

Katowice, 15 Lipca 2023

Dr hab. Michał Kłosiński, prof. UŚ

Instytut Literaturoznawstwa

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Śląski

**Recenzja rozprawy doktorskiej**

**mgr Magdaleny Cieleckiej**

*Polifoniczność struktur dialogowych w grach wideo*

**napisanej pod kierunkiem dr hab. Tomasza Majkowskiego, prof. UJ**

Recenzowana rozprawa doktorska mgr Magdaleny Cieleckiej składa się ze wstępu, zakończenia oraz pięciu rozdziałów problemowych, z których pierwszy stanowi rozbudowane wprowadzenie. Co ciekawe, rozdział „Polifoniczność” nawiązujący do tytułu rozprawy znalazł się na jej końcu, co sugeruje, że praca ma charakter powolnego wypracowywania właściwej metody, czy konstruowania nowego języka opisu, a nie aplikacji konkretnego dyskursu do zestawu przykładów. Już we wstępie Doktorantka prezentuje się w podwójnej roli: badaczki i twórczyni gier, co dodatkowo sytuuje pracę na przecięciu teorii groznawczej i praktyki grotwórczej, i stanowi świadectwo zmieniających się czasów, w których osoby doktoranckie łączą kompetencje analityczne z wytwórczymi.

Problemem rozprawy są struktury dialogowe w grach cyfrowych, a Doktorantka podąża śladami promotorskiego zamiłowania i badawczej pasji do teorii i pojęć Michaiła Bachtina. Co ważne, Autorka wypracowuje własne stanowisko odrębne od Tomasza Majkowskiego i zbudowane na innym zestawie lektur podstawowych, głównie teorii Daniela Velli, ale również metodologii retoryki proceduralnej Iana Bogosta, czy growych badań nad performatywnością Darshany Jayemannego. Badaczka w pracy omawia zarówno strukturalne aspekty dialogów, ich potencjał znaczeniowótórczy, performatywny, intencjonalny, genderowy, jak i produkcyjne wyzwania jakie stwarzają w praktyce grotwórczej. Już od pierwszych stron wstępu Magdalena Cielecka prezentuje bardzo dobrą znajomość ogólnej wiedzy teoretycznej wymaganej od osób ubiegających się o nadanie stopnia doktora. Praca jest solidnie obudowana bibliograficznie, ugruntowana w świetnej znajomości kontekstów historii gier jak i teoretycznych rozważań

wokół tematu rozprawy. Podkreślę ze szczególnym naciskiem, że rozprawa spełnia z naddatkiem oczekiwania stawiane pracom pionierskim. Jej oryginalność widoczna jest zarówno w wyborze tematu spoza groznawczego głównego nurtu badań, jak i w dobrze przemyślanym i wykonanym badaniu dialogów, ukoronowanym rozdziałem o growej polifonii. Istotne jest w pracy bardzo precyzyjne i wzorcowe przedstawianie przedmiotu badań. Doktorantka skonstruowała w tym celu przejrzystą metodę zapisu dialogów wraz z dostępnymi opcjami wyboru i odpowiedziami NPC. Można w tej skrupulatności dostrzec zarówno dążenie do analitycznej przejrzystości, jak i chęć dokładnego oddania struktury dialogów w grach, która w badaniach groznawczych ulega zatarciu, lub – co gorsza – manipulacjom. Ten aspekt pracy Magdaleny Cieleckiej uważam za wzorcowy.

Szczególnie istotne jest w pracy wykorzystanie do analizy struktur dialogowych teorii grafów, która służy Autorce do wizualizacji dialogów jako dróg i tras. Ten aspekt pracy pokazuje niezwykle ciekawe i oryginalne rozwiązanie problemu naukowego na dwóch poziomach. Po pierwsze, matematyczna teoria grafów remediuje problem narratologiczny i literaturoznawczy w ramach powrotu do strukturalizmu i empirycznego spojrzenia na rozwiązania growe. Po drugie, język, którym operuje Autorka w ramach tej remediacji, nasycony zostaje metaforyką podróźniczą – mamy tu dochodzenie do wierzchołków, ścieżki, trasy, drogi, poruszanie się po krawędzi. Strukturalna metoda analizy ujawnia się zatem jako dyskursywne marzenie o kartografii growych dialogów. Istotnym elementem świadczącym o innowacyjności i oryginalności pracy, który Autorka ukrywa, a którym powinna się chwalić, jest widoczna w analitycznych partiach pracy perspektywa production studies, dzięki której Magdalena Cielecka tłumaczy konkretne zmiany w historii rozwiązań dialogowych. Przygotowując pracę do druku ważne będzie wyraźne wyeksponowanie tego jej aspektu. Obok teorii grafów najbardziej innowacyjnym aspektem pracy jest przyjęcie w badaniach nad dialogami ramy matematycznego rozumienia przestrzeni stanów oraz modelu interakcji Briana Uptona (2015). Uważam, że poprzez odniesienie narratologicznych i performatywnych badań nad dialogami do matematycznych modeli przestrzeni stanów badaczka uzyskała doskonały balans między badaniami z różnych dziedzin. Bardzo ciekawe jest również rozważanie Doktorantki nad tym jak model Uptona ukazuje złożoność relacji władzy na linii gracza-awatar, dzięki czemu modyfikuje ona wcześniejsze ustalenia groznawcze w przestrzeni avatar studies.

