



dr hab. Robert Kieltyka, prof. UR
Instytut Neofilologii
Katedra Anglistyki
Uniwersytet Rzeszowski
Al. mjr. W. Kopisto 2B
35-315 Rzeszów

Rzeszów, 09.01.2023 r.

Recenzja rozprawy doktorskiej

pt. „Simulating Digital Game Narratives: A Cognitive Poetics Perspective”

autorstwa mgra Bartosza Dudka

napisanej pod kierunkiem Pana prof. dra hab. Henryka Kardeli

Przedstawiona do oceny rozprawa doktorska poddaje analizie przyjęte w debacie narratologicznej tendencje naukowe podejmując jednocześnie problem odbioru narracji gier cyfrowych za pomocą zmysłów oraz poprzez emocje. Przyjęcie modelu opartego na *teorii narracyjnego zaangażowania* (narrative engagement) Marií-Ángeles Martínez (2018) oraz modelu *Bieżącej Przestrzeni Dyskursu* (*Current Discourse Space*) Ronalda Langackera (2008), jak również teorii metafor konceptualnych Georga Lakoffa i Marka Johnsona (1980; 2003) oraz modelu analizy dyskursu Joanny Gavins (2007) wpisuje Pana Bartosza Dudka w krąg badaczy podkreślających w swoich dociekaniach naukowych powiązanie języka i innych narzędzi komunikacji. Praca ma charakter interdyscyplinarny, gdyż czerpie ze zdobyczy językoznawstwa kognitywnego, poetyki kognitywnej, badań dotyczących gier cyfrowych oraz psychologii społecznej.

Struktura pracy

Recenzowana rozprawa ma spójną strukturę. Następujące po sobie części są dobrze przemyślane i logicznie powiązane. Omówione w rozdziałach teoretycznych treści są w znacznym stopniu wykorzystane w części analitycznej. Warto podkreślić wyraźny związek przyczynowo-skutkowy przejawiający się w braku przypadkowości poszczególnych elementów pracy. Świadczy to o umiejętności jej autora do podejmowania często niełatwych jednak trafnych decyzji dotyczących wyboru spośród szerokiej literatury przedmiotu tych

publikacji i ich elementów, które składają się na dobrze przemyślaną i adekwatną do podjętego problemu badawczego metodologię.

Praca doktorska mgra Dudka składa się ze streszczenia w języku polskim i angielskim, pięciu rozdziałów, podsumowania, bibliografii (obejmującej 18 stron tekstu) oraz pięciu aneksów wraz z którymi w całości liczy 201 stron.

W rozdziale pierwszym przedstawiono między innymi zagadnienia dotyczące poetyki kognitywnej jako koncepcji badań nad literaturą, w której wykorzystuje się pojęcia, teorie i metodologię zaczerpnięte z językoznawstwa kognitywnego. Koncepcja ta pozwala na krytyczną analizę tekstów i innych form narracji. Jednym z podejść w tej koncepcji jest teoria *Ja-światopowieści* (Storyworld Possible Selves) czyli teoria tzw. *narracyjnego zaangażowania* (narrative engagement) zaproponowana przez Marię Angeles Martinez (2018), która wyjaśnia w jaki sposób zaangażowanie odbiorców wpływa na ich osobisty odbiór narracji. Przyjęty przez Autora model teoretyczny łączy teorię *narracyjnego zaangażowania* z teorią *Bieżącej Przestrzeni Dyskursu* (Current Discourse Space) zaproponowaną przez Ronalda Langackera (2008), która umożliwia interpretację całej serii wydarzeń narracyjnych i wielu ich aspektów nieujętych w teorii *narracyjnego zaangażowania*. Warto zauważyć, że Autor podejmuje również próbę wskazania ograniczeń przyjętego przez siebie podejścia, co bardzo dobrze świadczy o jego strategii badacza, gdyż świadomość ograniczeń i słabych punktów stosowanego modelu badawczego jest wyrazem odpowiedzialności i dążenia do pewnego rodzaju dojrzałości naukowej. W ostatniej części rozdziału pierwszego znajduje się krótkie odniesienie do zagadnienia multimodalności poruszanego przez Charlesa Forceville'a (2020) w książce *Visual and Multimodal Communication* i jego miejsca w dyskursie narracyjnym. Zauważmy, iż Forceville omawia dziewięć różnych modalności: wizualizacje, język pisany, język mówiony, język ciała, dźwięk, muzyka, węch, smak oraz dotyk. Doktorant stwierdza, że chociaż gry cyfrowe wykorzystują co najmniej sześć z wymienionych dziewięciu modalności, w jego rozprawie uwaga jest skupiona jedynie na pierwszych trzech modalnościach, przy czym język pisany i mówiony znajdują się w centrum badań, podczas gdy tryb komunikacji uwzględniający obraz będzie odgrywał rolę uzupełniającą. Uwaga, jaka nasuwa się w tym miejscu jest następująca. Szkoda, że Autor rozprawy nie pokusił się o bardziej szczegółową analizę obrazu, zwłaszcza w jego ruchomej postaci, który odgrywa przecież w grach cyfrowych rolę nadrzędną. Jego wybór uzasadnia poniekąd sam Charles Forceville pisząc: „Maarten Coëgnarts jest wciąż jednym z rzadkich gatunków, kognitywistą filmoznawcą, który systematycznie stosuje Teorię Metafor Konceptualnych, analizując medium, w którym jest ekspertem” (przekład RK) (Forceville 2019: 369, „Developments in multimodal metaphor

