

Poznań, 30 kwietnia 2021 r.


dr hab. Marek Kaźmierczak, prof. UAM
Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych
Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej
Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Recenzja rozprawy doktorskiej zatytułowanej *Narracyjność gier. Analiza narratologiczna na przykładzie wątków i motywów religijnych*, której autorem jest mgr Łukasz Sasuła. Promotorem Doktoranta jest prof. dr hab. Adam Regiewicz oraz dr Mateusz Dąsal jako promotor pomocniczy. Mgr Łukasz Sasuła jest afiliowany przy Instytucie Literaturoznawstwa Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego im. Jana Długosza w Częstochowie.

Dysertacja składa się z wprowadzenia, trzech rozdziałów, z zakończenia oraz z bibliografii (w skład której wchodzi: liczne opracowania naukowe, źródła internetowe, bogata ludografia – 106 tytułów, a także – teksty literackie).

Badania w obszarze *game studies* mają w Polsce już swoją tradycję. Powstają monografie tematyczne, realizowane są w tym zakresie granty naukowe finansowane między innymi przez Narodowe Centrum Nauki, każdego roku osoba zajmująca się badaniem gier, w tym cyfrowych, a wśród nich – również wideo, może przeczytać wiele wartościowych poznawczo artykułów naukowych. Mam nadzieję, że recenzowana rozprawa doktorska mgra Łukasza Sasuły zostanie w nieodległej przyszłości wydana jako monografia, a tym samym wzbogaci o nowe, ważne konteksty badania w obszarze *game studies*.

Zacznę od tego, że pozytywnie oceniam przedłożoną do recenzji pracę Doktoranta. Poniżej wyjaśnię swoją ocenę, ale już w tym miejscu pragnę zaznaczyć, iż czytając tekst rozprawy mgra Łukasza Sasuły – miałem do czynienia z badaczem, który pasję gracza łączy z dyscypliną dyskursu naukowego. Moim zdaniem praca składa się z dwóch części: metodologicznej oraz interpretacyjno-analitycznej. W pierwszej części mamy więc do czynienia z lekturą tekstu drobiazgowo, niekiedy zbyt arbitralnie wprowadzającego czytelnika w teoretyczne aspekty i wymiary narracji. Druga część rozprawy jest pisana w odmiennej stylistyce, z pasją, z dużą wiedzą, tutaj Autor staje się rzeczowym

Npłynęło 05.05.2021 

przewodnikiem czytelnika po świecie gier. Rozprawę będę jednak omawiał, zachowując strukturę tekstu zaproponowaną przez Doktoranta.

Dysertacja dotyczy zagadnienia narracyjności gier w odniesieniu do wątków i motywów religijnych. Autor słusznie dostrzega, że w grach wideo wielopoziomowo i wieloaspektowo wykorzystywane są treści religijne: na poziomie symboliki, na poziomie duchowości, na poziomie instytucji, wskazując ich wpływ na poetykę gier – w tym na ich dramaturgię. Przekonuje mnie podejście Doktoranta, w którym dominuje myślenie o grach w szerszym, społeczno-kulturowym kontekście modelującym ich odbiór jako ważnych i znaczących – nie tylko ludycznie – tekstów kultury. Gry omawiane przez mgra Łukasza Sasułę odzwierciedlają istotne przemiany w postrzeganiu religii w świecie współczesnym.

Doktorant pokazał na licznych przykładach, jak mechanizmy właściwe dla kultury popularnej służą przetwarzaniu symboli i treści religijnych w świecie gier, które są, mówiąc metaforycznie, „czułe” na to, co w każdym systemie wierzeń jest wyjątkowe oraz na to, co jest wspólne różnorodnym systemom religijnym, jak chociażby zagadnienie nieśmiertelności duszy czy walki dobra ze złem. Można więc z pełnym przekonaniem stwierdzić, iż przedłożona do recenzji dysertacja jest pracą łączącą refleksję literaturoznawczą z wiedzą na temat sztuki, antropologii, kulturoznawstwa i medioznawstwa, no i oczywiście ze wszech miar groznawstwa, choć w tym przypadku należy za Doktorantem stwierdzić, iż potrzebne są w tym zakresie nowe strategie badawcze (str. 45). Dla Autora rozprawy metodologie literaturoznawcze stanowią zaledwie prolog do badań groznawczych, tym bardziej, że podmiotowa, znaczeniowa i technologiczna złożoność gier powoduje, iż potrzeba ich opisanie wynika z konieczności rozszerzenia tradycyjnych logocentrycznie uwarunkowanych dociekań. Doprecyzowania w wydaniu książkowym będą wymagały pojęcia kluczowe w dysertacji, jak narracja (transmedialna), jak tekst (kultury), jak fabuła, jak media, jak religia. Autorowi, choć przybliżył On definicyjnie te pojęcia i inne, brakuje konsekwencji w ich stosowaniu. Zbyt arbitralnie Autor podaje definicje, przy czym arbitralność wynika z niewystarczająco umotywowanego wyboru koncepcji i teorii odnoszących się między innymi do stanu badań na temat narracji, narratologii transmedialnej czy religii. Mieke Bal cytowana jest często, a jej praca naukowa, jedyna, właściwie determinuje refleksję narratologiczną Doktoranta. Jest to ryzykowna postawa badawcza w kontekście konieczności odniesienia się do stanu badań, który, gdy myślimy np. o narratologii (w tym: transmedialnej), jest bogaty.

