizach. Pojawiały się następujące określenia: *gry ambientowe* (ang. *ambient games*; Fizek, 2018; Hjorth i Richardson, 2020), *gry empatyczne* (ang. *empathy games*; Boltz i in., 2015; Kors i in., 2016; Pozo, 2018), *gry przyjaźni* (ang. *friendship games*; Harrington, 2018), *gry osobiste* (ang. *personal games*; Parker, 2013), *małe gry* (ang. *small games*; McCrea, 2011), *gry powolne* (ang. *slow games*; Navarro-Remesal, 2019, 2022), gry typu *zaopiekuj-się-i-zaprzyjaźnij* (ang. *“tend-and-befriend”*; Code, 2017; Ruberg i Scully-Blaker, 2021) czy *gry troski* (ang. *wholesome games*; Knight, 2019).

Najczęstszą obecnie definicję przytulności zawdzięczamy raportowi spisaniem przez Daniela Cooka, opracowanemu przez dziewięcioosobową grupę podczas warsztatów odbywających się w czasie konferencji Project Horseshoe w 2018 roku⁵. W raporcie przytulność omówiona została w kategoriach tego, „jak mocno gra przywołuje fantazję o bezpieczeństwie, obfitości i miękkości” (Short i in., 2018). Cechy te zdefiniowano w następujący sposób:

1. **Bezpieczeństwo:** „Gra przytulna charakteryzuje się *brakiem* niebezpieczeństw oraz ryzyka. W grze przytulnej nic nie zagraża nam na poważnie, dlatego osoba grająca nie musi obawiać się *straty* ani *zagrożenia*. Na poczucie bezpieczeństwa wpływa rozpoznawalność otoczenia oraz jego przewidywalność, jak również przestrzeń umożliwiająca otwarcie się i okazywanie emocji bez negatywnych konsekwencji”.
2. **Obfitość:** „Przytulna gra niesie ze sobą wrażenie *obfitości*. Potrzeby z niższego poziomu piramidy Masłowa (jedzenie, schronienie) zostały lub są zaspokojone, zapewniając [osobom grającym] przestrzeń do pracy nad potrzebami wyższymi (pogłębianie relacji, docenienie piękna, samorealizacja, troskliwość, przynależność). Niczego nie brakuje, nic nie jest pilne i nieuchronne”.
3. **Miękkość:** „Przytulne gry wykorzystują silne *sygnały* estetyczne, aby informować osoby grające o tym, że znajdują się one w środowisku wywołującym *niski poziom stresu*, pełnym dostatku i bezpieczeństwa. Są to delikatne i wspierające bodźce, dzięki którym osoby grające wciąż mogą zaangażować

⁵ Ponieważ raport został opublikowany przez Daniela Cooka, dotychczas cytowany był jako „(Cook, 2018)”. Po sugestii ze strony Samuela Poirier-Poulina, którego artykuł znajduje się w niniejszym numerze specjalnym, tekst ten będzie cytowany jako „(Short i in., 2018)”, w celu podkreślenia zbiorczego charakteru pracy. Pozostali członkowie grupy to (w kolejności, w jakiej wymienieni są w raporcie): Tanya X Short, Anthony Ordon, Dan Hurd, Chelsea Howe, Jake Forbes, Squirrel Eiserloh, Joshua Diaz, Ron Meiners.

się w grę pomimo niższego stanu pobudzenia. Często w takich grach występuje intymna przestrzeń i emocje, jak również powolne tempo rozgrywki, a ich niewielki rozmiar ułatwia poznanie tych przestrzeni i emocji (w sensie przestrzeni, emocji itp.). Miękkie bodźce sugerują autentyczność, szczerść i człowieczeństwo”.

(Short i in., 2018, podkreślenia oryginalne).

