



UNIwersytet  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

*Kraków, 13 lutego 2022*

**Recenzja rozprawy mgr Agaty Waszkiewicz  
zatytułowanej  
„Postmodern Video Games: Meta Devices And  
The Player-Character Relationship”**

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

Przedstawioną dysertację oceniam wysoko. Z formalnego punktu widzenia, spełnia ona wszelkie wymogi stawiane rozprawom doktorskim: jest obszernym, wyczerpującym i bez dwóch zdań twórczym opracowaniem niewątpliwie istotnego problemu współczesnej kultury gier, przygotowanym przy poszanowaniu reguł sztuki – to jest, poprawnie skomponowanym, przejrzystym i uargumentowanym i dobrze osadzonym w obecnym stanie wiedzy. Ale na ocenie formalnej niepodobna wszakże poprzestać: z dużą przyjemnością oświadczam tedy, że przedstawiona rozprawa nie tylko znajduje swoje miejsce w awangardzie współczesnych badań nad grami cyfrowymi o orientacji – by tak rzec – poetologicznej, ale i w sposób autorski te badania porządkuje oraz poszerza. Stanowi intrygującą, fascynującą momentami lekturę: zestawia traktowane często rozdzielnie konteksty, by sformułować przekonującą teorię poetyki metareferencjalności gier cyfrowych i nie tylko ilustruje ją świetnymi fragmentami interpretacyjnym, ale i wskazuje możliwe uogólnienia. A zatem – przynosi poznawczą korzyść i oferuje pożyteczne narzędzia dla kolejnych analiz, co samo w sobie stanowi poważne osiągnięcie w wypadku rozprawy doktorskiej.

Na szczególną uwagę i pochwałę zasługują w moim przekonaniu dwa aspekty przedstawionej dysertacji. Po pierwsze, jak już wskazywałem, praca ma (zupełnie zasadne) ambicje sformułowania modelu teoretycznego o charakterze ogólnym, znajduje zatem grunt teoretyczny, na którym zestawić można szereg

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl

zabiegów zazwyczaj traktowanych rozdzielnie: gry zagnieżdżone, autoreferencyjność czy dysonanse problematyzujące wiarygodność tak świata przedstawianego, jak działania gracza. Każdy z tych problemów był przez groznawców omawiany wielokrotnie, lecz w izolacji skutkującej utratą perspektywy ogólnej. Doktorantka dokonuje śmiałego zestawienia, wskazując dowodnie i niezbitcie, że wszystkie analizowane zabiegi nie tylko należą do tego samego porządku, ale i pozwalają – w samodzielnie oraz rozmaitych konfiguracjach – uzyskać konkretne artystyczne rezultaty. W pewnym zatem sensie powiela autorka gest wielkich formalistów XX wieku: konstruuje model, którego celem jest nie tyle ćwiczenie taksonomiczne, przyszpilanie rozmaitych aspektów żywego fenomenu kulturowego do kartonu teorii, co refleksja nad twórczymi możliwościami konkretnej praktyki artystycznej. To bardzo odświeżające w obrębie dyscypliny (czy praktyki) badawczej, która od lat cierpi na szaleństwo katalogowania, z lubością mnożąc kategorie i systemy klasyfikacyjne bez szczególnego przywiązania do zagadnienia ich operacyjności.

Drugim zdecydowanie wyróżniającym się aspektem rozprawy jest przywiązanie do praktyki interpretacyjnej. Autorka nie ogranicza się do zilustrowania wywodu kilkoma przykładami: przedstawia szereg pogłębionych analiz artystycznych, czy też niezależnych, gier cyfrowych. W ten sposób nie tylko zdaje sprawę z reguł działania opisywanych zjawisk (choć wszystkie interpretacje służą wyświetleniu zaprezentowanych w kolejnych rozdziałach kategorii). Zamiast sprowadzić praktykę interpretacyjną do funkcji studium przypadku, doktorantka stara się tak operacjonalizować własne narzędzia, by uchwycić sens analizowanego tytułu: to znaczy prowadzi interpretację *sensu stricto*. To bardzo wartościowa postawa, zasługująca na zdecydowaną pochwałę, występuje bowiem w groznawstwie stosunkowo rzadko. Pomimo składanych rytualnie zapewnień o dojrzałości gier jako formy podawczej oraz ich wysokiej pozycji w polu kultury, badacze gier miewają niezdolną tendencję do redukcji własnych ich analiz do funkcji ilustracyjnej, co prowadzi niejednokrotnie do charakterystycznych dla takiej postawy niedomówień