Powyższą uwagę oprę na jednym przykładzie. Autor dysertacji posługuje się pojęciem „tekstu” definiowanym następująco: „Tym samym rozumiem tekst nie tylko jako obiekt podlegający odczytaniu, ale który jako taki, może okazać się wpływowy w odbiorze kolejnych tekstów” (str.

45). Zaproponowana definicja jest funkcjonalna, w nawias bierze się w ten sposób myślenie logocentryczne, co w kontekście badań mgra Łukasza Sasuły jest oczywiście zasadne. Powyższa definicja powoduje redukcję tekstu do działań, które w badaniach określa się jako działania intertekstualne. Odniesienie do pracy Ryszarda Nycza jest cenne, lecz na temat intertekstualności jest wiele prac, które powinny być w tym zakresie uwzględnione, a których treści na pewno wpłynęłyby na precyzyjniejsze i bardziej konsekwentne posługiwanie się pojęciem „tekstu” i oczywiście „intertekstualności”. Warto w tym miejscu wymienić książkę Ewy Szczęsnej zatytułowaną *Cyfrowa semiopoetyka* (Warszawa 2018).

Zaproponowane przez Doktoranta podejście jest zatem podejściem łączącym tradycję myślenia mającą swe źródło w teoriach fenomenologicznych, częściowo hermeneutycznych, ale również pragmatycznych. Autor rozprawy odchodzi zatem od badań semiotyczno-strukturalistycznych (tutaj Doktorant zachowuje konsekwencję), jednak brakuje precyzyjnej, „dostosowanej” do gier definicji tekstu. Możemy się zapytać o konsekwencje takiego stanu rzeczy: w perspektywie narratologicznej jest jedna, ale zasadnicza – problem spójności rozgrywki jako działania komunikacyjnego. Proszę zwrócić uwagę na to, co Autor pisze o relacji między rozgrywką a tekstem, a co, jak miemam, potwierdza zasadność powyższej konstatacji: „Rozgrzywka nie jest tylko odczytaniem tekstu, ale stanowi zarówno sam tekst, jak i jego odczytanie. Gra jest gotowym do wykorzystania edytorem, potencjałem, przy pomocy którego dopiero powstaje tekst, jednocześnie będąc odczytywanym” (str. 40). Tekst jest więc nie tylko dziełem podlegającym „odczytaniu” (to pojęcie zanurzone semantycznie jest jednak w myśleniu logocentrycznym), ale także elementem pośredniczącym w odbiorze kolejnych tekstów. Powyżej napisałem o intertekstualności, choć przywołaną definicję można traktować jako hermeneutyczne „*credo*” Autora. Moje uwagi w tym zakresie odnoszą się do braku konsekwencji Doktoranta w definiowaniu przez Niego tak ważnego pojęcia.

Arbitralne posługiwanie się przez Autora pojęciem „tekstu” jest źródłem poznawczych wątpliwości. Z jednej strony mamy podejście funkcjonalistyczne w badaniach mgra Łukasza Sasuły, a z drugiej esencjonalistyczne – wszak w jednym z przybliżeń definicyjnych czytamy, że tekstem jest „obiekt podlegający odczytaniu” (str. 45). Ta, powiedzmy dwoistość, nie jest źródłem błędu metodologicznego, co oczywiste, jednakże wprowadza niejasności, które wikłają – i jest to uwaga, którą mógłbym odnieść do innych fragmentów pracy – czytelnika w nieuzasadnione łączenie dyskursu naukowego z innymi gatunkami wypowiedzi, o czym będzie jeszcze mowa. Zdaję sobie sprawę, przed jakim wyzwaniem stoją uczeni zajmujący się grami, w tym mgr Łukasz Sasuła, szukając pojęć, przy wykorzystaniu których udałoby się opisać i przeanalizować sytuacje pośrednie takie właśnie, jak sam akt rozgrywki. Używam