Posiłkując się powyższą definicją, Agata Waszkiewicz i Martyna Bakun (2020) przyglądają się przytulności jako cesze, która nie tylko może opisywać wybraną grupę gier, ale którą można odnaleźć również w skądinąd nieprzytulnych grach akcji. Ten związek przytulności z innymi trybami i estetykami rozgrywki opisują trzy główne rodzaje relacji: 1) spójność, 2) dysonans oraz 3) sytuacyjność.

Spójność jest najbardziej intuicyjnym rodzajem relacji, obecnym w większości gier przytulnych. Charakteryzuje sytuację, w której przytulna estetyka towarzyszy przytulnym przekazom lub motywom. Co warto podkreślić, w tej kategorii najważniejsza zdaje się przytulność rozgrywki – o ile część gier oczywiście posiada rozbudowaną, przytulną warstwę narracyjną, jak chociażby *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016), którego ważnym aspektem jest możliwość wchodzenia w romantyczne relacje z innymi postaciami, o tyle inne tytuły przedkładają przytulność rozgrywki nad rozbudowaną warstwę fabularną. Ma to miejsce na przykład w *A Little to the Left* (Max Inferno, 2022), w którym zadaniem osoby grającej jest układanie i porządkowanie przedmiotów – takich jak śrubki, książki, czy liście – w estetyczny i satysfakcjonujący sposób.

Gdy przytulność jest w dysonansie z resztą gry, dochodzi do „połączenia dwóch estetyk, które pozornie wydają się ze sobą sprzeczne” (Waszkiewicz i Bakun, 2020, s. 233). Takie zestawienie może dotyczyć różnych elementów, aczkolwiek najczęściej przytulna rozgrywka i estetyka towarzyszą narracji o trudnych emocjach, a nie na odwrót. Wśród przykładów takiego dysonansu znajduje się *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016), opisujące doświadczenie zmagania się z nieuleczalną chorobą własnego dziecka – gra utrzymana jest w jasnych, przyjemnych dla oka kolorach i miękkich kształtach.

Przytulność sytuacyjna cechuje natomiast momenty, w których uczucie przytulności ujawnia się w grach nieprzytulnych, oferując moment wytchnienia od walk i elementów akcji. Często taki przytulny przerywnik jest uzyskiwany „poprzez wprowadzenie motywu ogniska, które w wielu grach służy jako miejsce zapisu gry i bezpieczne schronienie” (Waszkiewicz i Bakun, 2020, s. 235). Takie zabiegi ludyczne widoczne są na przykład w wysokobudżetowych grach *Dark Souls* (From Software, 2011) czy *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), w których właśnie ognisko wyznacza bezpieczną ludycznie przystań.

Podobny efekt może zostać uzyskany w przerywnikach filmowych i w warstwie narracyjnej, jak ma to miejsce chociażby w *Uncharted 4: A Thief's End* (Naughty

Dog, 2016), gdy Nathan Drake i Elena spędzają wspólnie spokojny wieczór przy kolacji i grach. Jest to istotny moment w tytule, który w sposób typowy dla przygodowych gier akcji rzuca osobę grającą w intensywną akcję, wymagającą opanowania pewnych umiejętności w celu pokonania długich fal nadciągających przeciwników. Moment ten jest dodatkowo znaczący, gdyż właśnie doświadczenie tej przytulnej przerwy pozwala odpocząć zarówno osobie grającej, jak i jej postaci, ostatecznie zbliżając je do siebie.

Odpoczynek jako forma oporu

Niedaleko od opieki i przytulności znajduje się też pojęcie troski. Omawiając praktyki streamingu, Jordan Youngblood definiuje *przytulną troskę* (ang. *cozy wholesomeness*) jako sposób na „przyjęcie tego potencjału jedności i intymności i połączenie go z oporną postawą bycia, która pozwala na coś innego niż cynizm i sarkazm” (Youngblood, 2021, s. 533). Za Mel Campbell troskę (*wholesomeness*) można zaś zdefiniować jako ideę niemal radykalnego optymizmu i jedności, która opiera się ironii i przeciwstawia się „kulturze zdominowanej przez samotność, cynizm i pozowanie nad kapitałem kulturowym” (Campbell, 2018). Z kolei dla Judith Philips troska może oznaczać kilka rzeczy, w tym „uczucie, miłość, obowiązki, dobre samopoczucie, odpowiedzialność i wzajemność”, które z kolei przejawiać się mogą poprzez „dotyk, działanie, emocje i ekspresję cielesną” (Philips, 2007, s. 1).

