

Recenzja pracy doktorskiej Pana Mgr. Bartosza Dudka

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

napisanej pod kierunkiem Prof. dr. hab. Henryka Kardeli

Nadesłana do oceny praca doktorska wkracza na słabo dotąd zbadany obszar dotyczący tworzenia multimodalnych narracji interaktywnych w grach komputerowych. Praca ma dwa główne cele badawcze. Pierwszym z nich jest opisanie procesów poznawczych jakie zachodzą w umysłach graczy w trakcie ich interakcji z postaciami z gry, zarówno tymi, które są przez graczy w pewnym stopniu kontrolowane jak i z NPC (and. *non-playable character*). Do kluczowych procesów poznawczych Pan Mgr Dudek zalicza nałożenie się perspektyw (ang. *perspectival alignment*) gracza i postaci oraz ich współodczuwanie (ang. *emotional alignment*). Drugim celem pracy jest wskazanie jakie komponenty formalne narracji mają największy wpływ na tworzenie się wymienionych wcześniej procesów poznawczych. Aby osiągnąć te cele badawcze Autor sięga do literatury z zakresu poetyki kognitywnej, a zwłaszcza teorii zaangażowania narratologicznego. Procesy poznawcze omówione są na podstawie bogatego przeglądu literatury zawartego w rozdziałach 1-3, a komponenty formalne narracji multimodalnych stymulujące te procesy omówione są w dwóch studiach przypadku w rozdziałach 4 i 5. Zaletami pracy jest zastosowanie osiągnięć poetyki kognitywnej do analizy strategii narracyjnych w grach komputerowych. Wady pracy, to struktura podziału treści, słaba kontrola nad użyciem pojęć teoretycznych, błędy redakcyjne i językowe. Jednak solidny przegląd literatury oraz staranne analizy przedstawione w części empirycznej pracy sprawiają, że oceniam ją pozytywnie.

Struktura pracy

Zazwyczaj prace naukowe składają się ze wstępu, poszczególnych rozdziałów i zakończenia zawierającego wnioski. Wstęp poprzedzający wszystkie rozdziały pracy wprowadza czytelnika w obszar badawczy, identyfikuje lukę badawczą, stawia cel i określa w jak sposób poszczególne części pracy przyczynią się do jego osiągnięcia. Oprócz tego, każdy rozdział zawiera wstęp, czy to w postaci wyodrębnionej sekcji czy wstępnego akapitu. Wstęp na początku każdego rozdziału dotyczy tylko tego rozdziału, a nie całej pracy. Zatem umieszczenie wstępu do całej pracy na początku pierwszego rozdziału, a nie przed nim, to błąd strukturalny. Dodatkowo

wstęp ten podzielony jest na dwie sekcje zatytułowane: przedmowa (ang. foreword) i układ pracy. Taka praktyka – wyodrębniania przedmowy jako części wstępu – jest mi nieznana.

W streszczeniu poprzedzającym spis treści Autor pisze, że praca składa się z 1 rozdziału teoretycznego i dwóch empirycznych, w spisie treści i w samej pracy są 3 rozdziały stanowiące przegląd badań i 2 empiryczne.

Teoria Światów Tekstowych (Text World Theory) nie została omówiona w części teoretycznej pracy, jej omówienie pojawia się dopiero na początku rozdziału 4. Podobnie Teoria Metafory Konceptualnej omówiona jest na str. 121-124 w środku rozdziału 4, a nie jest omówiona w części teoretycznej pracy.

Moim zdaniem, rozdziały empiryczne – każdy poświęcony analizie innej gry – powinny mieć taką samą strukturę. Zważywszy na to, że ich celem było opisanie komponentów formalnych narracji powodujących nałożenie się perspektyw gracza i postaci oraz ich współodczuwanie, spodziewałabym się, że tytuły poszczególnych sekcji będą odnosić się do tych komponentów. Być może takie też było zamierzenie Autora w rozdziale 4, kiedy omawiał po kolei: linguistic cues ‘bodźce językowe’, visual cues ‘bodźce wizualne’ i interactive cues ‘bodźce interaktywne’. Ale dlaczego nazywają się one cues ‘bodźcami’, kiedy cel przedstawiony we wstępie nie mówi nic o opisaniu bodźców tylko komponentów formalnych. To prowadzi nas do kwestii kontroli nad pojęciami teoretycznymi.