pojęcia „akt”, nawiązując do przywołanego ze str. 40-tej cytatu, w którym Autor pisze, że gra jest „potencjałem”. Sytuacje pośrednie wynikające ze złożonej ontologii gier (z powodów znaczeniowych, podmiotowych i technologicznych) nie uniemożliwiają jednak tworzenia pojęć, które okażą się poręczne deskryptywnie, analitycznie i interpretacyjnie. Bardzo dobrym przykładem wprowadzenia pojęcia, które służy opisowi zjawisk pośrednich, a które, jestem przekonany, utrwali się w dyskursie groznawczym, jest pojęcie narratora rozproszonego będącego „sumą sposobów informowania gracza o przebiegu opowieści” (str. 49). Jest to dobrze scharakteryzowany i we właściwym miejscu wprowadzony termin, intersubiektywnie komunikowalny i funkcjonalny. Doktorant, proponując to pojęcie, stwarza możliwość opisaną przy jego wykorzystaniu stanów pośrednich modelujących znaczące napięcie między grą a rozgrywką. Sugerowałbym jedynie rozwinięcie tej koncepcji w książkowej wersji dysertacji, a także – wyraźny powrót do tego terminu w ostatnim rozdziale rozprawy.

Autor pisze: „W swojej pracy skupiam się przede wszystkim na opowieściach gier, jednak uważam za warte podkreślenia, że katalog tych mediów w żaden sposób nie został wyczerpany i nie tylko spodziewam się, ale wręcz oczekuję pojawienia się kolejnych płaszczyzn, których istnienie zmieni sposób postrzegania opowieści w kulturze” (str. 33). Doktorant jest konsekwentny w realizacji swojego zamierzenia, wszak w dysertacji czytamy, iż jej Autor nie chce zredukować refleksji m.in. do badań strukturalistycznych. Uważam, że doprecyzowania definicyjnego wymaga – nie tylko z powodów metodologicznych – wykorzystywane przez Niego pojęcie „opowieści”. Moja wątpliwość o charakterze poznawczym odnosi się do tego pojęcia, gdyż odnoszę wrażenie, iż jego zakres semantyczny zdominowany jest logocentrycznie, a przecież doskonale rozumiemy, że w przypadku gier wideo takie podejście powoduje realny redukcjonizm opisowy i eksplanacyjny. W badaniach z obszaru narratologii transmedialnej w nawias metodologicznie umotywowany bierze się zaś nie tylko refleksję logocentryczną, ale nawet okulocentryczną. Gdyby więc Autor dysertacji precyzyjnie zdefiniował pojęcie „opowieści”, wtedy można by mieć pewność, iż Jego sceptycyzm wobec np. refleksji strukturalistycznej jest potwierdzony na poziomie terminologii, na którym należałoby odzwierciedlić osobliwość i – w dobrym rozumieniu – „idiomatyczność” narratologiczną gier. Jeśli więc odchodzi się od badań strukturalistycznych, to warto również konsekwentnie zrezygnować z pojęć, które semantycznie są wciąż modelowane przez takie właśnie badania.

W tym kontekście pragnę nadmienić, iż Autor rozprawy wielokrotnie pisze o grach, traktując je jako media literatury. Przekonuje mnie to podejście, gdyż dostrzegam w tym sposobie myślenia dojrzałość badawczą Doktoranta wynikającą z nowatorskiego podejścia

do badań literaturoznawczych. Myślę, że w wydaniu książkowym rozprawy warto byłoby przemyśleć zaproponowaną przez mgra Łukasza Sasułę koncepcję, mając na uwadze chociażby badania Wernera Faulsticha (m.in. tegoż, *Teoria systemu społecznego obiegu literatury*, „Przestrzenie Teorii” 32. Poznań 2019, pp. 435–451).

Pisałem wcześniej, że Autor rozprawy posługuje się pojęciami, które – choć są przez Niego zdefiniowane, to jednak używane są (przynajmniej) arbitralnie i w sposób nie do końca klarowny. Tak się dzieje w przypadku pojęcia „medium”. Doktorant pisze: „Ze swej natury media stanowią bowiem przekaz informacji, pośrednicząc w komunikacji, tj. przekazując komunikaty” (str. 33). Jak rozumieć wyrażenie, iż „media stanowią przekaz informacji”? Czy go determinują, czy może konstytuują? Wydawać się może, iż niniejsza uwaga jest zbyt drobiazgową, jednak sytuacja się komplikuje, gdy dalej w tym samym zdaniu czytamy, że media pośredniczą w komunikacji, „przekazując komunikaty”. Obok wątpliwości stylistycznych, które pomijam w tym miejscu, pojawiają się wątpliwości poznawcze i logiczne. Zacznę od tych drugich. Skoro media stanowią „przekaz informacji”, a jednocześnie „przekazują komunikaty”, to czy nie następuje w tym przypadku zredukowanie wielu funkcji mediów do jednej, a przy tym to samo definiuje się przez to samo (*idem per idem*): „przekaz informacji [...] przekazując komunikaty”? Wątpliwość poznawcza odnosi się do pytania o status mediów i ich funkcje w komunikacji. Jestem przekonany, że Autor doskonale rozumie zależności i różnice między technologią, kodami i podmiotami komunikacji, wreszcie – sferą znaczeń. Zacytowana powyżej wypowiedź świadczy – w moim przekonaniu – o tym, że kilka myśli zostało wyrażonych w jednym zdaniu, stając się źródłem przedstawionych powyżej wątpliwości. Sytuacja z użyciem pojęcia „medium” komplikuje się jeszcze, gdy Autor odnosi się do mediów cyfrowych, wyjaśniając w przypisie 78., czym są „nowe nowe media”, korzystając z ustaleń D. Smołuchy, a pomijając dociekania P. Levinsona (str. 36).