studies: A response to Górska, Coëgnarts, Porto & Romano, and Muelas-Gil”, w: Ignasi Navarro i Ferrando (ed.) *Current Approaches to Metaphor Analysis in Discourse*, Mouton de Gruyter). Analiza scen filmowych z wykorzystaniem aparatury językoznawstwa kognitywnego jest rzeczą trudną i niewielu badaczy decyduje się podjąć to wyzwanie, gdyż, jak tłumaczy Forceville (2019: 370): „O wiele trudniej przekonać czytelników, że filmy zasługują na zrozumienie w kategoriach metafor niż media (audio)wizualne, w których rzeczywistość, jaką znamy, została jawnie zmanipulowana, jak miało to miejsce w komiksach i filmach animowanych.” (przekład RK)

W rozdziale drugim Doktorant skupia uwagę czytelnika na głównych osiągnięciach w badaniach narratologicznych rozpoczynając polemikę na temat podstawowych zasad narracji. Jednym z nich jest Arystotelesowska *mimesis*, którą autor redefiniuje jako „symulację” związaną z ludzkimi mechanizmami poznawczymi, a nie jako „imitację” świata realnego. W tej części rozprawy pojawia się również wyjaśnienie takich kluczowych pojęć jak *narrator* czy *fokalizacja* definiowana przez Genette jako „ograniczenie „poła” – właściwie, czyli wybór informacji narracyjnej w odniesieniu do tego, co tradycyjnie nazywano wszechwiedzą” (przekład RK) (Genette, Gerard. 1980. *Narrative discourse: An essay in method*). Na uwagę zasługuje fakt, iż Pan mgr Dudek nie traktuje narratywu jako formalnej struktury tekstu, filmu czy gry cyfrowej, lecz jako strukturę poznawczą bezpośrednio związaną z podmiotem poznawczym. Doktorant podkreśla, iż w podejściu przyjętym przez niego ludzka aktywność umysłowa znajduje się w centrum zainteresowania naukowego, co idzie w parze z rozwojem różnych form narracji oraz postępowaniem technologicznym. Ostatnia część rozdziału nakreśla różnicę między grami cyfrowymi a ich bardziej tradycyjnymi odpowiednikami poprzez uwypuklenie płaszczyzn, w których obie te grupy się różnią w odniesieniu do narracji, które reprezentują. Warto podkreślić, iż Autor jest w stanie wskazać niedostatki tradycyjnych ujęć narratologicznych oraz korzyści płynące z tzw. rewolucji kognitywnej oraz rozwoju technologicznego, któremu zawdzięczamy multimodalny charakter współczesnych narratywów.

