



WYDZIAŁ FILOLOGICZNY

INSTYTUT FILOLOGII ANGIELSKIEJ

ul. Kuźnicza 22
50-138 Wrocław

tel. +48 71 375 24 39
fax +48 71 375 24 40

ifa@uw.edu.pl | www.ifa.uni.wroc.pl

Wrocław, 4 września 2023 r.

Recenzja rozprawy doktorskiej Pani Magister Magdaleny Cieleckiej pt. *Polifoniczność struktur dialogowych w grach wideo*

Rozprawa doktorska Pani Magister Magdaleny Cieleckiej stawia sobie za cel analizę struktur dialogowych w grach wideo, ze szczególnym naciskiem na gry przygodowe i RPG, w ujęciu polifoniczności jako kategorii kompozycyjnej i artystycznej zdefiniowanej przez Michaiła Bachtina. Autorka pozycjonuje się wobec tak określonego tematu jako zarówno badaczka, jak i twórczyni gier, co znajduje odzwierciedlenie w prowadzeniu wywodu, a także formułowaniu wynikających z niego wniosków. Z przyjętego jako cel badawczy zadania Doktorantka wywiązuje się na łamach rozprawy liczącej 228 stron i podzielonej na pięć rozdziałów opatrzonych Wstępem i Podsumowaniem.

Zgłębiane w dysertacji zagadnienie wyróżnia się złożonością, wymagając od Autorki skomponowania oryginalnego warsztatu badawczego, który wykracza nieco poza zakres coraz częściej, zwłaszcza w groznawstwie, spotykanej interdyscyplinarności humanistycznej. Uwzględniając w analizie perspektywę tworzenia gry, bez wątpienia istotną dla całościowego namysłu nad logiką i funkcjonowaniem struktur dialogowych, Pani Magister Magdalena Cielecka sięga nie tylko po źródła poświęcone praktyce projektowania gier, lecz również po matematyczną teorię grafów. Posunięcie to wydaje się odważne, jeżeli nie ryzykowne, jednak fakt, że Autorka zdecydowała się na nie i przeprowadziła je, w mojej ocenie, kompetentnie oraz skutecznie, świadczy o jej dogłębnym zrozumieniu zarówno medium gier cyfrowych w ogólności, jak i bezpośredniej problematyki badawczej wraz z wyzwaniem metodologicznymi, jakie niesie łączenie teoretycznej perspektywy akademickiej z perspektywą praktyki twórczej. Wybrane przez Doktorantkę podejście do tematu świadczy także o jej samodzielności badawczej, otwartości, bądź wręcz śmiałości intelektualnej oraz swobodzie kierowania procesem badawczym. Dlatego, mimo pewnych niedociągnięć, które mogą, przynajmniej częściowo, wiązać się ze złożonością struktury i metodologii rozprawy, uważam, że spełnia ona wymogi stawiane rozprawom doktorskim, a jej oryginalność inspirująco ukazuje potencjał badawczy groznawstwa jako dziedziny.

W wyróżniającym się oryginalnością warsztacie analitycznym występują obok siebie perspektywy tak różnorodne jak literaturoznawstwo, groznawstwo, projektowanie gier, teorie matematyczne i językoznawstwo. Jak podkreśliłam wyżej, takie zróżnicowanie jest uzasadnione przedmiotem dyskusji,



a Autorka efektywnie wykorzystuje specyfikę poszczególnych podejść na kolejnych etapach wywodu. W toku rozumowania wyłaniają się dzięki temu potencjalnie nowe zagadnienia badawcze, jak chociażby kwestia statusu ontologicznego opcji dialogowych (poruszona, ale w moim odczuciu niewyczerpana na łamach rozprawy), bądź kwestia odgrywania ról komunikacyjnych, z odróżnieniem tych przyjmowanych przez postać od przyjmowanych przez gracza. Pomocna byłaby natomiast bardziej wyrazista integracja stosowanych teorii, względnie wyłonienie z nich, przynajmniej do pewnego stopnia, dominanty badawczej, która pomogłaby skonkretyzować konteksty, w jakich polifoniczny potencjał struktur dialogowych ma znaczenie czy też zastosowanie.