Recenzja, w której uwagi sprowadzałyby się do wykazywania braków bibliograficznych (choć przywołałam jeszcze kilka ważnych adresów), nie spełniałaby w moim przekonaniu jednej z nadrzędnych funkcji – tj. funkcji dialogicznej opartej na założeniu, iż czytelnik – poprzez tekst – spotyka się z jego autorem jako partnerem w rozmowie. Staram się więc raczej stworzyć poprzez recenzję przestrzeń do rozmowy, niż pokazać, co można by napisać inaczej lub czyją pracę należałoby jeszcze przywołać. Zachęcałbym mimo wszystko Doktoranta do „intensywniejszego” eksponowania Jego własnych tez, definicji i kategoryzacji.

W refleksji badawczej Autora w wielu przypadkach synonimicznie używane są pojęcia „narracji” oraz „opowieści”. Nie mam pewności, czy za każdym razem, gdy Autor posługuje się pojęciem „narracji”, to ma na uwadze to samo znaczenie. Mgr Łukasz Sasuła pisze, że gry

są medium narracyjnym, tj. „przekazującym opowieści” (str. 33). Jeśli Autor tak twierdzi, a jest to ciekawy pomysł, to jak ma się takie założenie do innego, które się odnosi do cech narracyjnych dominujących w grach? Do interakcji (str. 36)? Jeśli gry przekazują opowieści, to gdzie jest miejsce na ich wytwarzanie i na ich wspólne, tj. przy udziale użytkownika, konstytuowanie? Oczywiście w dalszych partiach dysertacji znaleźć można wiele wartościowych odpowiedzi na tego typu pytania, jednak konieczne jest zrewidowanie poszczególnych wypowiedzi, mając na uwadze spójną i konsekwentnie zapisaną całość. Pragnę wyraźnie podkreślić: Autor jest oryginalnym badaczem, doceniam to, jednak z powodu braku precyzji językowej w jego dociekaniach, czytelnik zadaje sobie pytania o definicje kluczowych pojęć.

Doktorant umiejętnie łączy szczegółowe analizy z refleksją ogólniejszą, wpisaną w szersze konteksty. Przekonuje mnie sposób myślenia, w którym traktuje się gry jako „narracje naszych czasów” (str. 33), przy czym gry traktowane są jako jedno z wielu mediów narracyjnych (przy całej złożoności semantycznej pojęcia „medium”, o której napisałem powyżej).

Za redundantne uważam uwagi o charakterze publicystycznym, gdyż nie wnoszą nic poznawczo do dysertacji, a jednocześnie zakłócają spójną lekturę tekstu naukowego. Czytamy na przykład, że żądza ucieczki od rzeczywistości jest wspólna grom, literaturze, ale też: „Należy to z pewnym smutkiem dodać, że ta sama wdrukowana w naszą psychikę żądza stoi zapewne również za olbrzymią popularnością cyfrowej pornografii” (str. 37). Można się spierać o granice artykulacji myśli naukowej i światopoglądu, ale nie dlatego zwracam na to uwagę. Otóż, skojarzenie Autora jest zdroworozsądkowe, dlatego pojawia się wartościowanie w miejsce odniesienia do badań, które traktują o takim zjawisku. Być może myśl Doktoranta jest odkrywczą w tym zakresie, jednak brakuje argumentacji, która by tę intuicję wzmacniała. Jest też problem referencji w zacytowanym fragmencie. „Żądza ucieczki od rzeczywistości” jest metaforą poznawczą, która w dysertacji nie jest w żaden sposób sfunkcjonalizowana analitycznie oraz deskryptywnie. Autor nie odwołuje się ani do prac kognitywnych, ani psychologicznych, więc tym bardziej uwaga może powodować negatywne i stereotypowe myślenie o grach. Warto byłoby sprawdzić zasadność „intuicji badawczej”, która może prowadzić do interesujących ustaleń, a także skonfrontować ją z istniejącym w tym zakresie stanem badań.