Rozdział trzeci przedstawia rolę postaci fikcyjnych w narracji gier cyfrowych z punktu widzenia narratologii kognitywnej. Autor rozprawy dowodzi, że postacie fikcyjne istnieją jako konstrukty mentalne powstałe w wyniku procesu charakteryzacji, która jest formą pozyskiwania odpowiednich informacji o ich właściwościach i atrybutach. W momencie, gdy konstrukty, o których mowa zaczynają istnieć, gracze mogą się z nimi identyfikować pod pewnymi warunkami, wzmacniając w ten sposób ich zaangażowanie narracyjne. W dalszej części rozdziału mgr Dudek omawia cechy gier cyfrowych opisując ich odrębne tryby

interakcji a także rodzaje postaci fikcyjnych, gdyż wszystkie te wskazówki mają wpływ na ich ostateczne zrozumienie. Informacje o tych postaciach zbierane są najczęściej poprzez interakcyjne dialogi i wskazówki wizualne, które zostały przez Autora rozprawy opisane i scharakteryzowane. Końcowa część rozdziału wyjaśnia w jaki sposób opisane źródła charakteryzacji uzupełniają konstrukcję przestrzeni mentalnych postaci fikcyjnych i tego, jak gracze mogą na nie reagować emocjonalnie. Oceniając zarówno konstrukcję jak i zawartość merytoryczną tego rozdziału należy stwierdzić, że ma on logiczną strukturę a Doktorant wykazał się umiejętnością wykorzystania elementów teorii *Ja-świadomości* autorstwa Martinez (2018) wskazując na istotną rolę postaci fikcyjnej, która jest w stanie wygenerować u gracza silne stany emocjonalne. W rozumieniu Autora rozprawy, przy narracyjnym zaangażowaniu gracza w świat gry cyfrowej, ten ostatni tworzy konstrukt postaci ucieleśnionej przez schematy jego własnego Ja. Umożliwia mu to przeżycie unikalnego doświadczenia i tym samym odczytanie znaczenia niedostępnego dla innych graczy.

W rozdziale czwartym i piątym wykorzystano metodologię opisaną w rozdziałach teoretycznych podczas analizy wydarzeń narracyjnych zaczerpniętych z gier przygodowych *Campo Santo Firewatch* (2018) i *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (2015). Autor stawia sobie za cel eksplorację nowych zjawisk powiązanych z dyskursem poprzez ekspozycję pewnych mechanizmów narracyjnych. Chociaż gry cyfrowe są z natury interaktywne, a ich narracje można interpretować na wiele sposobów, Doktorant stawia w centrum uwagi jedynie pojedyncze scenariusze, dialogi dołączone do rozprawy w formie transkrypcji, co jest niestety mankamentem recenzowanej pracy. A zatem, analiza opiera się głównie na wskazówkach językowych zawartych w grach a komentarze dotyczące innych modalności mają charakter uzupełniający i pomocniczy. Poprzez inne modalności mam na myśli obrazy w formie zrzutów ekranu, opis głównego wątku fabularnego i odniesienie do ogólnej interpretacji gry. Jeśli chodzi o zawartość gry, Autor rozprawy podejmuje udaną próbę jej analizy odwołując się do sposobu przedstawiania modalności deontycznej stosowanej w dyskursie gier cyfrowych. Natomiast teoria metafor konceptualnych jest, zdaniem Doktoranta, pomocna podczas identyfikacji metafory WINA TO OGIEŃ, co jest widoczne zarówno na poziomie językowym, jak i wizualnym. W końcu, na uwagę zasługuje fakt, że pośrednictwo gracza w grze jest traktowane przez mgra Dudka jako narzędzie kształtowania przez graczy swoich wyobrażeń na temat głównego bohatera, co w konsekwencji wywołuje u nich emocjonalną reakcję poczucia winy. Narzędziem, które pozwala na tego rodzaju analizę jest koncepcja niepożądanych możliwych „ja” zaczerpnięta z teorii narracyjnego zaangażowania.