Bardzo interesujący i świadczący o hermeneutycznym zacięciu Doktorantki jest obszerny rozdział poświęcony aspektom wytwarzania znaczeń w dialogach, w którym

umiejętnie łączy ona badania nad performatywnością gier z analizą ich metaforycznego potencjału. Jest to istotny wkład w debatę dotyczącą projektowania i mediowania intencjonalności w grach cyfrowych, mimo że sama Autorka nie wchodzi w dialog z osobami badającymi intencję graczy czy developerów (Espen Aarseth, Nele Van de Mosselaer), a ten dialog pozwoliłby z pewnością lepiej pokazać oryginalność wypracowanego przez Magdę Cielecką rozwiązania. Badaczka sytuuje intencjonalność bliżej badań nad performatywnością i hermeneutyką gier, nie pomijając wszakże ważnego odniesienia do retoryki proceduralnej. Dzięki szerokiej i inkluzyjnej ramie teoretycznej propozycja rozumienia struktur dialogowych Doktorantki wyróżnia się na tle dotychczasowych badań groznawczych. Ważną innowacją stanowi również rozszerzenie refleksji nad strukturami dialogowymi na konteksty genderowe związane z romansowaniem postaci NPC.

Tytułowy rozdział pracy, umiejscowiony na samym końcu, jako swoiste podsumowanie zebranych w niej tez, stanowi dialog z tradycją lektury teorii polifoniczności Bachtina w groznawstwie. Zrozumiałe jest zatem bardzo bezpieczne podejście, które polega na określeniu warunków możliwości dialogowego charakteru scen dialogowych, badaczka pisze bowiem:

Jak zatem mówić o dialogowym charakterze sceny dialogowej, kiedy jedna ze stron może nie spełniać stawianego jej wymogu bycia ideologiem i głosem równorzędnym z autorskim? O ile nie podejmuje się argumentowania, że gry w całości są polifoniczne ani też że dialog w grze cyfrowej jest polifoniczny, to już strukturę dialogową traktuję jako coś, co te warunki może spełniać. (s. 185)

Skupienie na dialogu wewnętrznym stanowi zatem wybieg badaczki, próbę obejścia problemu naświetlonego przez promotora pracy w książce o znamienym tytule *Języki grupowości*. Omijając wyliczone problemy i skupiając się na strukturze dialogowej Doktorantka w rzeczywistości utrudnia swoją pracę – wybiera dialog wewnętrzny, którego następnie szuka w strukturze dialogowej gier. I ten wybieg uważam za bardzo dobre rozwiązanie, bo – jak wyraźnie ukazuje lektura poprzednich rozdziałów pracy – Magdalena Cielecka odkrywa dialogiczną grę, nie spór ideologiczny wewnątrz świata gry, nie różnojęzyczność obiektu, ale strukturę dialogową zaprojektowaną z myślą o komunikacji na osi gracz-grywalna postać. Oczywiście, jest to precyzyjnie zawężone rozumienie polifoniczności growej, ale bez tego zawężenia nie byłoby możliwe naprawdę ciekawe odkrycie Doktorantki, które rewolucjonizuje myślenie o funkcji dialogów w grach cyfrowych.

Rewolucyjne jest również rozpatrywanie przez Autorkę „tego co polifoniczność sabotuje” w grach, gdy pokazuje jak kluczową kwestią jest dla działania polifonii przemyślane prowadzenie procesów produkcyjnych. Autorka w przekonujący sposób pokazuje również napięcia związane z balansowaniem między monologicznością a polifonicznością, szczególnie w zakończeniach analizowanych gier. Jej rozprawa doktorska otwiera nowe możliwości debaty na temat polifoniczności i dziedzictwa teorii Bachtina dla studiów groznawczych, co uważam za znaczące i wyróżniające Doktorantkę osiągnięcie.