Choć rozmawiając o trosce, w pierwszej kolejności myślimy o kontekście relacji międzyludzkich – tak, jak robi to Philips – jest to również istotne pojęcie w sferze dyskursów politycznych oraz filozoficznych. Na przykład utworzona przez Carol Gilligan i Nel Noddings feministyczna koncepcja etyki troski (ang. *Ethics of Care* – Hamington, 2004; Held, 2006; Robinson, 1999) „próbowała rzucić wyzwanie koncepcjom etyki opartym na sprawiedliwości i prawie, przeciwstawiając im etykę opartą na wartościach kluczowych dla ludzkich praktyk wzajemnej troski” (Thompson, 2015, s. 433). Z filozoficznego, ale też polityczno-społecznego punktu widzenia troska jest zawsze uwikłana politycznie, biorąc pod uwagę, że historycznie troska oraz ogólnie pojęta opiekuńczość miała być domeną kobiet oraz cechą kojarzoną z kobiecością (Thompson, 2015).

Myśl, że troska, powinność i uroczność mogą być politycznymi narzędziami oporu i aktywizmu, nie jest nowa w dyskursach feministycznych, krytycznych czy aktywistycznych. Po raz pierwszy perspektywa ta została zaproponowana w 1988 roku przez Czarną feministkę i queerową poetkę Audre Lorde, która w trakcie swojej walki z rakiem napisała: „Dbanie o siebie to nie jest dogadanie sobie, to strategia przetrwania, a to z kolei jest aktem politycznej walki” (Lorde, 1988, s. 131). Od tego momentu *samodbanie* (ang. *self-care*) zyskało istotną rolę w tekstach innych Czarnych osób autorskich, chociaż koncept ten – jak zauważył André Spicer

(2019) – stracił swoje radykalne i feministyczne znaczenie poprzez jego (nad)użycie w popularnych dyskursach. Przykładowo, Sundus Abdul Hadi krytykuje pojęcie *samodbania*, podkreślając, że chociaż jest ono zwykle najbardziej potrzebne osobom doświadczającym marginalizacji ze względu na rasę czy płeć, osób tych często nie stać na skomercjalizowane usługi związane z *samodbanieniem* (2017).

Na koniec warto wspomnieć o tym, jak o *samodbanieniu* pisze Tricia Hersey, autorka manifestu *Rest is Resistance* i założycielka projektu The Nap Ministry, według której „odpoczynek jest formą oporu, ponieważ zakłóca działanie kapitalizmu i białej supremacji oraz opiera się im” (Hersey, 2022). Autorka podkreśla tym samym sposób, w jaki kontrola snu i czasu odpoczynku staje się często formą przemocy symbolicznej stosowanej wobec osób niebiałych w Stanach Zjednoczonych. Na swojej stronie internetowej Hersey opisuje „wyzwalającą moc odpoczynku” i dodaje, że „częścią oporu w zakresie odpoczynku jest także odzyskanie wyobraźni i nadziei, odzyskanie intuicji pozwalającej wiedzieć, co jest właściwe, oraz świadomości, że zawsze jest czas, aby przejść swoje własne ciało i ponownie uczynić je swoim własnym” (Hersey, 2020).