UNIwersytet  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIwersytet  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

i pominięć. Magister Waszkiewicz omija jednak tę rafę z gracją i intelektualną werwą: jej interpretacje odsłaniają możliwe znaczenia gry: nie dowodzą założonych uprzednio tez, dążą niekiedy w nieoczekiwaną stronę i nie ograniczają się do demonstrowania możliwości zaproponowanego narzędzia. To chyba najbardziej satysfakcjonujący aspekt przedstawionej rozprawy i żywy dowód, że nie tylko gry osiągnęły kulturową dojrzałość (jeżeli upierać się przy metaforze witalistycznej), ale i groznawcy – a przynajmniej autorka – zaczynają wreszcie traktować je poważnie i dostrzegać ich hermeneutyczny (czy semiotyczny) potencjał.

Z perspektywy groznawczej nie mam zatem wobec rozprawy żadnych zastrzeżeń, z tym być może wyjątkiem, że pomija związki gier i retoryki postmodernistycznej teorii. To jednak nie jest zasadniczym tematem dysertacji – a kwestię tę omówił wyczerpująco Souvik Mukherjee w książce *Video games and storytelling: Reading games and playing books*.

Osobne słowa aprobaty skierować też chciałem pod adresem formalno-stylistycznych aspektów rozprawy. Rzecz jasna nie jestem ani native speakerem, ani nawet anglistą, więc pochwały kierowanej pod adresem stylu dysertacji formułuję z pozycji czysto amatorskich, brzmiących zapewne naiwnie w uszach prawdziwych koneserów angielszczyzny. Nie powstrzyma mnie to jednak przed podkreśleniem, że znajduję język oraz sposób opracowania rozprawy wyjątkowo satysfakcjonującymi. Niewiele tu potknięć charakterystycznych dla nieopracowanych przecież edytorsko maszynopisów dysertacji doktorskich, w rodzaju nieprawnej pisowni nazwisk, literówek czy obsunięć stylistycznych, będących skutkiem korekt wprowadzanych we wcześniejszych partiach pracy w miarę postępu wywodu. Ten jest wyjątkowo klarowny, nie błąka się po manowcach profesjonalnego żargonu albo efektownych lecz nieczytelnych metafor – to szczególnie budujące w pracy poświęconej postmodernizmowi. Rzecz napisana jest przystępnie, lecz bez uproszczeń, odznacza się szlachetną prostotą stylu, której bardzo daleko do prostactwa, unika zbytecznych dygresji i obfitych przypisów wyjaśniających, śmiało i z podniesionym czołem wiodąc

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl

czytelnika od hipotez, przez dowód do wniosków, wierna regule Seneki Retora, iż dwie rzeczy dają duszy największą siłę: wierność prawdzie i wiara w siebie.

Jak zatem widać, czytałem pracę z dużą satysfakcją i oceniam ją wysoko. Mimo to, by wywiązać się z powinności recenzenckich z rzetelnością, na którą rozprawa bez dwóch zdań zasługuje, przejść muszę do aspektów budzących mój mniejszy entuzjazm, czy też prowokujących do polemiki. Zaznaczam przy tym z całą stanowczością, że nie traktuję ich w kategoriach błędów – to raczej kwestie niekiedy wymagające staranniejszego omówienia, innym znów razem stanowią już to zaproszenie do polemiki, już to zdają sprawę z mojego własnego rozumienia pojęć i kategorii, którymi doktorantka się posługuje. Znakomitą większość zastrzeżeń daje się zresztą sprowadzić do wspólnego mianownika, którego istnie dysertacja zresztą dostrzega i problematyzuje: to jest, nieostrości pojęcia postmodernizmu. To właśnie na gruncie różnych sposobów rozumienia tego pojęcia wzrastały moje największe wątpliwości, z których zdam oto sprawę.

Pierwszą z nich jest zaskakujący sposób budowania opozycji między tym, co postmodernistyczne a właściwościami epoki poprzedniej – to jest, modernizmu. Oczywiście granica między nimi nie jest ani ostra, ani jednoznaczna, co więcej: trudno współcześnie trzymać się kategorycznych rozgraniczeń między modernizmem i postmodernizmem, a ten ostatni opisuje się obecnie jako jeden z prądów późnej nowoczesności. Gdyby jednak potraktować z pełną powagą samych postmodernistów (to jest autorów z mniejszą lub większą stanowczością odzęgnujących się od tego nurtu, ale wyliczonych przez autorkę na stronie 18 rozprawy), należałoby wskazać wobec którego prądu w kulturze i sztuce sami lokowali się w opozycji. Z lektury pracy wynika dość jednoznacznie, że tym negatywnym punktem odniesienia jest wielka powieść realistyczna, która (to prawda!) nie spełniła pokładanych w niej nadziei zdania sprawy z charakteru rzeczywistości. Rozumiana jako człon takiej właśnie opozycji sztuka postmodernistyczna byłaby zatem autonomiczna, antywerystyczna, autotematyczna, subiektywistyczna – to wszystko prawda, ale każdy z tych przymiotników z większym jeszcze przekonaniem zastosować można do prądów