Doktorantka potrafi w sposób interesujący i wciągający opowiadać o historii gier, wykazuje się również imponującą wiedzą groznawczą w zakresie kultury gier, o czym świadczą doskonale napisane partie omawiające kontekst analizowanych tytułów. Do tego praca Magdaleny Cieleckiej ukazuje ekspercką wiedzę na temat narzędzi konstruowania struktur dialogowych, implikacji konkretnych wyborów na poziomie designu interfejsu oraz fenomenologii rozgrywki. Jej praca stanowi dobitny przykład łączenia kompetencji analityczki i twórczyni, co powoduje, że developerski know-how staje się częścią dyskusji naukowej na najwyższym poziomie złożoności. Autorka uniknęła jednocześnie największych pułapek podobnych synergii: zbytniego technicyzowania języka z jednej strony, oraz dominacji perspektywy pragmatycznej z drugiej strony. Ten aspekt pracy również uważam za wyróżniający.

Rozprawa doktorska Magdaleny Cieleckiej stanowi również bardzo dobry przykład świetnego opanowania warsztatu technicznego i pisarskiego w obrębie groznawstwa. Badaczka precyzyjnie ilustruje swój wywód licznymi przykładami dialogów oraz zrzutami ekranu. Wszystkie zostały w pracy przywołane funkcjonalnie i wzorcowo opisane. Praca napisana została z dużym naciskiem na poprawność językową, stąd na ponad dwustu stronach znalazłem jedynie kilka błędów w zapisie wyrazów i stylistyce wywodu. Bez wątpliwości stwierdzić mogę, że Autorka dołożyła wszelkich starań, aby praca świadczyła o dokładności, precyzji i estetyce zapisanych w niej rozważań. Rozprawę Doktorantki czyta się z wielką przyjemnością, jest bardzo dobrze skonstruowana pod względem podziału treści, rozkładu problemów, prezentacji hipotez i argumentacji. Kolejne rozdziały problemowe zostały wyraźnie podzielone i w sposób przejrzysty prezentują wykorzystaną w pracy metodologię, założenia teoretyczne oraz analizy wybranych przykładów gier.

Ponieważ pracę uznaję za wyróżniającą się i spełniającą wszystkie wymogi stawiane pracom doktorskim, przejdę teraz do tych jej aspektów, które otwierają pole do debaty i sporów. Warto zwrócić uwagę, że choć badaczka skupia się na pracy Velli z 2015 roku oraz kategorii

autonomii awatara omawianej przez Eę Christinę Willumsen (2018), to jej praca wręcz zaprasza do postawienia pytań o to, jak opisywana przez nią sfera napięć gracza-postać grywalna wpisuje się w dyskusję nad politycznością tegoż połączenia (Apperley i Clemens 2016), związaną z afektywną ekonomią (Ryn et al. 2019). Obok analizy postkolonialnych aspektów kulturowego przywłaszczenia i operacjonalizacji pojęcia awatara (de Wildt et al. 2020) ten aspekt najbardziej umyka wczesnej refleksji Velli, dlatego wybór studium Velli proponowałbym do druku uzupełnić o lekturę jego późniejszej, współautorskiej książki o wirtualnym egzystencjalizmie, gdzie widać wyraźne przesunięcie metodologiczne w badaniach nad relacjami na linii osoba grająca – awatar – świat. Debatowałbym również nad tym, czy prezentowany przez Vellę model rozumienia grywalnej postaci jest metodologicznie spójny – zwłaszcza, że autor nie zwraca uwagi na istotne różnice w filozofii Martina Heideggera, Paula Ricoeura, Edmunda Husserla, Maurice’a Merleau-Ponty’ego czy Jeana Paula Sartre’a, na których połączeniu buduje koncepcję ludycznego ja. Interesuje mnie zatem pytanie o perspektywę modyfikacji modelu Velli właśnie o aspekty krytyki afektywnej, politycznej czy np. utopianizmu, modyfikacji, która nasuwa się w ramach lektury rozprawy Magdaleny Cieleckiej. Autorka bardzo celnie krytykuje pewne wnioski interpretacyjne Velli dotyczące *Kentucky Route Zero*, stąd też poddaję pod rozważenie dalszą krytykę hipotez jego pracy doktorskiej, zwłaszcza tych osadzonych w fenomenologii i hermeneutyce.