Stosowanie pojęć teoretycznych

Spójny system pojęć teoretycznych, prawidłowo zdefiniowanych i stosowanych pozwala czytelnikom lepiej orientować się w celach i głównych argumentach przedstawionych w pracy. Wiąże też przegląd teoretyczny z częścią empiryczną pracy. Często jest to jedna z trudniejszych umiejętności naukowców, zwłaszcza jeśli – tak jak Pan Mgr Dudek w tej pracy – starają się połączyć ze sobą różne ramy teoretyczne wywodzące się z różnych dyscyplin i tradycji badawczych. W tej kwestii w pracy zdarzają się pewne uchybienia. Cel pracy sformułowany we wstępie odnosi się do dwóch kluczowych zdaniem Autora procesów badawczych nakładania się perspektyw (ang. *perspectival alignment*) gracza i postaci oraz ich współodczuwania (ang. *emotional alignment*). Nakładanie się perspektyw jest dobrze zdefiniowane w na str. 24 i pojawia się w kolejnych rozdziałach teoretycznych na str. 98 i 101. Pojęcie to nie pojawia się ani razu w rozdziale 4 na temat gry *Firewatch*, a w rozdziale 5

poświęconym grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* – pojawia się raz w podpisie wykresu. Pojęcie *emotional alignment*, poza celem badawczym nie pojawia się w pracy.

Na str. 24 pojawia się akronim CIT, użyty ponownie na str. 93, nigdzie nie wyjaśniony.

Przykłady błędów językowych z rozdziału 1:

- powtórzenia treści

s. 14 it raises numerous intriguing questions. What is the meaning of these few words? What are they about? What do they mean?

- ortografia

s. 14 there were to possible dialogue options

s. 24 the two inputs spaces

- szyk wyrazów

s. 14 it be might recognized as a part...

- brakujące wyrazy

s. 14 where some of the are rejected

s. 17 If one truly wanted to address the question of what the reader's response to literary texts, one must take into account... > brakuje orzeczenia w pierwszym zdaniu

s. 18 when engaging [in] a narrative, the reader

- dobór wyrazów

s. 17 the so-called narrative engagement; s. 18, so-called perspectivisers

s. 29 it made its first appearances in the 1970s

s. 30 This being so, linguists of various different backgrounds and theoretical persuasions...

kalka z polskiej składni

s. 16 In (2), important is the physical fact that... > Brak podmiotu w zdaniu.

- niezrozumiałe zdania

s. 18 This allows for, what is more, experiencing experience all kinds of emotional states and be caught in morally and ethically conditioned dilemmas that may have long lasting and self-transforming effects.

s. 31 As a highly multimodal medium, although digital games use at least six out of those nine modalities presented, in this study we focus

Redakcja tekstu

Na s. 21 znajduje się opis Wykresu 1.1. ze s. 22. Autor pisze: „As demonstrated in Figure 1.1., in the first pocket of knowledge, or input space 1, there is information about everything that is known about the offenders at a given point of the story. This includes their appearance, personal details, character, past actions and other.” Niestety w przestrzeni wejściowej nr 1 nie ma węzłów reprezentujących wygląd, szczegóły osobiste czy przeszłe działania postaci. W dodatku w przestrzeni generycznej oraz w przestrzeni wejściowej nr 1 i 2 znajdują się węzły nieopisane. Niejasna jest też logika linii reprezentujące projekcje pomiędzy przestrzeniami. Np. nieopisane węzły z przestrzeni wejściowych nr 1 i 2 generują w przestrzeni amalgamatu węzeł *dehumanised*. Węzeł *cruel* w przestrzeni amalgamatu nie jest połączony z żadnymi wartościami z przestrzeni wejściowych. Skąd się zatem tam wziął?

Pytania do Doktoranta:

Jednak celem recenzji naukowej nie jest wypisanie wszystkich błędów językowych i redakcyjnych, ale raczej podjęcie debaty z doktorantem. Biorąc to pod uwagę chciałabym, żeby Pan Mgr Dudek ustosunkował się do następujących kwestii.

(1) w sekcji 1.3. Multimodality Autor odnosi się przede wszystkim do najnowszej książki Forceville i jego definicji multimodalności. Brakuje mi tu odniesienia do pojęcia polisemiozy zaproponowanego przez Zlateva (2018). Proszę o wyjaśnienie czym różnią się te dwa podejścia i dlaczego Doktorant zdecydował się na podejście Forceville'a.

(2) Na str. 38 Autor wiąże tworzenie narracji z istnieniem łańcuchów przyczynowo skutkowych. Czy są one jednak konieczne dla tworzenia narracji? Czy nie wystarczy następstwo dwóch wydarzeń w czasie, jak proponowali Labov i Waletzky (1968)?

(3) Na str. 47 Autor omawia typy focalizacji wg Genette'a (1980). Rozróżnienie między *variable focalization* i *multiple focalization* pozostaje dla mnie niejasne. Proszę wyraźnie wskazać różnice między nimi.