Mgr Łukasz Sasuła pisze o „żądzy ucieczki”, ale niewiele miejsca w swych dociekaniach, co dziwi z perspektywy narratologicznej, poświęca refleksji na temat im(m)ersji. Jeśli zaś się odnosi do tego zjawiska, to arbitralnie przyjmuje, a tutaj powraca problem z definiowaniem kluczowych pojęć w dysertacji, rozumienie zaproponowane w przypisie, które jest

zredukowane do relacji opartej na interakcji. Autor pisze: „Opowieści gier mają, w opozycji do filmów lub książek, tą niezwykłą siłę, że dysponują elementem imersji, która w przypadku gier pozwala całkiem dosłownie uczestniczyć w opowiadanej historii” (str. 37). Zacytowana wypowiedź jest problematyczna z powodów językowych, terminologicznych i poznawczych. Jak rozumieć wyrażenie mówiące, że gry „dysponują elementem imersji”? Jak rozumieć to, że imersja „pozwala dosłownie uczestniczyć w opowiadanej historii”? Jak gra jako rozgrywka może być zredukowana do opowiadania historii? Pojęcie „historii” w tym kontekście ma zapewne źródłostów angielski i jest rozumiane jako *story*, a więc znów „opowieść”. Z zacytowanej wypowiedzi, do której odnosi się przypis zawierający krótką i wcale niereprezentatywną definicję imersji, wynika, że „zanurzenie” nie jest możliwe w przypadku filmu i lektury tekstu literackiego. Tak wyrażoną *implicite* hipotezę – przy tym stopniu ogólności – łatwo podważyć, dlatego, aby uniknąć niejasności, sugerowałbym precyzyjnie – i to w tekście głównym rozprawy – zdefiniować imersję, wskazując na elementy konstytutywne dla tego zjawiska, które wynikają ze specyfiki gier wideo. Można by pomyśleć, czytając niniejszy komentarz, że jako recenzent skupiam się na drobiazgu, lecz to nie jest prawda. Uważam, że Doktorant jest specjalistą, że ma doświadczenie growe i wartościowe poznawczo intuicje badawcze, a także dużą wiedzę, jednakże jednym z elementów powracających w całej dysertacji, który jest przeze mnie krytykowany, jest właśnie brak ścisłości terminologicznej i brak konsekwencji w używaniu pojęć.

Tak się dzieje w wypowiedziach na temat intertekstualności, o czym już pisałem, lecz w tym miejscu tę uwagę uzupełnię. Autor rozprawy pisze, że intertekstualność jest „kojarzona” z Michaiłem Bachtinem, jednak nie ma odniesienia w przypisie do prac Bachtina, które wskazywałyby na zasadność tego spostrzeżenia, brakuje również odniesienia do Julii Kristevy, która łącząc refleksję semiotyczną w ujęciu Ferdynanda de Saussure’a z m.in. koncepcją dialogiczności Michaiła Bachtina wprowadziła właśnie pojęcie „intertekstualności”. Bogata jest literatura przedmiotu w tym zakresie zarówno w języku polskim, jak i angielskim, że o rosyjskim nie wspomnę, a Doktorant odwołuje się do pracy Mieke Bal. Zwracam na to uwagę, gdyż w takim działaniu autorskim przejawiają się dwa metodologiczne „niebezpieczeństwa”: po pierwsze, powierzchowność odniesień, po drugie, brak krytycyzmu wobec zastanego stanu badań, który w zakresie intertekstualności nie został zreferowany, o czym wspomniałem powyżej. Doktorant pisze: „Odnosząc się do kojarzonej z Michaiłem Bachtinem kategorii intertekstualności, muszę zaznaczyć, że w przypadku gier wideo stosunkowo rzadko pojawia się ona w formie rozbudowanej. Podobnie jak w przypadku literatury, zabiegi te mają na celu zwykle satyrę i wyszydzenie czegoś albo podkreślenie

absurdu konkretnej sytuacji.” (str. 62). Trudno się zgodzić z Autorem w tym miejscu. Gdyby Doktorant wyraźnie określił, jak rozumie „intertekstualność” – można by zaproponować polemikę, a tak odnoszę wrażenie, że działania intertekstualne zostają zredukowane do pastiszu i parodii. Zjawisko intertekstualności w grach jest wielowarstwowe i łączy się z różnymi porządkami referencji. Autor powierzchownie uwzględnił tę perspektywę, a szkoda, bo to, co się dzieje w warstwie audiowizualnej w grach, jest przecież aktywne znaczeniowe ze względu na napięcia między (szeroko pojmowanymi) tekstami kultury, w tym tekstami umotywowanymi religijnie. Gdyby mgr Łukasz Sasuła rozbudował zagadnienie intertekstualności, mógłby ważne i cenne spostrzeżenie przenieść na grunt refleksji wydobywającej w perspektywie narratologicznej transgresywny komunikacyjny i estetyczny potencjał gier. Więcej o tym można przeczytać w pracy napisanej przez Torill E. Mortensen oraz Kristine Jørgensen, a zatytułowanej *The Paradox of Transgression in Games* (Routledge 2020).

