

dr hab. Janusz Badio
Zakład Językoznawstwa Angielskiego i Ogólnego
Instytut filologii Angielskiej, UŁ

Ocena rozprawy doktorskiej magistra Bartosza Dudka

pt. *Simulating Digital Game Narratives: A Cognitive Poetics Perspective*

Przedstawiona do oceny praca doktorska Pana magistra Bartosza Dudka poświęcona jest specyfice narracji w grach komputerowych. W szczególności, po pierwsze, autor wyznacza sobie zadanie omówienia procesów poznawczych leżących u podstaw indywidualnego doświadczenia narracyjnego; po drugie, praca identyfikuje i krytycznie analizuje formalne komponenty narracji w grach cyfrowych, argumentując, że ich unikalna struktura i opcje mają wpływ na doświadczenie narracyjne. Dla tak określonych celów prezentowanego tomu, ustalenia *lingwistyki kognitywnej, kognitywnej poetyki, kognitywnej narratologii, badań gier komputerowych oraz psychologii społecznej*, jak mówi Autor pracy, stanowią fundamenty teoretyczne przeprowadzonej analizy. Praca składa się z dwustu jeden stron: jasnej i przejrzystej strony tytułowej, krótkiego streszczenia w językach polskim oraz angielskim, spisu treści, pięciu rozdziałów, konkluzji, podsumowania w języku polskim, listy prac źródłowych (references), oraz dodatku z przykładowymi transkrypcjami (pięć przykładów) dialogów z analizowanych gier: *Firewatch* i *The Witcher 3: Wild Hunt*.

W rozdziale pierwszym zatytułowanym: *Cognitive Poetics*, Autor wyjaśnia cel całej pracy, podkreśla istotę interaktywności gier w kontekście ich narracyjnego charakteru, przeprowadza prezentację zasad Poetyki Kognitywnej zgodnej z pracami z zakresu lingwistyki kognitywnej Langacker'a, Talmy'ego, Lakof'a i innych badaczy. Teza tzw. ucieleśnionego poznania jest tu kluczowa, zostaje odzwierciedlona, jak przypomina P. Bartosz Dudek w metaforach, konstrukcjach gramatycznych i wzorcach dyskursu, n.p. w narracji. Autor przeprowadza ciekawą dyskusję dotyczącą indywidualnego doświadczenia i zaangażowania odbiorcy narracji. Przywołuje i twórczo zastosowuje ustalenia Martinez (2018), która z kolei wymienia termin *symulacji* szeroko badanej przez Amerykańskiego psychologa i lingwistę Lawrence'a Barsalou. Mentalne symulacje są tworam modalnymi (wzrokowymi, słuchowymi, kinetycznymi, kinestetycznymi, smakowymi, itp.) oraz analogicznymi (analogowymi) do

konkretnego doświadczenia. W wyniku rozumienia sygnałów językowych aktywują się selektywnie nie abstrakcyjne symbole umysłowe, lecz jak nazwał je Barsalou w artykule z roku 1999, systemy oparte o percepcję (perceptual symbol systems). Sposób kierowania uwagą, akt uwagi, jej natężenie, zakres, stają się cechami semantycznymi konceptualizacji. Autor podaje oraz dobrze, zrozumiale wyjaśnia odpowiednie przykłady. Do aparatu wyjaśniającego swoje dane Autor zaprzęga również prace Fauconnier'a i Turner'a, Sweetser tzw. integracji pojęciowej, selektywnego wyboru oraz kreatywnego przetwarzania pojęć z różnych domen wiedzy. Rozdział ten przedstawia również prace z dziedziny psychologii społecznej, badania Langacker'a na temat dyskursu i jego (oraz innych) teorie konstruowania znaczenia, (choć brakuje dokładniejszego omówienia różnych aspektów konstruowania). Na uwagę zasługuje umiejętna synteza tych wszystkich prac w miarę jednorodny system teoretyczny wyjaśniający zjawiska narracyjne w ogóle oraz w grach komputerowych. Omówienia szerokiego wachlarza spójnych prac z punktu widzenia teorii są jednak, jak sędzę, nieco problematyczne z punktu widzenia metodologii, w niniejszej pracy głównie jakościowej oraz spekulatywnej. Na przykład, chociaż, słusznie, Autor przywołuje osiągnięcia Lawrence'a Barsalou na temat symulacji mentalnych, to następnie traktuje ten kluczowy termin jedynie intuicyjnie, tzn., jako wyobrażenia punktu widzenia, odczuwanie empatii i innych uczuć, perspektywy. Podobna uwaga dotyczy omówienia dynamiki dyskursu i osadzenia konkretnej sceny z punktu widzenia obserwatora i/lub uczestnika w kontekście tego, co już się zdarzyło oraz, co obserwator/uczestnik przewiduje, że się wydarzy. Autor wybiera szeroki zakres podbudowy teoretycznej, co ogranicza możliwości bardziej wnikliwego badania szczegółowego.

