DZIEKANAT
Wydziału Historycznego UJ
wpłynęło 31.05.2023

Streszczenie rozprawy doktorskiej

Magdalena Cielecka

Polifoniczność struktur dialogowych w grach wideo

dr hab. Tomasz Z. Majkowski, prof. UJ

29.05.2023

Niniejsza praca miała na celu zweryfikowanie czy struktury dialogowe (oraz momenty podejmowania decyzji w ich obrębie) mogą służyć charakteryzacji postaci oraz czy wykazują cechy Bachtinowskiej polifonii. W kontekście podstaw teoretycznych, zrekapitulowana została problematyka *avatar studies* oraz związane z nią kwestie napięć między graczką, awatarem i bohaterem gry. Do omówienia tej złożoności posłużono się teorią Daniela Velli, a konkretnie koncepcją figury grywalnej i ludycznego podmiotu. Istnieje immanentna cecha figurowych gier cyfrowych, która sprawia, że nie można konstruktywnie omawiać obiektu pod kontrolą gracza wyłącznie jako postaci, ani też wyłącznie jako awatara. Gry figurowe wytwarzają relację graczki z figurą grywalną w złożony sposób. Konstrukt ten jest częściowo podporządkowany, ale jednocześnie niejako świadomy obecności graczki, czasami wyrywając się i buntując. Przykładem tego jest specyficzna konstrukcja komunikatów gry do graczki korzystająca z narracji drugoosobowej.

W drugim rozdziale szczegółowo przedstawiono elementy składowe struktury dialogowej, operacjonalizując pojęcia z matematycznej teorii grafów i zauważając, że większość struktur można opisać jako grafy skierowane, potencjalnie zawierające cykle i będące multigrafami. Omówiono typowe realizacje wizualne i mechaniczne struktur dialogowych w kontekście ich rozwoju w grach przygodowych i RPG zauważając, że forma struktury dialogowej silnie zależy od tego, jak wedle twórcy gry graczka implikowana powinna się po niej poruszać. Dlatego też budowa struktury różni się między gatunkami gier. W przypadku gier przygodowych struktury dialogowe służą pozyskiwaniu informacji i pokonywaniu aporii rozlicznych zagadek, dlatego możliwe jest wielokrotne nawigowanie po tej samej strukturze. Natomiast w grach fabularnych istotne decyzje graczki są dostępne tylko raz i przeważnie się wykluczają, co nadaje wagi podejmowanym wyborom.

Przeanalizowane zostały struktury dialogowe jako konstytuujące znaczenia, zbadano ich funkcjonowanie w kontekście teorii wypowiedzi performatywnych Johna Austina oraz biorąc pod uwagę koncepcje jednostek performatywnych według Darshany Jayemannego, ale także podejście skoncentrowane na mechanikach, takie jak koncepcja retoryki proceduralnej Iana Bogosta. Illokucyjny charakter opcji dialogowych stanowi istotny element rozgrywki w

grach przygodowych i RPG, niezależnie od tego, czy akt perlokucyjny, czyli konsekwencje wybrania danej opcji, mają znaczący wpływ na systemy gry czy też nie. Modelowanie struktur dialogowych w taki sposób, by wypowiedzi w scenach dialogowych mogły modyfikować stan świata, niesie za sobą istotny ładunek retoryczny, który stawia praktykę mówienia nad praktykami działania. Struktury dialogowe służą zatem nie tylko do nawigowania po sieci zadań i misji pobocznych, ale stanowią również główną przestrzeń dla wyrażania uczuć i budowania relacji z postaciami niezależnymi.

Przeanalizowano funkcjonowanie struktury dialogowej w kontekście teorii przestrzeni stanów i przestrzeni decyzyjnej oraz zbadano sposoby funkcjonowania autonomii postaci w ramach struktury dialogowej: bunt, sterowanie decyzją graczki poprzez dostarczanie odpowiedniego kontekstu oraz ograniczanie sprawczości graczki poprzez kontrolowanie dostępnych opcji dialogowych. Ruch graczki w przestrzeni decyzyjnej stworzonej przez strukturę dialogową opiera się nie tylko na samej specyfice tej struktury, ale także na jej rozumieniu przez graczkę. Horyzont intencji, czyli wyobrażenie możliwych stanów gry, jest w dużej mierze wyznaczany przez kontekst poprzednich i obecnych opcji, ale także przez to jak graczka postrzega konwencje gry. Chociaż sytuacje buntu są interesującym i efektownym aspektem autonomii postaci, prawdziwy potencjał autonomicznego działania tkwi w samym zestawie możliwych wyborów dialogowych. Obejmuje to zarówno budowanie kontekstu, który kieruje graczkę w stronę określonego wyboru, jak i sam wachlarz opcji dialogowych. Dostępne, ale niewybrane opcje są tak samo istotne dla charakteryzacji postaci, jak opcje wybrane - mówią o pewnym niezrealizowanym potencjale, który jednocześnie wyznacza granice charakteru figury grywalnej.