Jak przytulne gry wpisują się w narracje o odpoczynku rozumianym w kategoriach oporu? Biorąc pod uwagę historię ich powstania jako alternatywy dla brutalnych, szybkich i opartych na rywalizacji grach głównego nurtu, trudno nie postrzegać przytulnych gier jako zwierciadła, w którym odbijają się dotąd niezaspokojone potrzeby osób grających. W zmieniającym się, niestabilnym krajobrazie politycznym i gospodarczym ostatnich lat widać wyraźny zwrot w stronę prawicowych i przyzwalających na nietolerancję idei. Również kryzysy wynikające z wybuchu wojny w Ukrainie czy długotrwałej pandemii COVID-19, a także zbliżające się zagrożenie katastrofą klimatyczną, w wyraźny sposób zmieniły naszą relację z rozrywką, w której zaczynamy poszukiwać chwili wytchnienia od codziennych zmartwień i problemów. W tym kontekście warto przywołać pojęcie *gry regeneracyjnej* zaproponowane przez Gerarda Farcę, Alexandra Lehnera i Víctora Navarro-Remesala, którzy zwracają uwagę na istotność gier przytulnych z tego powodu, że potrafią wywoływać uczucia takie jak przywiązanie, ciekawość i zaangażowanie, nie tylko oferując osobom grającym przestrzeń do odpoczynku, ale także zachęcając je do zwracania uwagi na środowisko naturalne poza kontekstem gry, przez co „zmieniają ich nawykowe usposobienie oraz obraz natury, kultury i ich wzajemnych zależności” (Farca, Lehner, Navarro-Remesal, 2018, s. 22). W momencie gdy dominujący w przestrzeni publicznej dyskurs chętnie obarcza jednostki odpowiedzialnością za zmiany klimatyczne, zamiast pociągać do odpowiedzialności firmy odpowiedzialne za wysoką emisję zanieczyszczeń, fantazja odgrywania roli samotnego bohatera ratującego świat przestaje być tak atrakcyjna. Nic zatem dziwnego, że tak wiele osób szuka ukojenia i pocieszenia w przewidywalności i stabilności, którą często niosą ze sobą gry przytulne.

Bibliografia

- Abdul Hadi, S. (2017). *Struggle and the Politics of Self Care: A Curatorial Perspective*. [Nieopublikowana rozprawa doktorska]. Concordia University.
- Alharthi, S.A., Alsaedi, O., Toups, Z.O., Tanenbaum, J., Hammer, J. (2018). Playing to Wait: A Taxonomy of Idle Games. W: *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM.
- Baudinette, T. (2017). Constructing Identities on a Japanese Gay Dating Site: Hunkiness, Cuteness and the Desire for Heteronormative Masculinity. *Journal of Language and Sexuality*, 6(2), 232–261. <https://doi.org/10.1075/jls.6.2.02bau>
- Boltz, L.O., Henriksen, D., Mishra, P. (2015). Rethinking Technology & Creativity in the 21st Century: Empathy through Gaming – Perspective Taking in a Complex World. *TechTrends*, 59(6), 3–8. <https://doi.org/10.1007/s11528-015-0895-1>
- Campbell, M. (16 lipca 2018). Too Pure For This World. *Kill Your Darlings*. Online: <https://www.killyourdarlings.com.au/article/too-pure-for-this-world/> (data dostępu: 22 grudnia 2023).
- Chan, L., Chandross D., Cober, S., Lachman, R. (2022). TOMO VOX: Exploring Cozy Games and Character-Driven Storyworlds for Pediatric Voice Therapy. W: *Extended Abstracts of the 2022 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (s. 127–132).
- Code, B. (8 marca 2017). Slouching toward Relevant Video Games. *GamesIndustry.biz*. Online: <https://www.gamesindustry.biz/slouching-toward-relevant-video-games> (data dostępu: 22 grudnia 2023).
- Dale, J.P., Leyda, J., Negra, D., McIntyre, A.P., Goggin, J. (2016). The Aesthetics and Affect of Cuteness. W: J.P. Dale, J. Leyda, D. Negra, A.P. McIntyre, J. Goggin (red.), *The Aesthetics and Affects of Cuteness* (s. 1–34). Routledge.
- DeAngelis, M. (2016). Soft and Hard: Accessible Masculinity, Celebrity, and Post-Millennial Cuteness. W: J.P. Dale, J. Leyda, D. Negra, A.P. McIntyre, J. Goggin (red.), *The Aesthetics and Affects of Cuteness* (s. 204–225). Routledge.
- Fang, Z. (2023). *Cozy Games: How COVID-19 Affected Game Playing Among College Students*. [Nieopublikowana rozprawa doktorska]. The George Washington University.
- Farca, G., Lehner, A., Navarro-Remesal, V. (2018). *Regenerative Play and the Experience of the Sublime in The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild*. The Philosophy of Computer Games Conference.
- Fizek, S. (2018). Interpassivity and the Joy of Delegated Play in Idle Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 3(3). <https://doi.org/10.26503/todigra.v3i3.81>
- Hamington, M. (2004). *Embodied Care: Jane Addams, Maurice Merleau-Ponty, and Feminist Ethics*. University of Illinois Press.