Zdaję sobie sprawę, że sama analiza problemu badawczego musiała, ze względu na swoją wszechstronność, stanowić wystarczające wyzwanie na skalę rozprawy doktorskiej, zaś konsekwentnie sygnalizowana w wywodzie perspektywa artystyczno-projektowa mogła iść w parze utrzymaniem wniosków na raczej generycznym poziomie, umożliwiającym różne potencjalne aplikacje. Tym niemniej, brakuje mi w rozprawie bardziej dobitnej odpowiedzi na pytanie, dlaczego rozważanie struktur dialogowych w kategoriach polifoniczności może być ważne.

Jednocześnie doceniam precyzję Autorki na etapie samego formułowania problemu badawczego – skupienie się na relacji między polifonicznością i bardzo konkretnym aspektem strukturalnym gier, jakim są dialogi, umożliwiło dokładne zbadanie zagadnienia bez konieczności uciekania się do niedomówień czy uogólnień; zaowocowało też przekrojowym uporządkowaniem istotnych dla tematu głosów innych badaczy. Warto również podkreślić wielowymiarowe ujęcie samego pojęcia polifoniczności, od jego oryginalnego kontekstu jako techniki literackiej poprzez strukturalną specyfikę dialogów w grach i postulowany w rozprawie dialog wewnętrzny postaci, po dosłowną poniekąd polifoniczność gier cyfrowych, wynikającą z dużej liczby współautorów zaangażowanych zwykle w ich powstawanie.

Na wyróżnienie zasługuje także skrupulatny, ciekawie przedstawiony rys historyczny rozwoju dialogów w grach cyfrowych oraz błyskotliwe interpretacje poszczególnych scen i dialogów z omawianych gier (np. s. 21, 47-49, 82), przy czym miejscami odnoszę wrażenie, że owa błyskotliwość interpretacyjna traci na znaczeniu ze względu na nie zawsze wystarczające uporządkowanie strukturalne poszczególnych sekcji.

Niektóre rozwiązania strukturalne przyjęte w rozprawie, nawet wynikając z przemyślanej konstrukcji wywodu, stanowiły dla mnie wyzwanie także jeśli chodzi o płynne podążanie za tokiem rozumowania Autorki i identyfikację uogólnionych wniosków z jego poszczególnych etapów. Zdaję sobie przy tym sprawę, że odbiór tekstu bywa kwestią mocno subiektywną i w tym przypadku mogły na niego wpłynąć zarówno moje własne ograniczenia jako czytelniczki, jak i przyzwyczajenie do określonych, a niekoniecznie obiektywnie lepszych formuł akademickich. Dzielę się więc uwagami na ten temat, pozostawiając Doktorantce decyzję, które z nich mogą ewentualnie okazać się pomocne, a które wynikają po prostu z różnic warsztatowych między nami.

Mimo że dostrzegam spójną strategię logiczną we wprowadzaniu, z rozdziału na rozdział i z sekcji na sekcję, kolejnych etapów rozumowania popartych odpowiednimi ujęciami teoretycznymi, uważam,

że faktyczne omówienie kluczowego dla rozprawy pojęcia polifoniczności dopiero w ostatnim rozdziale osłabia przejrzystość całego wywodu. Myślę, że systematyczne określanie znaczenia wcześniejszych rozdziałów dla nadrzędnych rozważań na temat polifoniczności w strukturach dialogowych nie tylko wzmocniłoby spójność rozprawy, ale też podkreśliłoby istotność lokalnych konkluzji, a może także pozwoliłoby zidentyfikować dodatkowe problemy badawcze na przekroju poszczególnych perspektyw. W rozdziałach początkowych pomocne byłyby, według mnie, jaśniej określone tezy i ramy logiczne, porządkujące poszczególne kroki rozumowania, natomiast w całej rozprawie przydałyby się wyrazistsze spoiwa stylistyczne w postaci płynnych przejść precyzujących funkcje i wzajemne relacje kolejnych sekcji.

Lekturę rozprawy utrudniają też, choć w mniejszym stopniu, niedociągnięcia redakcyjne, składniowe i stylistyczne (np. s. 16 lub s. 37); na s. 112 i 167 przytoczony zostaje w różnych kontekstach ten sam cytat z gry w połączeniu z odwołaniem do tej samej interpretacji krytycznej, co, jak mi się wydaje, nie powinno mieć miejsca. Występują też śladowe i mało problematyczne niezręczności w przekładach z j. angielskiego (np. s. 15).