Rozdział drugi słusznie ze względu na temat pracy oraz jej cele omawia badania narratologiczne teoretyków tej dziedziny od Arystotelesa, Gérarda Genette, Claude'a Brémont, Rolanda Barthes'a oraz Tzvetan Todorov, czy Herman'a, przeprowadza ciekawą dyskusję relewantnych dla pracy pojęć takich jak Mimesis oraz symulacji. Ta pierwsza, jak słusznie przekonuje Autor, nie jest jedynie naśladowaniem rzeczywistości, lecz jej kreatywnym tworzeniem w umyśle w formie umysłowych symulacji. Można by w tym punkcie dodać, że za dialogami w opowiadaniach i powieściach może stać głos narratora. Pan Bartosz Dudek również ciekawie i słusznie zwraca uwagę na to, iż opowiadania tworzone są przez człowieka dla człowieka, z czego wynika wybór skali, oraz często oczywiste, lecz nieuświadomione ludzkie codzienne doświadczenie. Innymi niezmiernie istotnymi tematami poddanymi dyskusji są: ewolucja bohatera opowiadania, wiele funkcji/opcji narratora,

narratologia kognitywna, narracja w grach cyfrowych wraz z wbudowaną w nich interaktywnością czytelnik-gra. Ten ostatni pod-temat jest szczególnie istotny dla pracy naturalnie. Autor przeprowadza tu gruntowne i ciekawe dyskusje w oparciu o konkretne przykłady gier, n.p. *Duck Tales*, *Legion Gold*.

W rozdziale trzecim Autor przybliży czytelnikowi relacje wynikające pomiędzy graczami a bohaterami gry narracyjnej; cytuje badania, w/g których w umysłach odbiorcy zamazuje się różnica między rzeczywistością a fikcją, co motywuje dyskusje przeprowadzone w sekcji 3.2 (o fundamentach doświadczenia narracyjnego), o tożsamości w sekcji 3.3, o postawach w trakcie gry (3.4), oraz emocjach w sekcji 3.8. Te omówienia są ciekawe, wnikliwe, pokazują odczytanie i dobre obeznanie z tematem. Pan Bartosz Dudek cytuje i omawia prace Michael'a Bamberg'a, Herman'a, Stockwell'a i wiele innych. Te omówienia wpisują się w cel wyjaśnienia, pokazania, że w trakcie gry działają wymienione wcześniej symulacje mentalne. I znowu, choć ten wykład jest dość spekulatywny, jest jednak poparty jasno omówionymi przykładami z konkretnych gier (n.p. str. 83 gra *Grand Theft Auto V*); Autor cytuje dialogi, prezentuje zdjęcia ekranu oraz dokonuje ciekawych, słusznych i wnikliwych analiz w oparciu o wcześniej wybrane fundamenty teoretyczne.

W dwóch ostatnich rozdziałach, trzecim i czwartym, Autor stosuje model zaangażowania narracyjnego Marii Angeles-Martinez (2018) w analizie powodowanych grą oraz narracją uczuć empatii i poczucia winy. Autor omawia różne opcje interaktywne, jakie oferują gry komputerowe *Firewatch*, na przykład konieczność prowadzenia dialogów z punktu widzenia bohatera, podejmowania decyzji, co z kolei wytwarza odpowiedni nastrój sprzyjający aktywacji uczuć oraz symulacji umysłowych. Gracz, jak ciekawie opowiada Autor, nie tylko rozumie uczucia, n.p. winy, lecz sam winę odczuwa, zwłaszcza, że angażuje się i zachęcony jest przez samą grę do dokonywania wyborów. Następną, analiza gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* wykazała jak mechanizmy gry multimedialnej zachęcają do skracania dystansu pomiędzy graczem i postacią w narracji/opowiadaniu.