- Harrington, J. (2018). *On Buddhist Frogs and Flower Arrangements: Out-of-Game's Spatial Production in Friendship Games*. Game Studies Triple Conference.
- Held, V. (2006) *The Ethics of Care: Personal, Political, and Global*. Oxford University Press.
- Hernandez, P. (6 czerwca 2020). Animal Crossing outsells Breath of the Wild in mere months. *Polygon*. Online: <https://www.polygon.com/2020/8/6/21356899/animal-crossing-new-horizons-acnh-nintendo-switch-financial-earnings-sales-breath-of-the-wild> (data dostępu: 22 grudnia 2023).
- Hersey, T. (2022). *Rest Is Resistance: A Manifesto*. Little Brown Spark.
- Hjorth, L., Richardson, I. (2020). *Ambient Play*. The MIT Press.
- Khan, I. (7 kwietnia 2020). Why Animal Crossing Is the Game for the Coronavirus Moment. *The New York Times*. Online: <https://www.nytimes.com/2020/04/07/arts/animal-crossing-covid-coronavirus-popularity-millennials.html> (data dostępu: 22 grudnia 2023).
- Kinsella, S. (2015). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Routledge.
- Knight, A. (2019). Reap What You Sow: The Seed and the Harvest of Wholesome Games. *The Lifted Brow*, (44), 5–8.
- Kors, M.J.L., Ferri, G., van der Spek, E.D., Ketel, C., Schouten, B.A.M. (2016). A Breathtaking Journey: On the Design of an Empathy-Arousing Mixed-Reality Game. W: *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play – CHI PLAY '16*, (s. 91–104). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/2967934.2968110>
- Lorde, A. (2017). *A Burst of Light: And Other Essays*. Courier Dover Publications.
- Lorenz, K. (1970). *Studies in Animal and Human Behaviour. Volume I*. Harvard University Press.
- McCrea, C. (2011). We Play in Public: The Nature and Context of Portable Gaming Systems. *Convergence*, 17(4), 389–403. <https://doi.org/10.1177/1354856511414987>
- Navarro-Remesal, V. (2020). Meditaciones. Modos zen, contemplación y lentitud en el videojuego. W: V. Navarro-Remesal (red.), *Pensar el juego. 25 caminos para los game studies* (s. 132–140). Shangrila.
- Philips, J. (2007). *Care*. Polity Press.
- Reay, E. (2021). Cute, Cuddly and Completely Crushable: Plushies as Avatars in Video Games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 13(2), 131–149. https://doi.org/10.1386/jgvw_00033_1
- Reay, E. (2022). *The Child in Games: From the Meek, to the Mighty, to the Monstrous*. [Nieopublikowana rozprawa doktorska]. University of Cambridge.
- Robinson, F. (1999). *Globalizing Care: Ethics, Feminist Theory, and International Relations*. Westview Press.