Jeden z wniosków do jakiego dochodzi Autor rozprawy jest taki, że zrozumienie faktu,

iz połączenie „ja” gracza i mechanizmu narracyjnego może wywołać u tego ostatniego poczucie winy, wymaga zastosowania różnych ram metodologicznych pozwalających na prześledzenie pewnych operacji poznawczych i płaszczyzny, do jakiej one się odnoszą w multimodalnym trybie ekspresji gry cyfrowej. W związku z powyższym, mając na uwadze multimodalny model dyskursu gry cyfrowej, Doktorant stwierdza, iż gra *Firewatch* manipuluje wartościami moralnymi i etycznymi gracza, gdyż zawarte w niej mechanizmy narracyjne odnoszące się do systemu pojęciowego gracza wywołują u niego poczucie winy.

W ostatnim rozdziale rozprawy Doktorant podejmuje udaną próbę analizy empatycznej reakcji odbiorcy narracji na świat fabularny rozgrywający się w jednej ze scen gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Szczególne znaczenie dla analizy mają pojęcia modalności epistemicznej i konceptualnej bliskości/odległości jako zjawiska, które zwiększają nasze zrozumienie sposobu, w jaki cyfrowe narracje gier mogą wywołać empatyczną reakcję u graczy. Celem Autora jest zatem zbadanie pewnych zjawisk powiązanych z dyskursem gier cyfrowych i omówienie mechanizmów, które kształtują odbiór takich narracji. W części analitycznej Doktorant skupia się na językowych aspektach dialogów w grze przybliżając w jaki sposób ta treść językowa przemawia do systemu pojęciowego gracza i jak aktywuje „empatyczny” schemat Ja lub możliwe Ja.

Warto podkreślić, iż Autor rozprawy potrafi krytycznie spojrzeć na literaturę przedmiotu i wybrać z niej to, co pomoże mu najskuteczniej zinterpretować materiał badawczy. Świadczy to oczywiście o dobrej orientacji mgra Dudka w obszernej literaturze, z którą musiał się zmierzyć i jego umiejętności wyboru tego, co najistotniejsze.

Przeprowadzona analiza jest bardzo staranna i rzetelna. Widać w niej jasną strukturę i logikę stawianych tez oraz odniesienie do zagadnień omówionych we wcześniejszych rozdziałach pracy. Warto podkreślić, że Autor rozprawy nie tylko przyjmuje poglądy głoszone przez innych badaczy, ale widzi potrzebę i korzyści płynące z ich wzajemnego połączenia czego wyrazem jest zaproponowanie modelu opartego na teorii narracyjnego zaangażowania, modelu *Bieżącej Przestrzeni Dyskursu* Ronalda Langackera, jak również teorii metafor konceptualnych oraz modelu analizy dyskursu Joanny Gavins.

Widać, że Doktorant ma własną wizję badawczą, którą chce się podzielić z Czytelnikiem w swojej rozprawie. Jest to jego wkład w rozwój badań językoznawczych i ważny element determinujący w sposób jednoznaczny pozytywną ocenę recenzowanej pracy doktorskiej. Proponując własny model analizy, Autor tłumaczy w jaki sposób jego badania różnią się od dociekań innych badaczy i w jaki sposób wypełniają istniejącą lukę i przyczyniają się do rozwoju nauki.

Uwagi krytyczne

Zastanawiać może treść następującego zdania ze str 13: “choć gry cyfrowe opierają się przede wszystkim na modalności wizualnej, głównym obiektem naszych zainteresowań będą wskazówki językowe obecne na poziomie ich reprezentacji, takie jak dialogi między postaciami” (tłum. RK)).” Skoro w grach cyfrowych kluczową rolę odgrywa obraz, dziwić może dlaczego jedynie dialogi pomiędzy bohaterami są przedmiotem badań Doktoranta a znaczenie modalności wizualnej nie jest uwypuklone. Zauważmy, że Forceville¹ (2009: 23) definiuje metaforę multimodalną jako taką, w której „domena docelowa i źródłowa jest w całości bądź w przeważającej części wyrażona w dwóch różnych modalnościach” (tłum. Górka 2014: 113). Można było zatem oczekiwać w rozprawie analizy przywołującej metafory multimodalne zakotwiczone w dwóch różnych modalnościach, werbalnej i wizualnej, gdyż, jak podkreślają badacze tacy jak Bolek (2020: 2018), Forceville (1996: 1), Rybarkiewicz (2017: 49), „metafory mogą być wyrażone w dowolnym systemie semiotycznym, w tym w medium wizualnym” (Kowalski 2022: 55). W zamian otrzymujemy studium metafor werbalnych wyrażonych w dialogach pomiędzy bohaterami.