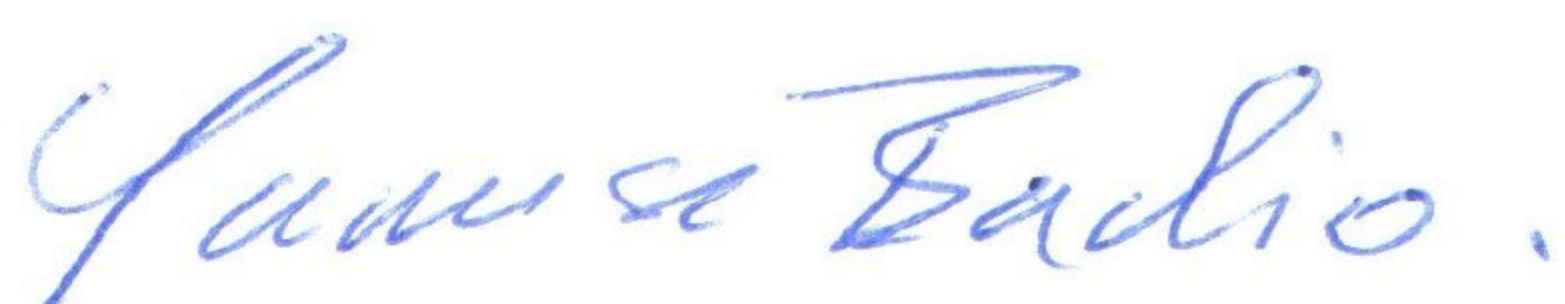
Całość pracy jest spójna, posiada 18 stron odniesień do prac źródłowych, większość to prace nowe i oparte o nowoczesne modele w psychologii oraz lingwistyce. Poza tym, praca zawiera dodatek (dialogi w grach) jasno i ciekawie ilustrujące wcześniejsze analizy. Jest napisana z dużym zaangażowaniem, jasnym stylem. Nieliczne usterki językowe, na przykład *characters are the inhabitant* (str. 87), czy *the character construct that the players seem to be*

initially invited to construct (str. 86 -styl), lub *But, one* (zamiast *once*) *this has been done* (str. 85), nie zaburzają ogólnie dobrego wrażenia, jakie praca doktorska Pana Bartosza Dudka robi.

Jej niezmiernie szeroki zakres tematyczny, przedstawienie tak wielu różnych (choć spójnych) teorii stanowiących podwaliny teoretyczne z jednej strony budzi aplauz (autor jest odcytany, zna literaturę przedmiotu), to z drugiej strony uniemożliwia bardziej szczegółowy wgląd i empiryczne (n.p. eksperymentalne?) podejście do wielu pytań wynikających choćby z analizy dialogów i odpowiedzi umysłowej gracza. Sam Barsalou (1999) cytowany przez Pana Dudka jak i Benjamin Bergen oraz inni przedstawiają prace eksperymentalne nad symulacjami mentalnymi, w których skupiają się głównie nad wykazaniem, że są one prawdziwym formatem myśli – analogicznym do ucieleśnionego doświadczenia oraz modalnym, nie zbudowanym z abstrakcyjnych symboli. Praca Pana Bartosza Dudka, choć o narracji w grach, zadaje ważne pytania na temat natury języka i jego relacji z umysłem oraz kulturą.

Pomimo zawartych w niniejszej recenzji niektórych uwag krytycznych, ogólna ocena pracy doktorskiej Pana Bartosza Dudka jest bardzo pozytywna. Autor podjął się trudnego i ambitnego zadania. Potrafił zestawić badania Gramatyki Kognitywnej, Narratologii, Symulacji umysłowych, Teorii amalgamatów, Tożsamości z kierunku psychologii, Zaangażowania Narracyjnego w całość, która jest w miarę spójna.

Praca Pana magistra Bartosza Dudka spełnia warunki stawiane rozprawom doktorskim i może być podstawą dopuszczenia jej Autora do dalszych etapów przewodu doktorskiego.



dr hab. Janusz Badio