- Ruberg, B., Scully-Blaker, R. (2021). Making Players Care: The Ambivalent Cultural Politics of Care and Video Games. *International Journal of Cultural Studies*, 24(4), 655–672. <https://doi.org/10.1177/1367877920950323>
- Sherman, G.D., Haidt, J. (2011). Cuteness and Disgust: The Humanizing and Dehumanizing Effects of Emotion. *Emotion Review*, 3(3), 245–251. <https://doi.org/10.1177/1754073911402396>
- Short, T.X., Ordon, A., Hurd, D., Howe, C., Forbes, J., Eiserloh, S., Diaz, J., Cook, D., Meiners, R. (24 stycznia 2018). Cozy games. *Lostgarden*. Online: <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/> (data dostępu: 22 grudnia 2023).
- Spicer, A. (21 sierpnia 2019 r.). ‘Self-Care’: How a Radical Feminist Idea Was Stripped of Politics for the Mass Market. *The Guardian*. Online: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/aug/21/self-care-radical-feminist-idea-mass-market> (data dostępu: 22 grudnia 2023 r.).
- Sullivan, A., Stanfill, M., Salter, A. (2023). The Constraints of Cozy Games: Boyfriend Dungeon and Consent in Queer Play. W: *Proceedings of the 18th International Conference on the Foundations of Digital Games* (s. 1–9).
- Thompson, J. (2015). Towards an Aesthetics of Care. *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 20(4), 430–441. <https://doi.org/10.1080/13569783.2015.1068109>
- Wäppling, A., Walchshofer, L., Lewin, R. (2022). *What Makes a Cozy Game?: A Study of Three Games Considered Cozy* [Nieopublikowana praca licencjacka].
- Waszkiewicz, A., Bakun, M. (2020). Towards the Aesthetics of Cozy Video Games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 12(3), 225–240. https://doi.org/10.1386/jgvw_00017_1
- Yano, C.R. (2004). Kitty Litter: Japanese Cute at Home and Abroad. W: J. Goldstein, D. Buckingham, G. Brougere (red.), *Toys, Games, and Media* (s. 67–84). Routledge.
- Yee, A.Z.H., Sng, J.R.H. (2022). Animal Crossing and COVID-19: A Qualitative Study Examining How Video Games Satisfy Basic Psychological Needs during the Pandemic. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.800683>
- Youngblood, J. (2022). A Labor of (Queer) Love: Maintaining ‘Cozy Wholesomeness’ on Twitch During COVID-19 and Beyond. *Television & New Media*, 23(5), 531–541. <https://doi.org/10.1177/15274764221080966>
- Zhu, L. (2021). The Psychology behind Video Games during COVID-19 Pandemic: A Case Study of *Animal Crossing: New Horizons*. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 3(1), 157–159. <https://doi.org/10.1002/hbe2.221>

Ludografia

- Coldwood Interactive. (2016). *Unravel*. Electronic Arts.
- ConcernedApe. (2016). *Stardew Valley*. ConcernedApe.
- Crystal Dynamics. (2013). *Tomb Raider*. Square Enix.
- From Software. (2011). *Dark Souls*. Bandai Namco Entertainment.
- Max Inferno. (2022). *A Little to the Left*. Secret Mode.
- Media Molecule. (2014). *Little Big Planet*. Sony Interactive Entertainment.
- Mediatonic. (2020). *Fall Guys*. Epic Games.
- Monomi Park. (2017). *Slime Rancher*. Monomi Park.
- Naughty Dog. (2016). *Uncharted 4: A Thief's End*. Sony Computer Entertainment.
- NeoNoir Studios. (2024). *Cozynauts*. NeoNoir Studios.
- Nintendo. (2020). *Animal Crossing: New Horizons*. Nintendo.
- Numinous Games. (2016). *That Dragon, Cancer*. Numinous Games.
- Phoenix Labs. (2023). *Fae Farm*. Phoenix Labs.
- Witch Beam. (2021). *Unpacking*. Humble Games.