W ramach zwieńczenia rozważań przedstawiono koncepcję Bachtinowskiej polifonii i jej możliwe aplikacje dla medium gier cyfrowych, zwłaszcza w strukturach dialogowych. Chociaż zastosowanie koncepcji Bachtina do struktur dialogowych wymaga dodatkowych kroków i analiz, postrzeganie opcji dialogowych jako wyrazu autonomii i elementu potencjalności postaci oraz ujęcie ich w kontekście dialogu wewnętrznego pozwala traktować moment wyboru opcji jako otwarty dla zaistnienia polifonii. Oczywiście, rzeczywiste jej zaistnienie zależy od konkretnych realizacji struktury dialogowej – co wiąże się zresztą z kategorią artystyczności, którą Bachtin z polifonią silnie wiązał. Proponowane jest więc postrzeganie momentu poprzedzającego wybór opcji dialogowej – ukazania graczce dostępnych opcji – jako specyficznej wyłącznie dla gier cyfrowych formy zapisu dialogu wewnętrznego postaci. Dialogu, który – jeśli zostanie odpowiednio skonstruowany – będzie nośnikiem istotnej wartości artystycznej.

Magdalena Cielecka

DZIEKANAT
Wydziału Historycznego UJ
wpłynęło 31.05.2023

Streszczenie rozprawy doktorskiej

Magdalena Cielecka

The polyphony of dialogue structures in video games

dr hab. Tomasz Z. Majkowski, prof. UJ

29.05.2023

This thesis aimed to verify whether dialogue structures (and the moments of decision-making within them) can be used for character characterization and whether they exhibit features of Bakhtinian polyphony. In the context of theoretical foundations, the issues of avatar studies and the tensions between the player, the avatar, and the game character were recapitulated. The complexity was discussed using Daniel Vella's theories, precisely the concept of the playable figure and ludic subject. There is an inherent characteristic of figural digital games that prevent the constructive discussion of the player-controlled object solely as a character or solely as an avatar. Figure games establish a complex relationship between the player and the playable figure. This construct is partially subordinated but also aware of the player's presence, sometimes breaking free and rebelling. An example is the specific construction of game messages to the player using second-person narration.

The second chapter details the components of the dialogue structure, operationalizing concepts from mathematical graph theory. It is noted that most structures can be described as directed graphs, potentially containing cycles and being multigraphs. Typical visual and mechanical implementations of dialogue structures in the context of their development in adventure games and RPGs are discussed. The form of the dialogue structure strongly depends on how the game designer intends the player to navigate it. Therefore, the structure differs between game genres. In adventure games, dialogue structures acquire information and solve various puzzles, allowing for multiple navigations within the same structure. On the other hand, in role-playing games, significant player decisions are typically available only once and often exclude each other, giving weight to the choices made.

The functioning of dialogue structures as constituting meanings is analyzed, examining their operation in the context of John Austin's theory of performative utterances and considering the concept of performative units according to Darshana Jayemanne, as well as a mechanics-focused approach such as Ian Bogost's concept of procedural rhetoric. The illocutionary nature of dialogue options is a significant element of gameplay in adventure games and RPGs, regardless of whether the perlocutionary act, i.e., the consequences of choosing a particular option, significantly impacts the game systems. Modelling dialogue structures in a way that

allows dialogue lines to modify the game world carries significant rhetorical weight, emphasizing speech practices over action practices. Dialogue structures serve not only to navigate networks of tasks and side missions but also constitute the main space for expressing emotions and building relationships with non-player characters.

The functioning of dialogue structures is analyzed within the framework of the theory of state space and decision space, examining how character autonomy operates within the dialogue structure: rebellion, player decision control through the provision of appropriate context, and limiting player agency by controlling available dialogue options. The player's movement within the decision space created by the dialogue structure is based not only on the specific nature of the structure itself but also on the player's understanding of it. The horizon of intentions, the imagination of possible game states, is primarily determined by the context of past and present options and how the player perceives the game's conventions. While moments of rebellion are an exciting and spectacular aspect of character autonomy, the true potential for autonomous action lies in the set of possible dialogue choices. This includes the context construction that guides the player toward a specific choice and the range of available dialogue options. Unchosen but accessible options are just as essential for character characterization as the chosen options, as they represent unrealized potential that simultaneously sets the boundaries of the playable figure's character.

The final chapter presents the concept of Bakhtinian polyphony and its possible applications to the medium of digital games, particularly within dialogue structures. Applying Bakhtin's ideas to dialogue structures requires additional steps and analysis. Viewing dialogue options as expressions of autonomy and potentiality for characters and placing them in the context of internal dialogue allows for considering the moment of choosing dialogue options as open to the emergence of polyphony. However, the realization of polyphony depends on the specific implementation of the dialogue structure, closely tied to the category of artistic value that Bakhtin strongly associated with polyphony. Therefore, it is proposed to perceive the moment preceding the choice of a dialogue option, the presentation of available options to the player, as a specific form of internal dialogue unique to digital games. This dialogue, if properly constructed, can carry significant artistic value.