Wątpliwości pojawiają się również wtedy, gdy Autor pisze na dużym poziomie ogólności o fenomenologii i o hermeneutyce. Pomysł, aby wykorzystać fenomenologię, jest dobry, nie wiem jednak, do której szkoły i tradycji nawiązuje mgr Łukasz Sasuła. Lekturę utrudnia również niejasno wyartykułowana hipoteza: „Badania fenomenologiczne w zakresie motywów religijnych muszą zostać jednak poprzedzone ustaleniem kategorii sensu, który warunkuje możliwość i sensowność właśnie porównywania poszczególnych zjawisk, które nie wystarczy zaobserwować, ale należy zbadać poprzez zestawienie.” (str. 100-101). Przykładowo, badania fenomenologiczne widziane z perspektywy tradycyjnej (por. Roman Ingarden) prowadzą do innych rozstrzygnięć, niż np. badania proponowane w krytycznym wobec okulocentrycznego podejściu (por. Vivian Sobchack). W powyższym cytacie (do pewnego stopnia) to samo wyjaśnia się poprzez to samo, *idem per idem*, chodzi o ustalenie kategorii sensu, który warunkuje możliwość i sensowność porównywania poszczególnych zjawisk. Zakładam, że w przypadku użycia pojęcia „sensowność” mamy do czynienia ze zdroworozsądkowym myśleniem – wtedy jest to jedynie problem stylistyczny, jak mniemam, gdyż Autor właściwie w dużej mierze opiera swoje rozważania właśnie na refleksji fenomenologicznej angażującej gracza jako podmiot, który intencjonalnie nakierowuje swoją uwagę na rozgrywkę, w trakcie której następuje połączenie tekstu z odczytaniem. To podejście, które przekracza strukturalistyczne myślenie, bliskie jest Doktorantowi piszącemu, że „analiza narracyjna jako narzędzie do kategoryzowania i rozbierania tekstu na podzespoły jest <<jałowa>>, ważniejsze jest wykorzystanie analizy łączącej <<tekst z odczytanie>>” (str. 95). Twierdzenie natomiast, że hermeneutyka odpowiada na pytania o sens, jest zbytnim

uproszczeniem. Gdyby Autor rozważył, które tradycje fenomenologiczne i hermeneutyczne są źródłem inspiracji w Jego badaniach, rozprawa zyskałaby metodologiczną homogeniczność.

Mgr Łukasz Sasuła bazuje na własnej, bez wątpienia bogatej i cennej, co pragnę podkreślić, praktyce gracza, która powoduje, iż sprawy oczywiste na poziomie doświadczenia kondensuje i redukuje na poziomie dyskursu naukowego, stąd zapewne tak problematyczne metodologicznie omówienie zjawiska immersji. Pragnę w tym miejscu zauważyć, że „wielką nieobecną” w referowaniu badań na temat narracyjności gier wideo w kontekście immersji jest Marie-Laure Ryan, której prace, jak chociażby *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (John Hopkins University Press, 2001), odzwierciedlają istotne ustalenia w obszarze interesującej nas tematyki. Zaproponowane przez tę autorkę rozumienie immersji wzmocniłoby zapewne na poziomie eksplanacji takie pomysły Doktoranta, jak ten wyrażony w następującym fragmencie: „Innymi słowy gracz najchętniej postrzega siebie jako bohatera świata diegetycznego, nie zaś gracza świadomie dokonującego wyborów w teście gry” (str. 40). Szkoda, że tak ciekawego pomysłu Autor nie rozwija, wszak jest tu mowa o konsekwencjach zanurzenia w świat wirtualny i wskutek tego pogłębiania (używam określenia adekwatnego na poziomie semantyki do pojęcia zanurzenia (ang. *immersion*)) refleksji zorientowanej na analizę narratologiczną. Innymi słowy, pojawia się kolejny w ten sposób przedmiot krytycznej, choć przyznam, że o funkcjach motywujących, refleksji: Autor dysertacji zbyt jest, przepraszam za to określenie, „nieśmiały” w eksponowaniu i rozwijaniu własnych wartościowych pomysłów, których jest naprawdę wiele w dysertacji: motywy i wątki religijne w ujęciu narracyjnym, „dynamiczna” koncepcja nadawcy, opis warunków, które muszą być spełnione, aby „tworzona przestrzeń” stała się „naczyniem dla <<znaczącej>> narracji” (str. 188) czy właśnie przełączanie tożsamości gracza w trakcie rozgrywki. Na marginesie pragnę zauważyć, iż brakło w dysertacji ważnego narracyjnie, a właściwie metanarracyjnie elementu (być może problem został podjęty w rozprawie w sposób, który uniemożliwił recenzentowi dostrzeżenie istotnych ustaleń), a mianowicie: gracze, którzy omawiają swoje rozgrywki np. na stronach serwisu YouTube. Ich streszczenia i towarzyszące im audiowizualne prezentacje, często w formie filmów wideo, odsłaniają metanarracyjny potencjał gry, który zazwyczaj jest istotny poznawczo dla innych graczy, wszak może – przynajmniej synchronicznie – modelować rozgrywaną przez nich „opowieść”.