UNIWERSYTET  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIwersytet  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

artystycznych połowy XX wieku wiązanych raczej z modernizmem, na przykład do awangardy. Bardzo trudno mi zaakceptować włączenie w poczet „pocziwych realistów” nie wymienionych wprawdzie z imienia, ale przecież emblematycznych dla modernizmu postaci: Eliota, Pounda, Becketta, Joyce’a, Bretona, Faulknera, Brechta, Majakowskiego, Picassa, Kandinsky’ego, Strawińskiego, Gropiusa, Miesa van der Rohe, Le Courbusiera – i tak dalej.

Brak tego kontekstu nie jest w moim przekonaniu pozbawiony konsekwencji dla kształtu argumentacji. Trudno zrozumieć postmodernistyczne przywiązanie do kolażu, parodii i nieautentyczności, a przy tym brak szacunku dla kwestii praktycznych oraz sceptycyzm wobec społecznego aktywizmu (ta ostatnia kwestia wydaje mi się zresztą w kontekście rozprawy szczególnie istotna, o czym niżej) bez rozważenia punktu odniesienia: modernistycznych teorii estetycznych, wyraziście rozgraniczających między twórczością wysoką i niską, celebrujących z jednej strony autonomiczny charakter dzieła sztuki jako wyrazu indywidualnego geniuszu lub celebrację subiektywizmu, z drugiej – aktywistycznych, zaangażowanych społecznie, projektujących nowy świat dla nowego człowieka. W rezultacie postulaty epistemologiczne i ideologiczne postmodernistów są w pracy właściwie nieobecne, a sam postmodernizm w sztuce (zwłaszcza literackiej) zostaje sprowadzony do serii zabiegów o formalnych, które dają się zidentyfikować i opisać na gruncie poetyki.

Nie jest to oczywiście założenie z gruntu fałszywe: istotnie, literatura i sztuka identyfikowane jako postmodernistyczne cechują się szczególnym natężeniem zabiegów stanowiących obiekt zainteresowania doktorantki. Ale przecież nie tylko one: gdy Kristeva pisze o „intertekstualności” i nazywa literaturę „tkaniną bez szwów” nie ma przecież na myśli szczególnej odmiany prozy postmodernistycznej, a piśmiennictwo w ogólności, twórczo rozwijając znany aforyzm Bachtina, przypisujący oryginalność w posługiwaniu się mową wyłącznie biblijnemu Adamowi. Metalepsje w rozumieniu Genettowskim przydarzają się Cervantesowi, za pierwszego niewiarygodnego narratora uznać można Odysa, gdy relacjonuje historię swojej podróży królowi Feaków,

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIwersytet  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

a bezpośrednio zwroty do widza przedstawienia teatralnego to przecież specjalność Szekspira. Wydaje się zatem pożytecznym wskazanie powodów, dla których postmoderniści z takim zapałem utrzymywali, że ich sztuka ze szczególnym natężeniem posługuje się znanymi wszak dobrze zabiegami. Te ujawniają się oczywiście na gruncie programu ideowego, którego rekapitulacja się wprowadzić w pracy pojawia, nie zostaje jednak związany wprost z postulatami z zakresu poetyki. Niewiara w artystyczną autonomię tekstu, niechęć do rozgraniczania między sztuką wysoką i produktami przemysłu kulturowego, zrównanie narracji fikcyjnych z prawdziwościami, i w ogóle sceptyczny stosunek do prawdy jako kategorii metafizycznej, etycznej i epistemicznej (które McHale nazywa „dominantą ontologiczną”), skutkujący postawą zdystansowanej ironistki, która wprowadzić potrafi bez wysiłku dekonstruować mechanizmy władzy zakodowane w tekstach, ale nie angażuje się w aktywne im przeciwdziałanie, praktykując zamiast tego osobistą, fragmentaryczną moralność – to oczywiście tropy które zostają w pracy zrekapitulowane, ale pozostają bez wpływu na praktykę interpretacyjną doktorantki.