(4) Przedstawienie celów rozdziału 4 jest dla mnie niezrozumiałe. Na str. 105 Autor pisze: „Although the analysis will be conducted on different conceptual levels in an attempt to account for the overall **pervasiveness of multimodal cues** present in the games recall that we are seeking a coherent unitary account – it is by no means intended to exhaust all the potential for interpretations. Rather, the aim is to explore new discourse-related phenomena, expose specific narrative mechanisms that led to such **unique receptions** and to complement these interpretations with **additional subliminal information**, otherwise unattainable or elusive at best.”

W jaki sposób mierzona będzie wszechobecność bodźców multimodalnych (ang. *pervasiveness of multimodal cues*)? Na podstawie jakich danych analizowane są niepowtarzalne recepcje narracji (ang. *unique receptions*)? Czym są i jak się bada „dodatkowe informacje podświadome” (ang. *additional subliminal information*)?

Zwłaszcza proszę o wyjaśnienie kwestii recepcji mechanizmów narracyjnych. Pojawia się ona in passim w rozdziale 4 i 5, jednak Autor nie wskazuje wyraźnie na podstawie jakich danych i przy zastosowaniu jakiej procedury tę recepcję badał. W rozdziale 4 Autor swoje spostrzeżenia kontrastuje z opiniami graczy zamieszczonymi na forach poświęconych grom. Jednak nie traktuje ich jako źródła danych do badania recepcji, tylko jako głos ekspertów potwierdzających jego własne odczucia.

Nieco inaczej dzieje się w rozdziale 5, w którym Autor dzieli analizę na sekcję „The game's content” i „Emotional response”. W tej ostatniej Pan Mgr Dudek odnosi się do zapisu rozgrywki (ang. *playthrough*) udostępnionej na platformie YouTube przez gracza o imieniu Chris. Analiza komentarzy Chrisa może dać nam wgląd w jego nałożenie się perspektyw (ang. *perspectival alignment*) z postaciami z gry oraz jego współodczuwanie z Baronem (ang. *emotional alignment*). Jest to jednak analiza wrażeń jednego tylko gracza. Raczej trudno na jej podstawie wnioskować o wadze poszczególnych komponentów formalnych wpływających na odbiór narracji.

(5) Na str. 113 Autor wprowadza rozróżnienie pomiędzy światami dyskursywnymi i światami tekstowymi za Gavins (2007). Ta różnica nie jest jednak jasna, zwłaszcza, że w wykresie 4.2. rama świata dyskursywnego jest pusta. Po co go wyróżniać, jeśli stanowi zbiór pusty?

(6) Na str. 116 Autor pisze „It is argued here that one of such aesthetics effects can be a sense of Henry’s guilt.” W jakim sensie poczucie winy może być efektem estetycznym? Wcześniej na str. 99. za Kuikenem i in. (2004) Autor odnosi się do uczuć estetycznych, które w grze mogą być wywołane przez „styles and quality of new high-resolution visuals, cohesively implemented music and sound effects, technologically advanced gameplay and animation mechanics” (str. 99). Jednak na str. 116 i kolejnych Autor nie odnosi się do wymienionych na str. 99 źródeł uczuć estetycznych. Czy zatem „efekty estetyczne” i „uczucia estetyczne” to różne zjawiska? I jeśli różne, to czym są efekty estetyczne?

Podsumowując, praca doktorska Pana Mgr. Bartosza Dudka oferuje solidny przegląd badań na temat poetyki kognitywnej, a zwłaszcza relacji między postaciami fikcyjnymi a odbiorcami narracji oraz dwa starannie napisane studia przypadku z analizą nakładania się perspektyw (ang. *perspectival alignment*) gracza i postaci oraz ich współodczuwanie (ang. *emotional alignment*). Pomimo pewnych problemów z układem treści i organizacją poszczególnych rozdziałów, zalety pracy znacząco przeważają nad niedociągnięciami. Dlatego jednoznacznie stwierdzam, iż spełnia ona wszelkie wymagania ustawowe stawiane dysertacjom doktorskim i wnoszę o dopuszczenie Pana Mgr. Bartosza Dudka do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Poznań, 23.01.2023.

Prof. UAM dr hab. Małgorzata Fabiszak

Bibliografia

Labov, William and Joshua Waletzky. 1967. “Narrative analysis”. *Essays on the Verbal and Visual Arts*, ed. J. Helm, 12-44. Seattle: U. of Washington Press. Reprinted in *Journal of Narrative and Life History* 7:3-38, 1997.

Zlatev, J. (2018). Mimesis theory, Learning, and Polysemiotic Communication. In M. A. Peters (Ed.), *Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory* (Living ed.). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-287-532-7_672-1