Dysertacja nie jest jednorodna stylistycznie. Autor posługuje się właściwie trzema stylami pisania: naukowym (ten dominuje), w niektórych sytuacjach potocznym, wreszcie stylem eseistycznym. Każdy z nich projektuje innego odbiorcę. Sugerowałbym ujednoczenie stylistyczne rozprawy w wydaniu książkowym, aby przekaz teoretyczny stał się bardziej spójny

i zrozumiąły. Doktorant pisze na przykład w kontekście gry *Total War: Warhammer*: „Mimo, iż jest to gra strategiczna, w której kierujemy losami całych nacji, a w sekwencjach bitewnych pod naszą kontrolę oddawane są setki żołnierzy, gra wyraźnie wskazuje głównego bohatera każdorazowej rozgrywki” (str. 49). Użyta pierwsza osoba liczby mnogiej świadczy bez wątpienia o pasji gracza, jednak implikuje skróty myślowe, wszak opis przedstawiony jest z perspektywy gracza, a więc niekoniecznie musi być zrozumiały dla czytelnika. Niektóre ustalenia Autor przyjmuje jako oczywiste, jak na przykład to, że elementy gry – będące komunikatami typu: „aby podskoczyć naciśnij spację” – powinny być pomijane w analizowaniu gry jako „tekstu narracyjnego”. Nie jest zrozumiałe uzasadnienie, nie jest też ono wystarczające.

W podrozdziale na temat opisu w odniesieniu do metodologii narratologicznej gier przeczytać można m.in. takie zdanie: [zapis oryginalny] „To na czym skupi się uwaga gracza pozostaje w obszarze najważniejszych zainteresowań twórców gier, a umykanie istotnych dla opowieści i/lub samej rozgrywki fragmentów treści nadal jest bolączką owocującą dużym zapotrzebowaniem na wszelkiej maści poradniki i przewodniki po światach gier.” (str. 53). Rozumiem intencję wyrażoną w zacytowanym zdaniu, jednak styl potoczny skondensowany poprzez nagromadzenie wyrażeń takich, jak: „umykanie istotnych [...] fragmentów treści nadal jest bolączką owocującą” czy „zapotrzebowanie na różnej maści...” utrudnia lekturę rozprawy i artykułowanych założeń.

Rozprawa jest ciekawa poznawczo, pomysł, aby w perspektywie analizy narratologicznej opisać różnorodne zagadnienia religijne, uważam za wartościowy i nowatorski, i potrzebny, tym bardziej, że Autor proponuje własną oryginalną systematyzację gier opartą na powtarzających się motywach i wątkach. Różnorodność stylistyczna i powiedzmy – „dezynwoltura” gramatyczna (błędy logiczne, składniowe, leksykalne, interpunkcyjne) „rozbijają” spójność i klarowność wywołu, dodam: oryginalnego. Nie zamierzam się na tym zagadnieniu koncentrować zbyt długo, gdyż odpowiednią pracę w tym zakresie wykonają redaktorzy i Autor książkowej wersji rozprawy, pragnę jednak w ten sposób podkreślić, że w pracy zawierającej wiele różnorodnych treści, warstwa językowa powinna być adekwatna do zawartości merytorycznej rozprawy, a tę oceniam wysoko.

Mgr Łukasz Sasuła wprowadza w pierwszym rozdziale różnorodne pojęcia, kategoryzacje, charakterystyki, jednak do wielu z nich nie powraca ani w rozdziale drugim, ani w rozdziale trzecim. Sugerowałbym przemyślenie tej, nazwę to, drobiazgowości w kontekście jej teoretycznej funkcjonalności.