W rezultacie pojawia się w rozprawie interesujące, twórcze, ale niesproblematyzowane napięcie. Z jednej strony wstęp nakazuje sądzić, że cztery omawiane szeroko i ilustrowane świetnymi szkicami interpretacyjnymi techniki artystyczne stanowić będą argument na rzecz bezsprzecznych związków kultury gier cyfrowych z postmodernizmem. Z drugiej – kierunek argumentacji wydaje się przyjmować dokładnie przeciwną (w moim przekonaniu, i dla mojego rozumienia postmodernizmu) trajektorię, to znaczy zmierza w stronę postawy post-ironicznej. Doktorantka z dużym wyczuciem i znawstwem rzeczy wskazuje, w jaki sposób zastosowane w omawianych grach chwytły prowadzą do wzrostu emocjonalnego zaangażowania, współczucia i sympatii wobec bohaterów, traktowania ich w sposób podmiotowy i zaangażowany – warto zresztą zauważyć, że ta optyka interpretacyjna zawodzi tylko raz, przy okazji omawiania gry *The Hex*, jedynej w całym zestawieniu, którą ja nazwałbym z pełnym przekonaniem „postmodernistyczną”. Trudno mi przystać na przyjęcie takiej postawy

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

(skądinąd, chwalebnej!) za argument na rzecz związków gier z postulatami postmodernistów: wydają się raczej prowadzić do wniosku, że współczesna kultura gier artystycznych przechwytyje formalne narzędzia służące twórcom wiązanych z tym ruchem do demaskowania fałszywości narracji o pretensjach prawdziwościowych i z ich pomocą buduje poetykę nowego autentyzmu. Który, jak słusznie zauważa autorka, nie opiera się na naiwnym utożsamieniu autentyczności z wizualnym realizmem oraz symulacją, ale konstruowaniu post-ironicznego modelu emocjonalnego związku z fikcyjną postacią, niekiedy czytelnie związaną z biografią twórczyni gry. Czy też mówiąc inaczej: gestem postmodernistycznej ironii wydaje mi się nie tyle bezpośrednia, szczerza rozmowa z fikcyjną postacią znajdującą się po drugiej stronie ekranu, albo wykorzystanie formalnego podobieństwa gry i komunikatora, by edukować i wzbudzać współczucie wobec uchodźców, co pieczenie noworodków na grillu w grze *The Sims* – bo taki gest ujawnia warunki produkcji ideologii życia na przedmieściu z postawy ironicznego dystansu.

Z takiej postawy wynika drugi, kłopotliwy w moim przekonaniu, aspekt interpretacji, to znaczy liczne zastrzeżenia natury moralnej. Oczywiście są one tyleż trafne, co zasadne, przyjmują jednak za podstawę dwie trudne do pogodzenia z ideologią postmodernizmu kategorie: doświadczenia traktowanego w kategoriach werystycznych, choć nieprzekładalnych na język dzieła sztuki oraz esencjalnych, niezbywalnych związków określonych praktyk kulturowych oraz kodów narracyjnych z konkretnymi warunkami życia – co skutkuje przekonaniem, że niektóre kody są niezbywalną własnością pewnych, marginalizowanych grup (na przykład osób transgenderowych) i że mogą one zostać zawłaszczone tak, jak zawłaszcza się materialną własność. Podkreślę ponownie: dociekania prowadzone w duchu otwartości, poszanowania różnorodności oraz wrażliwości na kultury represjonowane to postawa zdecydowanie chwalebna. Jednocześnie jednak sam gest wiązania jakichś sposobów wyrazu z określonymi warunkami bytowania jest trudny do pogodzenia z postmodernistyczną redukcją ludzkiego doświadczenia do

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIwersytet  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

arbitralnej gry tekstów. Wprawdzie obydwie wskazują, że złożoności życia nie da się przedstawić (albo odczytać) tekstualnie, ale przyczyna tych zastrzeżeń jest z gruntu różna: w jednym wypadku związana z brakiem wiary w autentyczność, w drugim – z jej nadmiarem. Ba, właśnie brak wrażliwości na autentyczne warunki życia i nieuprawnione generalizacje oparte o doświadczenie białych, uprzywilejowanych mężczyzn na bezpiecznych i popłatnych etatach uniwersyteckich to przecież sztandarowy zarzut stawiany postmodernistom przez ich licznych krytyków (spośród których rozprawa przypomina Jamesona czy badaczki z kręgów feministycznych).