Przedmiotem do dyskusji jest również narratologiczny wymiar pracy. Podkreślę na wstępie, że analizy narracyjnych aspektów gier przeprowadzone zostały bardzo dobrze. Autorka nie tylko operacjonalizuje wykorzystywane pojęcia na wyraźnych przykładach, w logiczny sposób wyjaśnia również zawile problemy growej narracji, co jest nie lada wyzwaniem. Być może dlatego interesujące jest widoczne zdystansowanie w pracy od rozważań nad problematyką growych narracji drugoosobowych (Bell i Ensslin 2021), w tym problematyki narracji nienaturalnej i metalepsy narracyjnej. Magdalena Cielecka widocznie odchodzi od zmierzających w kierunku kognitywnym badań narratologicznych, które operują pojęciem świata narracji (Herman 2009), czy chociażby bardziej zniuansowanym pod względem filozoficznym i bliskim Bachtinowskiej refleksji grajobrazem (Majkowski 2019). Te pojęcia wydają się lepiej rozpoznawać złożoność cyfrowego artefaktu, znacząco wykraczającego poza używane w pracy pojęcie „świata przedstawionego”. Być może omawianie struktur dialogowych i przywiązanie do polifoniczności wymaga pewnych ustępstw narratologicznych, dlatego jestem ciekaw zdania doktorantki na temat charakterystycznych różnic w pojmowaniu dialogowości, które występują między opracowaniami klasycznymi a

kognitywnymi. Być może część z tych różnic wynika z przyjętego przez doktorantkę za Uptonem spojrzenia na afordancję, które powoduje, że zaznacza ona punkt rozjęcia z pracami poświęconymi postawom odbiorczym czy refleksji nad agencyjnym materializmem gry jako opornego bio-obiektu (Janik 2022).

Z pewnością natomiast przy wyborze bardziej strukturalnych narzędzi badawczych dyskusji wymagałaby kategoria hipertekstualności, na gruncie rodzimym omawiana wyczerpująco w pracy Michała Żmudy (2021). Interesuje mnie w tym kontekście relacja między stosowaną w pracy teorią grafów a hipertekstualnością, ich zbieżności, wykluczające się wektory i korelacje. Tej kwestii Autorka w pracy nie podejmuje, a jest ona moim zdaniem brakującym ogniwem tej skądinąd wyczerpującej rozprawy. W szerszej perspektywie chodzi zatem o status teorii intertekstualności w badaniach groznawczych, czyli o rozłożenie akcentów między hipertekstualnością, polifonią czy transmedialnością. Myślę, że praca Magdaleny Cieleckiej oryginalnie wpisuje się w tą debatę, ale robi to ukradkowo, w nie do końca uświadomiony sposób. Jestem niezmiernie ciekawy tego, jak autorka umiejscawia swoje rozważania nad polifonią w relacji do konkurencyjnych rozwiązań (Żmuda, Krzysztof Maj, Marie-Laure Ryan). Ponadto, w konkluzji pracy Doktorantki dostrzegam paradoks polifoniczności opisywanych struktur dialogowych. Jeśli bowiem struktury dialogowe dotyczą autentyczności, kontroli, decyzyjności, tożsamości narracyjnej i negocjacji między graczką a grywalną postacią, to czy w znacznej mierze granie nie polega na redukcji polifoniczności, redukcji komponentu walki klas (por. teksty Dominicka LaCapry oraz Davida Carrolla w II tomie antologii *Ja-inny. Wokół Bachtina*, red. Danuta Ulicka 2009)? Doktorantka w mistrzowski sposób pokazała w pracy możliwość polifonii w strukturach dialogowych, pozostawiła natomiast otwartą kwestię krytyki ekonomii politycznej tychże struktur, stąd rodzące się dla mnie wątpliwości, być może rozwiązywalne w samym dyskursie Bachtina, być może wymagające osobnej rozprawy?

Podsumowując, praca Magdaleny Cieleckiej nie pozostawia wątpliwości co do samodzielności autorki, oryginalności proponowanych rozwiązań oraz bardzo dobrego rozeznania pola badawczego. Jestem przekonany, że recenzowana rozprawa spełnia warunki stawiane dysertacjom doktorskim przez przepisy obowiązującej Ustawy o Stopniach i Tytule Naukowym. Wnoszę do Wysokiej Komisji o dopuszczenie mgr Magdaleny Cieleckiej do dalszych etapów przewodu doktorskiego. Wnoszę również o wyróżnienie pracy.