Uważam, że cenne są rozważania zawarte w rozdziale trzecim, do których Autor przygotowuje czytelnika w rozdziałach pierwszym, między innymi wtedy, gdy formułuje ważne konkluzje, jak chociażby tę, która głosi, że „prymarna wobec fabuły jest w ludonarracji opowieść” (str. 75), i w drugim, w którym charakteryzuje wybrane gry. Pisałem powyżej, iż uznaję za nowatorskie, a przecież oryginalność wywodu jest jednym z fundamentalnych elementów podlegających ocenie na poziomie rozprawy doktorskiej, badanie dotyczące obecności wątków i motywów religijnych w grach. Mgr Łukasz Sasuła nie ogranicza się w swych wywodach do wydawałoby się, że oczywistej syntezy wątków i motywów, lecz proponuje dużo więcej, zachowując w tym kontekście metodologiczną konsekwencję i dyscyplinę. Autor rozprawy pisze, że w przypadku gier, w których pojawiają się motywy religijne, można dostrzec „trend wykorzystania wędrówki dusz oraz życia po śmierci” (str. 184), aby zobrazować i tworzyć narracyjne zabiegi dotyczące czasu w „opowieści gry” (str. 184). Mgr Łukasz Sasuła wykazał w dysertacji, że „przedstawiane w grach wątki i motywy religijne są nośnikami znaczeń dla opowieści gier” (str. 157). W innym fragmencie można przeczytać, Doktorant powraca do nadrzędnej tezy swej rozprawy w kilku miejscach i przyznać należy, iż teza ta została bardzo dobrze uargumentowana, że „narracja właściwa powstaje w medium gier, moim zdaniem, w procesie rozgrywki” (str. 185). Powyższe przykłady potwierdzają oryginalność i nowatorskość wywodu, gdyż Autor dysertacji pokazał, iż obecność wątków i motywów religijnych w grach nie zostaje zredukowana do napięć intertekstualnych istotnych jedynie na poziomie świata przedstawionego, ale również – i to jest ważna teza – wpływa na poetykę i mechanikę rozgrywki. Jest to interesujący oraz poprawnie wyprowadzony wywód. Sugeruję doprecyzowanie intuicyjnie użytego przez Autora rozprawy pojęcia „narracja właściwa” (str. 185), jednak pragnę zauważyć, iż zacytowana powyżej teza, której elementem jest przywołane w zdaniu pojęcie, „wydobywa” interakcję użytkownika w roli gracza ze środowiskiem gry jako element konstytutywny narracji, nadając jej przynajmniej *implicite* „efemeryczny” charakter.

W podsumowaniu recenzji pragnę zauważyć, że Doktorant przygotował spójną, oryginalną i napisaną z pasją pracę. Uwagi krytyczne, które zawarte są powyżej, nie obniżają wartości naukowej rozprawy, służą jedynie wskazaniu koniecznych do rozważenia uwag i sugestii. Mgr Łukasz Sasuła powinien „ufać” bardziej swoim pomysłom naukowym, wykazując się większym krytycyzmem wobec wykorzystywanych przez siebie badań, w tym szczególnie wobec koncepcji Mieke Bal (dopiero na str. 89 rozprawy widzimy taką próbę). Pierwszy rozdział zawiera wiele pojęć i ustaleń, do których Autor rozprawy nie wraca. Dobrze oceniam rozdział drugi rozprawy, charakterystyki gier i ich wybór przekonują mnie, jedyne,

czego w tym miejscu mi brakuje albo czego czuję niedosyt – to wnioski, warto bowiem wskazać, co wynika z ustaleń interpretacyjnych. Dobrze, że Doktorant podsumowuje poszczególne części rozprawy, nadając jej tym samym spójność. Trzeci rozdział świadczy o tym, że mgr Łukasz Sasuła wie, jak badać gry i jak konstruować hipotezy badawcze, proponując nowatorski i przemyślany dyskurs naukowy.

Przedłożona do recenzji rozprawa doktorska mgra Łukasza Sasuły spełnia wszystkie formalne i ustawowe wymogi, jest udaną i nowatorską propozycją badawczą, dlatego moja ocena jest pozytywna. Rekomenduję przedłożoną do recenzji rozprawę do dalszego procedowania. Warto rozważyć możliwość wydania, po odpowiednich zmianach i korektach, monografii opartej na rozprawie doktorskiej w dwóch wersjach językowych (polskiej oraz angielskiej).

Dziękuję za możliwość lektury i recenzji przedłożonej rozprawy, dodam, parafrazując słowa podmiotu lirycznego z wiersza Ewy Lipskiej *Pomarańcza Newtona. Pochodzenie*, że będę polował na ciąg dalszy naukowych peregrynacji Pana Łukasza Sasuły.

Z wyrazami szacunku,



Marek Kazmierczak