Od strony merytorycznej moje omówione powyżej problemy z czytelnością i spójnością wywodu przekładają się po pierwsze na pomniejsze wątpliwości dotyczące poszczególnych wniosków, na co zwracam uwagę w dalszej części recenzji. Po drugie, nie do końca jasne są dla mnie wzajemne relacje kategorii gry wideo, gry przygodowej i gry RPG jako pól badawczych eksplorowanych w rozprawie. W lokalnych kontekstach, np. w ramach analiz przedstawionych w Rozdziale Trzecim i Czwartym, przejścia między przykładami gier przygodowych i RPG zostają w taki czy inny sposób zaznaczone i uzasadnione, jednak mało dla mnie czytelny wzorzec logiczny odwoływania się do jednego bądź drugiego gatunku w skali całego wywodu, a także usytuowanie ich obu wobec najszerszej kategorii gier wideo, przywołanej w tytule rozprawy sprawia, że trudno mi oszacować funkcjonalny zakres wniosków końcowych.

Pierwszy Rozdział rozprawy skupia się na złożoności relacji między graczem i jego postacią, aby następnie wskazać tę złożoność jako czynnik wpływający na funkcjonowanie dialogów w grze. Za mocną stroną tego rozdziału uważam przekrojowy rys historyczny rozwoju gier tekstowych, wskazujący ich kluczowość dla ewolucji dialogów i podmiotowości w grach cyfrowych. Doceniam też dobrze pomyślane zestawienie pojęć teoretycznych i przykładów gier, choć, jak wspomniałam wyżej, ich pełne znaczenie, spójność doboru i jego reprezentatywność wydobyłaby bardziej czytelna rama logiczna rozdziału. Mniej istotnym, ale być może pomocnym uzupełnieniem mogłoby być krótkie odniesienie do niektórych spośród gatunków gier pominiętych w dyskusji, zwłaszcza takich, w których dialogi mogą pełnić bezpośrednią funkcję komunikacyjną (np. MMORPG).

Rozdział Drugi poświęcony jest strukturze dialogowej jako przedmiotowi badań: definiuje ją, omawia rozwiązania graficzne, tekstowe i interfejsowe oraz funkcje dialogów w grach cyfrowych. Na docenienie zasługuje odważne i w moim odczuciu dobrze zrealizowane zapożyczenie matematycznej teorii grafów na potrzeby definicji struktury dialogowej. Bardzo pomocne są także płynnie wprowadzane i ciekawe przykłady gier. Tym niemniej, ich wykorzystanie byłoby, według mnie, efektywniejsze gdyby opisowe omówienia szły w

parze z wyrazistszymi podsumowaniami, określającymi związki pomiędzy poszczególnymi przykładami i lokującymi je w kontekście głównego wyводу.

W Rozdziale Trzecim, poświęconym produkcji znaczeń w ramach struktury dialogowej, splatają się różnorodne, ale logicznie zgrane ze sobą teorie (np. teoria aktów mowy i retoryka proceduralna). Moją uwagę zwróciły ciekawe rozważania na temat upływu czasu w grach (s. 119), wnikliwe interpretacje przykładowych scen, a także spójna i dobrze poprowadzona refleksja nad potencjałem metaforycznym struktur dialogowych – przy czym wydaje mi się, że jej wartym rozważenia uzupełnieniem mogłoby być szersze wykorzystanie perspektywy Lakoffa i Johnsona, sytuującej metaforę pomiędzy subiektywizmem i obiektywizmem. Bardzo inspirujący badawczo jest dla mnie fragment rozdziału dotyczący dialogu jako zagadki do rozwiązania. Na łamach całej rozprawy Autorka odnosi się do posthumanizmu w ograniczonym zakresie, konsekwentnie i skutecznie konstruuując inny warsztat teoretyczny, jednak ten konkretny wątek wydaje mi się szczególnie podatny na refleksję dotyczącą potencjalnej zamienności postaci i przedmiotów bądź narzędzi, którą perspektywa zagadki sugeruje. Natomiast sekcja pt. „Retoryczno-perswazyjne aspekty struktur dialogowych”, której początkowa część sprowadza się w zasadzie do opisu retoryki proceduralnej Iana Bogosta i wymierzonej w nią krytyki, zyskałaby na wyraźniejszym dopowiedzeniu, co w proceduralności jest najistotniejsze dla struktur dialogowych z punktu widzenia celu pracy.

