

Warszawa, 19 maja 2021

dr hab. Mirosław Filiciak, prof. SWPS

Katedra Kulturoznawstwa / Instytut Nauk Humanistycznych

Uniwersytet Humanistycznospołeczny SWPS

RECENZJA**rozprawy doktorskiej mgra Łukasza Sasuły*****Narracyjność gier. Analiza narratologiczna na przykładzie wątków i motywów religijnych***

Rozprawę doktorską pana mgra Łukasza Sasuły organizują dwie osie. Pierwsza, stanowiąca zarazem kluczowy dla pracy wybór metodologiczny, to kwestia narracyjności gier. Druga kwestia to obecność, czy raczej znacząca obecność religii w wybranych tytułach – tam, gdzie wątki religijne w istotny sposób uzupełniają opisywane historie. Te dwa kluczowe wątki odzwierciedlone zostały też w konstrukcji opracowania, im bowiem poświęcone zostały dwa pierwsze rozdziały pracy. Całość domyka trzeci, wyraźnie krótszy, rozdział *Analiza narratologiczna*.

Wybór głównej ramy teoretycznej, ustanawiającej gry jako media przede wszystkim narracyjne, przekłada się oczywiście na ograniczenie zakresu materiału badawczego, co w wypadku tak wewnątrznie zróżnicowanego medium jest moim zdaniem rozwiązaniem bardzo dobrym. Podoba mi się zresztą przyjęty przez Autora sposób prowadzenia wywodu. Pan Sasuła otwarcie pisze o dylematach stawianych przez materię badawczą i o subiektywizmie podejmowanych wyborów. Doceniam, że w pracy „na stopień” nie obawia się eksponować swoich wątpliwości, co moim zdaniem dowodzi sporej dojrzałości teoretycznej Doktoranta, potwierdzonej oczywiście także przez pomieszczone w rozprawie analizy. Stąd już w początkowych fragmentach pracy, gdzie pan Sasuła dokonuje kompetentnego przeglądu teorii narratologicznych, Autor eksponuje np. problemy związane z adaptowaniem na grunt

game studies teorii literaturoznawczych, wynikające czy to z właściwości gier, czy z wpisywania ich w zakres opowieści obejmujących różne media. Muszę też pochwalić Doktoranta za to, że nie tylko sprawnie referuje wybrane zagadnienia z obszaru studiów nad grami, ale też nie „stawia chochoła” – co wiele osób uznaje za istotny element konwencji pisania o grach. Zamiast pisać o dziewiczym niemal obszarze i braku zrozumienia badaczek i badaczy, pan Sasuła trafnie określa stan badań jako zaawansowany, wciąż jednak pozostawiający miejsce dla uzupełnień. Których to uzupełnień, pokazując spore rozeznanie w obszarze badań gier, udanie dokonuje.

Podstawę narratologicznej części rozprawy stanowi *Narratologia* Mieke Bal i jest to wybór, z którym doprawdy trudno polemizować. Co istotne, Autor referując kolejne koncepcje holenderskiej badaczki, nie tylko – jak już wspomniałem – sygnalizuje ewentualne ograniczanie z ich aplikacją do gier, ale też stara się te problemy rozwiązywać lub wskazywać na nowe relacje, które wytwarzane są po przyłożeniu danej kategorii do gier. Tak jest choćby z klasyfikacją narratorów u Bal i powiązaniem ich przez Autora z gatunkami gier. Bardzo udany jest także concept narratora rozproszonego – aż chciałoby się, by został (zapewne przez inne osoby, operujące narzędziami bliższymi naukom społecznym – to nie jest apel do Autora) zestawiony w dalszych badaniach z kategorią rozproszonej publiczności Abercrombiego i Longhursta, co mogłoby pokazać złożoność relacji wchodzących w obręb współczesnego doświadczenia lektury. Do listy takich udanych rozwiązań można dodać także kategorię narracji środowiskowej (choć w tym wypadku szkoda, że bez odniesień do mocno już ugruntowanej w studiach nad grami koncepcji retoryki proceduralnej, zaproponowanej przez Iana Bogosta – analiza relacji tych kategorii mogłaby być interesująca). Intertekstualność z kolei doktorant opracowuje w oparciu o książkę Ryszarda Nycza, choć – znów słusznie – za nim także wspomina o problemach definicyjnych (inna sprawa, że od tych problemów nie jest wolny też inny zestaw definicji, związany z Jenkinsowską kategorią transmedialności). Autor trafnie nadmienia, że w grach niezbędne jest uwzględnienie dodatkowej warstwy, odnoszącej się do konwencji rozgrywki czy mechaniki.

Choć praca ma wyraźnie literaturoznawczy rys, Autor świadomie odnosi się też do badań kulturowych; stara się również zachować – choć nie jest to tekst religioznawczy – zgodność terminologiczną z tym obszarem badań, co manifestuje w otwarciu drugiego rozdziału, w dużej jednak mierze już analitycznego. Czytelnik otrzymuje analizę wiązania motywów religijnych ze światotwórstwem w grach, budowanie mitologicznego tła i pogłębianie tym samym świata społecznego fikcyjnego uniwersum. Różne funkcje religijnego „zaplecza” fikcyjnych uniwersów to istotny wątek tej pracy, w istocie nieczęsto reprezentowany w piśmiennictwie poświęconym grom.