Szkoda, że autor rozprawy nie odwołał się chociażby do takich źródeł jak Ignasi Navarro i Ferrando (ed.) (2019) *Current Approaches to Metaphor Analysis in Discourse*. Berlin: Walter de Gruyter, gdzie jedna trzecia tomu poświęcona jest analizie metafory w dyskursie multimodalnym, czy też Kathrin Fahlenbrach (2016) (ed.) *Embodied Metaphors in Film, Television and Video Games: Cognitive Approaches*. London: Routledge, która podejmuje, między innymi, temat analizy ucieleśnionych metafor w grach.

Dziwić może również to, że Autor nie odwołuje się w rozprawie do żadnych własnych publikacji jak chociażby „A Sense of Fear and Anxiety in Digital Games: An Analysis of Cognitive Stimuli in *Slender -- The Eight Pages*”, która ukazała się w czasopiśmie *Game Studies* w roku 2021. Można przecież przypuszczać, że przynajmniej niektóre zagadnienia omówione w rozprawie zostały w jakiś sposób ujęte we wcześniejszych pracach Pana Dudka. Szkoda, że Doktorant nie zdecydował się również skorzystać z chociażby jednej publikacji swojego Promotora na przykład przy okazji prezentowania głównych założeń Językoznawstwa Kognitywnego.

Strona redakcyjna

¹ Forceville, Ch. (2009) „Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: Agendas for research”.

Strona redakcyjna pracy nie budzi większych zastrzeżeń jednak w References nie znajdziemy publikacji Georga Lakoffa i Marka Johnsona z roku 1981 i 1993, na które powołuje się autor w streszczeniu swojej rozprawy (w wersji polskiej i angielskiej). Zapewne chodzi o doskonale znane dzieło pt. „Metaphors we live by” opublikowane pierwotnie w roku 1980 oraz jego nowsze wydanie z roku 2003. Niestety wydania z roku 1980 również nie znajdziemy w bibliografii, brak również wspomnianej na str. 121 publikacji Lakoffa z roku 1993. Natomiast na str. 21 widnieje zapis „(Lakoff and Johnson 198)” zamiast (Lakoff and Johnson 1980).

Umieszczone w bibliografii publikacje Ronalda Langackera z roku 1987 i 2011 nie są nawet wspomniane w tekście rozprawy. Rodzi się zatem pytanie, dlaczego są umieszczone w bibliografii, jeśli autor rozprawy w ogóle się na nie nie powoływał. Pomyłki czy też niedopatrzenia tego typu nie powinny mieć miejsca w rozprawie doktorskiej. Z kolei publikacja Genette, Gerard (1988), którą Autor cytuje na stronie 46 rozprawy nie została umieszczona w bibliografii.

Zwyczajowo w pracach językoznawczych przyjmujemy konwencję, zgodnie z którą analizowane słowa i wyrażenia są zapisywane kursywą a ich znaczenia w pojedynczym cudzysłowie jakby były cytowane z innych prac. W pracy Pana Dudka słowa poddane analizie są niekiedy zapisywane w podwójnym cudzysłowie, jak gdyby były traktowane jako cytaty, np. str. 113 „Take the verb “hike”, for example.”, str 114 „when compared to “walk” or “prowl””, natomiast w innych miejscach zarówno kursywą, jak i w cudzysłowie, np. str 115 „In the case of the temporal expression “*for two days*””, str 116 “a temporal adverb “*two weeks ago*””, str 117 „expressed through the modal lexical verb “*wanted*””. Te nieścisłości redakcyjne powinny zostać usunięte przed ewentualną publikacją rozprawy lub jej części. Dostyc poważnym uchybieniem jest brak numeru strony przy cytacie z publikacji Nigela McLoughlina na str 115.