W Rozdziale Czwartym Autorka omawia, sięgając po teorie projektowania gier, akt podejmowania decyzji w kontekście dialogu, ze szczególnym naciskiem na sprawczość gracza i autonomię postaci. Odrywanie się działań postaci od decyzji podejmowanych przez gracza zostało pokazane na świetnie, według mnie, dobranych przykładach, budujących perspektywę gotową do dialogu z posthumanistyczną analizą oporności gry autorstwa Justyny Janik. Analityczna część rozdziału jest dogłębna i wnikliwa, a omówienia poszczególnych przykładów zarówno precyzyjne, jak i wszechstronne. Tym niemniej, kilka fragmentów wzbudziło moje wątpliwości. Zastanawia mnie, dlaczego przedstawiona w rozdziale analiza *Disco Elysium* nie odwołuje się bezpośrednio do pojęcia polifoniczności, które wydawałoby się przydatne w interpretacji dialogu wewnętrznego postaci gracza. Natomiast w przykładzie z gry *Arcana* (s. 153-154) brakuje mi jasnego uzasadnienia przyjętego przez Autorkę założenia, że obie opcje dialogowe należy, niezależnie od dokonanego przez gracza wyboru, uznać za równoległe źródła informacji o tym samym świecie gry. Być może przy znajomości szerszego kontekstu przytoczonego dialogu jest to oczywiste, ale bardzo, według mnie, przydatnym uzupełnieniem interpretacji struktury dialogowej, czy to w tym, czy w jakimś innym fragmencie rozprawy, byłoby wyraźne odniesienie się do możliwości, że poszczególne opcje generują alternatywne rzeczywistości: w tym wypadku taką, w której ważne jest, że postać gracza osiągnęła mistrzostwo w stawianiu tarota albo taką, w której liczą się częste nieobecności nauczyciela. Podobne wątpliwości mam w odniesieniu do wyrażonego w podsumowaniu postulatu, że „dostępne, ale niewybrane opcje dialogowe są takimi samymi fragmentami charakteryzacji postaci co opcje wybrane – mówią o pewnej niezrealizowanej potencjalności, która jednocześnie wyznacza granice charakteru figury grywalnej” (s. 179). Zbliżona myśl pojawia się także w Rozdziale Piątym: „[wybory] pomijane . . . [są] przeze mnie rozumiane jako elementy myśli rozważanych przez

figurę grywalną” (s. 187). Nie kwestionuję zasadności tych wniosków, jednak są one na tyle istotne dla całego wyводу, że zasługiwałyby, według mnie, na bardziej rozbudowaną i dobitną argumentację.

Piąty Rozdział rozprawy skupia się na polifoniczności, od jej wymiaru teoretycznego poprzez artystyczny do jej zastosowań w analizie i projektowaniu gier wideo. Autorka wprowadza kluczowe dla rozprawy pojęcie solidnie i szczegółowo, biorąc pod uwagę jego literacką specyfikę i potencjalne ograniczenia w odniesieniu do gier. Wskazuje też przekonująco zastosowania pojęcia polifoniczności dla prowadzonego wyводу. Moja jedyna, sygnalizowana już wcześniej wątpliwość dotyczy tak późnego omówienia terminu teoretycznego, który sprawdziłby się świetnie jako punkt odniesienia porządkujący kolejne etapy rozumowania.

Niezależnie od wątpliwości i komentarzy krytycznych zawartych w recenzji, uważam przedstawiony w rozprawie doktorskiej Pani Magister Magdaleny Cieleckiej projekt badawczy za oryginalne metodologicznie i wartościowe naukowo przedsięwzięcie, które w niekwestionowany sposób przyczynia się do rozwoju badań nad kulturą, a dla groznawstwa stanowić może inspirację nieszablonowego myślenia o potencjale artystycznym i akademickim gier cyfrowych. Uznaję, że dysertacja Pani Magister Magdaleny Cieleckiej spełnia wymogi stawiane pracom doktorskim i z przekonaniem przyjmuję ją jako podstawę dopuszczenia Doktorantki do dalszych etapów postępowania doktorskiego.

Agata Zarzycka

dr hab. Agata Zarzycka