Ważną część opracowania pełni analiza tytułów, w których religia pełni ważną rolę. Autor dobiera je niezwykle trafnie, pod względem popularności, znaczenia motywów mitycznych i religijnych, choć chyba także po prostu własnych sympatii, co nie jest zarzutem. Metoda doboru jest urefleksyjniona w tekście, a własne zaangażowanie Autora – w wypadku pracy podkreślającej wpływ użytkowników tekstów na ich znaczenia jak najbardziej właściwe – przekłada się na ogromny zasób prezentowanej wiedzy, często pochodzącej nie tylko z samych gier, ale z rozmaitych, także fanowskich, paratekstów.

Nie będę tutaj wyliczać kolejnych poddawanych analizie tytułów, ograniczę się do pojedynczych przykładów i zaznaczenia, że Autorowi w każdym wypadku udaje się znaleźć inny wariant użycia wątków religijnych, ich związków z opowieścią gry, logiką funkcjonowania prezentowanego uniwersum czy mechaniką rozgrywki. To przykłady chwilami zaskakujące, bo przyznaję, że nie wiedziałem na przykład, że w wypadku *Diablo* fabularyzacja to element dodany na późnym etapie prac, pod naciskiem wydawcy. To dobrze wyjaśnia, dlaczego efekt jest w dużej mierze pomijalny, zarówno w grze, gdzie gracze mogą darować sobie bez wielkich strat tekst, ale też w instrukcji, której przecież nie czytają wszyscy (a nawet nie wszyscy posiadają) - a równocześnie przecież może stanowić podstawę dla eksploracji dla osób, które tematyką są zainteresowane. Doktorant sprawnie rekonstruuje nawiązania do mitologii, dokonuje też analiz kluczowych motywów, jak świat duchowy, wędrówka dusz i temat śmiertelności (ciekawie użyta w *Planescape: Torment* czy w zupełnie inny, ale nie mniej ciekawy sposób, w *Dark Souls*). Odrębny fragment poświęcony został instytucjom religijnym. Oczywiście do tego typu zestawów zawsze można coś dołożyć – ja sam widziałbym tu np. serię *Civilization*, gdzie zinstytucjonalizowana religia jest elementem (kwestionowalnego jako model) linearnego postępu, choć pewnie wpisywałyby się to raczej w myślenie bardziej kategoriami mechaniki, niż dominującej w rozprawie pana Sasuły narracji. Podsumowując jednak tę część muszę znów docenić prowadzenie sprawnych analiz w obrębie ograniczonej, ale chyba już wystarczającej dla przedstawienia pewnych wariantów próby. Być może, zgodnie z sugestiami Autora, ktoś inny podchwyci te wątki i dokona ilościowego opracowania, które mogłoby zweryfikować, na ile modele zrekonstruowane w tej rozprawie są reprezentatywne. Nie mam jednak wątpliwości, że w tym kształcie mogą stanowić ciekawy wkład w badania nad grami, a przy tym mogą okazać się też pożyteczne dla twórców.

Jeśli mam tu jako recenzent jakiś niedosyt, to chyba tylko w odniesieniu do użycia dość żmudnie, chwilami nieco wręcz mechanicznie przytaczanych w pierwszym rozdziale kategorii narratologicznych. Drobiazgowo przechodzenie przez kolejne kategorie może być dla czytelnika nieco nużące, choć podkreślam, że w wypadku większości z nich Autorowi udaje się zgłaszać błyskotliwe

uwagi, będące efektem przyłożenia kategorii z literatury do gier, ale też uwzględnienia perspektywy użytkowników. Wydaje się jednak, że tak pracochłonie opracowany aparat pojęciowy nie jest w dalszej części wywodu wykorzystywany w pełni. Rozumiem, że dwa pierwsze rozdziały pracy można w pewnym stopniu traktować autonomicznie, a wywód w pierwszej części to także zapis procesu badawczego. Jednak w kontekście krótkiego rozdziału trzeciego, gdzie narzędzia i analizowane treści łączone są z kategoriami specyficznymi dla gier i decyzyjnością graczy mam poczucie, że chyba zabrakło czasu i Autor po prostu nie zapanował nad wywodem w pełni – można było to zrobić zgrabniej. Gdyby praca miała trafić do druku, sugerowałbym więc pewną reorganizację tekstu i być może rozwinięcie zakończenia.

Nie zmienia to faktu, że w przedstawionym do recenzji tekście Autorowi udało się zrealizować wiele z postawionych celów, zaś założenia całości, osadzone w podejściu które stawia na większe niż zazwyczaj wyczulenie na wpływ użytkowników i użytkowników tekstu na jego odczytania, są pożyteczne przecież nie tylko w odniesieniu do gier, ale i innych, także bardziej klasycznych lektur. Równocześnie przystają one do zwrotu materialnego w badaniach gier i przystają do coraz ważniejszej dziś w odniesieniu do oprogramowania nie tylko rozrywkowej refleksji, że ktoś to wszystko zaprojektował, że interaktywność nie oznacza, że pole naszych działań jest całkiem otwarte, a swoboda kreowania działań i sensów może być złudna. Dlatego całość, pomimo zasygnalizowanych niedoskonałości, oceniam jednoznacznie pozytywnie. Praca dowodzi dobrego opanowania narzędzi narratologicznych i sprawnego ich wykorzystania do analizy gier, stanowiących obszar, w którym Autor również porusza się sprawnie. Tym samym zgłaszam wniosek o dopuszczenie pana mgr. Łukasza Sasuły do dalszych etapów postępowania doktorskiego.