Strona językowa

Błędy językowe/ortograficzne pojawiają się raczej rzadko, jednak przed ewentualną publikacją rozprawa powinna zostać poddana odpowiedniej korekcie. Użycie przez Autora rozprawy niektórych wyrażzeń, np. *in the result of* zamiast *as a result of* może budzić zastrzeżenia. Na str 108 znajdujemy fragment „In the result of such and similar exchanges...”, który powinien brzmieć “As a result of such and similar exchanges...”, podobnie na str 119 początek zdania “In the result of realising his concealed remorse...” powinien otrzymać brzmienie “As a result of realising his concealed remorse...”.

Niektóre błędy językowe: Zdanie ze str 111 "At its core, it has two components: an affective and a moralistic." powinno otrzymać kształt "At its core, it has two components: an affective and a moralistic one." Na tej samej stronie (111) znajdziemy również inne błędy, jak np. "The former it is associated with..." oraz takie, które uniemożliwiają zrozumienie tekstu "In the context of our analysis, it seems that if Henry considers the abandonment of his wife escape to the wilderness...". Inne potknięcia to, na przykład, nieprawidłowa kolejność wyrazów (str. 112 „Gavins argues (2007: 37) that...” zamiast Gavins (2007: 37) argues that...), opuszczenia słów (np. str 117, przypis nr 28 „Gavins (2007: 49) confirms by saying that most”; str. 43 „In case the of digital games...”), literówki (np. str 113 “anticipated usage **evets**”, str 184 ““On the Lookout for Escapists: How **Firewaych** Sheds Light on American Escapism””) czy niepoprawne użycie przedimków nieokreślonych (np. str 113, 116 „In similar fashion”, str 115 “these movements should be in hierarchical order”).

Uwagi końcowe

Oceniana rozprawa posiada wiele walorów poznawczych i jest dopracowana pod wieloma względami. Tym, co warto podkreślić jest fakt, iż przyjęty model teoretyczny wydaje się być na tyle przekonujący, że z powodzeniem może być wykorzystany do podobnych badań na znacznie szerszą skalę.

Trudno nie docenić trudu włożonego przez Autora w przygotowanie rozprawy rzetelnie opisującej zagadnienia, którym do tej pory nie poświęcono wystarczającej uwagi. Widać, że Doktorant jest dobrze zorientowany w podejmowanej przez siebie tematyce. Niewątpliwie mgr Dudek wykazał się szczegółową znajomością literatury przedmiotu, co potwierdza lektura bibliografii, a jej wnikliwy przegląd przedstawiony w rozprawie zasługuje na uznanie.

Inną rzeczą, którą należy docenić jest to, że Doktorant zadał sobie trud opracowania własnego podejścia do badania narracji gier cyfrowych (opartego na teoriach innych badaczy i stwierdzeniu, że cała wiedza jaką dysponujemy bierze swój początek z naszego doświadczenia świata.) Badanie przeprowadzone przez Autora wydaje się potwierdzać tezę głoszoną przez wielu badaczy, zgodnie z którą badania nad komunikacją, szczególnie o charakterze multimodalnym, odzwierciedlają kategorie mentalne powstające na bazie interakcji z otaczającym nas światem, a struktury myślowe są ucieleśnione poprzez uzus językowy i szeroko pojętą komunikację multimodalną.

W konkluzji należy stwierdzić, iż **oceniana rozprawa doktorska spełnia ustawowe wymogi dotyczące podstawy do nadania stopnia doktora nauk humanistycznych.**

Wykazane w recenzji braki i niedomagania świadczą jedynie o tym, iż istnieje potrzeba korekty rozprawy w przypadku ewentualnej publikacji całości lub jej fragmentów. **Przedstawioną przez mgra Bartosza Dudka rozprawę doktorską oceniam jednoznacznie pozytywnie, dlatego też wnoszę o dopuszczenie Doktoranta do dalszych etapów przewodu doktorskiego.**

Robert Kiliński