Podobnie zaskakująca w kontekście postmodernistycznej ideologii jest wyłaniająca się rozprawy wiara w postęp i nadejście lepszej przyszłości, wyrażona w natrętnych powrotach przysłowka „still” zawsze, gdy mowa o etycznych niedostatkach kultury gier – jakby była w jakiś sposób zapóźniona wobec forpoczty postępu, ale nieuchronnie zmierzała w tę samą stronę. To przekonanie, które ośmieliłbym się nazwać z gruntu modernistycznym, podobnie jak obecna tu i ówdzie retoryka aktywistyczna, przypisująca sztuce wyraźne cele społeczne.

Ostatnie zastrzeżenie ma charakter pedantyczny, ale być może pomocny w formułowaniu książkowej wersji rozprawy. Kluczowa dla rozprawy kategoria „narracji”, zgoła nieoczywista w wypadku gier cyfrowych, nie tylko pozostaje niezdefiniowana i rozumiana dość intuicyjne, ale i w toku wywodu wydaje się zmieniać znaczenie. W rozdziale czwartym, poświęconym narracji niewiarygodnej, jest dość jednoznacznie utożsamiona z tradycyjnym tego pojęcia użyciem: to znaczy z werbalną praktyką opowiadania. W tym wypadku przyjmuje zatem postać głosu, który towarzyszy rozgrywce i relacjonuje jej koleje, niekiedy kwestionując lub modyfikując wydarzenia prezentowane w kodzie audiowizualnym. W rozdziale szóstym natomiast, poświęconym grom-zagnieżdżonym-w-grach narracja staje się praktyką produkowaną przez gracza w toku rozgrywki, to znaczy semiotycznym naddatkiem do posunięć możliwych w obrębie systemu zasad. Oczywiście to drugie rozumienie jest zgodne z ustaleniami groznawstwa czy studiów nad literaturą interaktywną, nie jest więc

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl





UNIWERSYTET  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

w żadnym wypadku błędem rzeczowym. Sądzę jednak, że dla zwiększenia czytelności wywodu kategoria narracji powinna zostać doprecyzowana, a tekst powinien jasno wskazywać, jak ją w danym momencie rozumie (jeżeli, w duchu postmodernizmu, nie chcemy ujednoczyć znaczenia tego pojęcia w obrębie całej dysertacji).

Podsumowując tedy: oceniam rozprawę bardzo wysoko. Doceniam zarówno klarowność i atrakcyjność wywodu, jak operacyjność proponowanych w jego toku kategorii. Uważam, że opisuje trafnie i przekonująco istotny aspekt współczesnej kultury gier, zwłaszcza doskonale chwyta specyfikę dyskursu „gier artystycznych” dzięki odważnemu zestawieniu kategorii rozpatrywanych zwykle w separacji i śmiałej próbie znalezienia dla nich wspólnego mianownika. Bardzo wysoko oceniam zawarte w tekście interpretacje: otwarte na proponowane przez analizowane gry znaczenia, nienachalne, pogłębione, a przy tym poddane ścisłym intelektualnym rygorom. Wiele się z tej pracy dowiedziałem i z przyjemnością zalecam jej jak najrychlejszą publikację, by i postronna publiczność zaczerpnęła z tej krynicy. Pozostaję jednak bardzo sceptyczny wobec sposobu, w jaki rozprawa buduje związek pomiędzy kulturą gier artystycznych, a postmodernizmem, ze względu na zapoznanie relacji między tym ruchem a sztuką pierwszej połowy XX wieku (zwłaszcza z awangardą) oraz całkowitą nieobecność kategorii postmodernistycznej ironii. To nie oznacza zgoła, że praca zawodzi, albo popełnia błąd rzeczowy: jak słusznie dowodzi doktorantka, postmodernizm rozumieć można na wiele sposobów i sprowadzenie go do poetyki wydaje się wobec tego usprawiedliwione. Niestety, w związku z tym tekst prześlepia swoje najważniejsze bodaj odkrycie: iż pomimo wykorzystania chwytów formalnych charakterystycznych dla sztuki postmodernistycznych artystyczne gry cyfrowe przekraczają ograniczenia tego nurtu, proponując perspektywę post-ironiczną, zaangażowaną i otwartą na odmienność rozumianą ontologicznie, nie retorycznie.

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl

Z przyjemnością zatem i pełnym przekonaniem przyjmuję dysertację magister Agaty Waszkiewicz i wnioskuję zarówno o dopuszczenie jej do kolejnych etapów przewodu, jak o wyróżnienie pracy.



UNIWERSYTET  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

dr hab. Tomasz Z. Majkowski  
Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl