



## WYDZIAŁ FILOLOGICZNY

INSTYTUT FILOLOGII ANGIELSKIEJ

ul. Kuźnicza 22  
50-138 Wrocław

tel. +48 71 375 24 39  
fax +48 71 375 24 40

ifa@uwr.edu.pl | www.ifa.uni.wroc.pl

Wrocław, 4 września 2023 r.

**Recenzja rozprawy doktorskiej Pani Magister Magdaleny Bednorz pt. *Courtly Love in Digital Games: The Rhetoric of Emotional Labor in Selected Interactive Narratives***

Rozprawa doktorska Pani Magister Magdaleny Bednorz stawia sobie za cel analizę motywu miłości dworskiej w wybranych grach cyfrowych, prowadzącą do jego interpretacji jako retoryki pracy emocjonalnej (*emotional labor*). Takie sformułowanie zadania badawczego tłumaczy zadeklarowane na początku rozprawy odejście od historyczno-literackich kontekstów romansu dworskiego na rzecz postmodernistycznych użyczeń wątku miłości dworskiej jako narzędzia estetyczno-narracyjnego, służącego zgłębianiu współczesnego paradygmatu miłości romantycznej. Wytyczone tym sposobem cele Autorka realizuje na łamach dysertacji liczącej 275 stron i podzielonej na pięć rozdziałów opatrzonych Wstępem i Konkluzją.

Od pierwszych stron zwraca uwagę bardzo spójna i przejrzysta struktura logiczna przedstawionego wywodu oraz staranne budowanie warsztatu teoretycznego, a zwłaszcza połączeń metodologicznych między narzędziami literaturo- i groznawczymi. Kolejne etapy rozumowania wyróżniają się również dużą dbałością o szczegóły w odniesieniu do poszczególnych scen i motywów z gier, a także niemal laboratoryjnie precyzyjną analizą przenikania się mechaniki, retoryki, fabuły i estetyki w konkretnym kontekście wątków miłości dworskiej. Na szczególne docenienie zasługuje pomysł zbudowania rozdziałów analitycznych wokół, kolejno, warstwy tekstowej, *questów* stanowiących właściwą rozgrywkę i wreszcie przestrzeni gry – powstaje w ten sposób płynne przejście od najbardziej dosłownie literackiego aspektu medium gry do typowych dla niego wymiarów pozanarracyjnych. Bardzo skrupulatnie są również budowane przejścia logiczne i stylistyczne między akapitami, sekcjami, poszczególnymi wątkami bądź pojęciami teoretycznymi. Należy też podkreślić, że Autorka wykazała się dużą sprawnością warsztatową, jeśli chodzi o technikę konstruowania wywodu akademickiego oraz ogromną swobodą językową, która pozwoliła utrzymać wysokiej jakości styl akademicki języka

angielskiego. Wszystko to świadczy o skutecznym sprawowaniu kontroli nad procesem badawczym, samodzielności metodologicznej, zaawansowanych umiejętnościach pracy badawczej z tekstami kultury, a wreszcie o wysokich kompetencjach groznawczych i dogłębnej znajomości medium gier cyfrowych. Dlatego też, mimo pewnych zastrzeżeń, omówionych w dalszej części recenzji, uważam, że przedłożony wywód zdecydowanie spełnia kryteria rozprawy doktorskiej.

Nakreślony w tytule dysertacji temat jest bez wątpienia oryginalny i widać w nim duży potencjał badawczy, zwłaszcza przy zestawieniu mechanicznego uwarunkowania fabuł gier cyfrowych z kodyfikacjami semiotycznymi lub performatywnymi, charakterystycznymi dla kulturowych zastosowań tropu miłości dworskiej. Mam jednak wrażenie, że zakres rozprawy został ograniczony w sposób, który uniemożliwił pełne ukazanie wkładu, jaki poruszony problem badawczy mógłby wnieść do krytycznego namysłu nad grami cyfrowymi w kulturze.

Najbardziej problematycznym aspektem wyводу są, według mnie, zawężenia definicyjne bądź niedostateczna dociekliwość krytyczna, dotyczące kluczowych dla niego pojęć pracy emocjonalnej (*emotional labor*), miłości romantycznej i miłości dworskiej. W koncepcji pracy emocjonalnej szczególnie intrygujący i wart refleksji wydaje mi się jej rodowód, którego uwarunkowanie ekonomiczne prowokuje pytania o kulturotwórcze konsekwencje konceptualizacji emocji w paradygmacie kapitalistycznym (zbliżone kwestie poruszają, m. in. Yann Moulier-Boutang, Brian Holmes, Suely Rolnik, czy też Mel Stanfill). Pojęcie miłości romantycznej zostaje skonfrontowane z dość obszernie zaprezentowaną krytyką feministyczną, zwracającą uwagę na nierówności płciowe w obrębie tego konstruktu. Wydaje mi się jednak, że – zwłaszcza wobec przenikania się w omawianych grach sfer prywatnych i publicznych działań postaci gracza – wartościowym uzupełnieniem mogłaby być dodatkowa refleksja nad szerszymi powiązaniem koncepcji miłości romantycznej z filozofiami indywidualizmu (temat poruszany m. in. przez Charlesa Taylora).

Moje największe wątpliwości budzi jednak sposób definiowania na potrzeby rozprawy pojęcia miłości dworskiej. Z jednej strony przyjęte przez Autorkę podejście, ukierunkowane na współczesne estetyzacje i zawłaszczenia popkulturowe, uważam za uzasadnione w kontekście priorytetów badawczych wyvodu. Z drugiej jednak strony, rozumienie miłości dworskiej, na którym opiera się rozprawa wydaje się zarówno niedoprecyzowane, jak i spłycone, zwłaszcza w kontekście różnorodności dyskursów akademickich wokół tego terminu. Np. Bernard O'Donoghue w „*The Reality of Courtly Love*” (*Writings on Love in the English Middle Ages*, red. Helen Cooney) problematyzuje niektóre z przyjętych w pracy założeń (miłość dworska jako konstrukt dziewiętnastowieczny czy też sprowadzenie pojęcia miłości dworskiej do ideału miłości romantycznej) oraz samą debatę naukową wokół miłości dworskiej



w obszarze anglosaskim. Wskazuje przy tym na alternatywny rozwój potencjału teoretycznego tego tropu np. w tradycji francuskiej (Jacques Lacan), podkreślający przenikanie się w miłości dworskiej polityki z erotyzmem. Warto dodać, że podobna różnorodność interpretacyjna jest również reprezentowana we współczesnej kulturze popularnej, na przykład w tak wpływowych tekstach jak *Mgły Avalonu* Marion Zimmer Bradley czy *Pieśń Lodu i Ognia* Georga R. R. Martina, które eksponują zarówno polityczne, jak i seksualne wymiary miłości dworskiej. Zabrakło mi także doprecyzowania powodów, dla których ideał miłości dworskiej jest w XXI wieku znaczący kulturowo i jakie funkcje mu się przypisuje. W rozprawie wielokrotnie pojawia się sugestia, że określa on pewien pułap aspiracji, jeśli chodzi o budowanie związku romantycznego, ale ze względu na kluczowość pojęcia dla całego wywodu, zasługuje ono według mnie na bardziej dociekliwą analizę.

Stosunkowo wąskie rozumienie terminów, na których zasadza się wywód może po części przekładać się na pewną zachowawczość płynących z niego wniosków. Jak zaznaczyłam wcześniej, całokształt przedstawionego rozumowania jest bardzo spójny, a dobór narzędzi teoretycznych oraz omawianych materiałów źródłowych – dobrze uzasadniony i niebudzący zastrzeżeń. Jednocześnie jednak najogólniejszym wnioskiem, jaki wskazuje Autorka po wykazaniu powiązań między pracą emocjonalną i tropem miłości dworskiej jest potwierdzenie znaczenia gier cyfrowych dla kulturowych konstrukcji miłości. Jest to niewątpliwie bardzo ważna kwestia, ale w moim odczuciu mogła zostać zamknięta w jednym rozdziale, zamiast współtworzyć ramę całego wywodu. Bardzo prawdopodobne, że mój niedosyt w kwestii całościowego wydziwisku rozprawy wynika z niekwestionowanego potencjału zawartej w niej analizy, zachęcającej do dalszych interpretacji znaczenia gier cyfrowych dla dyskursów miłości. Przykładowo, ciekawy mógłby być głębszy namysł nad funkcjonowaniem heteroseksualności w tropie miłości dworskiej przy uwzględnieniu faktu, że większość innych niż gry mediów narracyjnych nie oferuje relacji heteroseksualnej jako jednej z kilku równorzędnych opcji.

Rozdział Pierwszy, poświęcony fikcji miłosnej w grach cyfrowych, buduje solidny fundament dalszej analizy, omawiając dyskursy miłości i fikcji romantycznej, zastosowania literaturoznawstwa w analizie krytycznej gier i stan badań nad motywem miłości w grach. Kilka poruszonych w nim aspektów prosiłoby się jednak o rozwinięcie – np. myśl Luhmanna o miłości jako kodyfikowanej komunikacji mogłaby stanowić pomost między formułą miłości dworskiej i mechaniką narracyjną gier. Poświęcenie w sekcji dotyczącej badań nad miłością w grach większej uwagi analizom seksualności i pornografii (np. badania takich autorów jak Bo Ruberg, Thomas Apperley, Petri Lankoski lub Tanja Sivhonen) mogłoby pomóc w ostrzejszym zarysowaniu na ich tle dominujących w rozprawie cech miłości romantycznej.

Rozdział Drugi koncentruje się na retoryce miłości dworskiej w grach cyfrowych i odznacza się przemyślanym doбором omawianych zagadnień oraz pojęć teoretycznych, które Autorka łączy ze sobą bardzo starannie, nie pozostawiając luk logicznych. Pomijając wyrażone już wcześniej wątpliwości związane z charakterystyką tropu miłości dworskiej, zasugerowałabym jedynie uzupełnienie jej o perspektywę homospołeczności (*homosociality*) autorstwa Eve Kosofsky Sedgwick, która mogłaby być pomocna zarówno w rozważaniach nad postmodernistycznymi przekształceniami miłości dworskiej, co wykazuje np. Charul Palmer-Patel w „The Evolution of the Arthurian Love Triangle”, jak i nad funkcjonowaniem tego tropu w analizowanych grach. Wszystkie trzy wątki miłosne są bowiem zgłębiane raczej w izolacji od szerszych relacji społecznych między postaciami.

Rozdział Trzeci otwiera analityczną część rozprawy, skupiając się na eksploracji pracy emocjonalnej, którą postać gracza podejmuje podczas jednego z romansów dostępnych w grze *Baldur's Gate 2*. Gra zostaje jasno i szczegółowo wprowadzona od strony mechanicznej i fabularnej, zaś całość analizy odznacza się starannością i wnikliwością, a także precyzyjnie operuje pojęciami teoretycznymi. Bardzo zgrabna i sprawnie przeprowadzona jest także refleksja nad mechaniką wyboru i jej konsekwencjami (początek na s. 132), uwzględniająca poetykę, mechanikę i fabułę. Za szczególnie produktywnie uważam uwzględnienie poetyki czasu w połączeniu z interpretacją cnoty cierpliwości, przy czym wskazany byłby przy okazji nieco głębszy namysł nad samym pojęciem cnoty, które, zależnie od definicji, może funkcjonować w wymiarze polityczno-obywatelskim, świeckim lub duchowym, wskazującym stan umysłu lub fizyczną praktykę. Wywód zdaje się utożsamiać cnotę z indywidualną zaletą charakteru, co niekoniecznie jest błędne, ale też traktuje to pojęcie wycinkowo.

Dobrze wprowadzone zostaje pojęcie pracy emocjonalnej (*emotional labor*), jednak, jak wspomniałam wcześniej, bardziej krytyczna refleksja nad jego biznesowym rodowodem mogłaby wzbogacić wywód. Koncepcja pracy emocjonalnej wydaje się wpisywać w szersze zjawisko operacjonalizacji emocji, afektów i stanów psychicznych, rezonujące do pewnego stopnia z zagadnieniem kultury terapeutycznej w paradygmacie kapitalistycznym, zatem refleksja nad tymi czynnikami w kontekście tak uwarunkowanego kapitalistycznie medium jakim są gry cyfrowe mogłaby prowadzić do nowych, ciekawych pytań krytycznych.

W docieklwym skądinąd i przekonującym opisie presji wywieranej na postać gracza przez opcje dialogowe zabrakło mi trochę odniesienia do dynamiki innych romansów dostępnych w grze, celem ustalenia czy to specyfika dworskiej konwencji relacji z Anomenem jest źródłem tak silnych kontrastów w dostępnych wypowiedziach oraz czy inne romanse stawiają przed postacią gracza podobne, czy może mniej surowe warunki. Zastanawiam się też – nie czyniąc z tego zarzutu wobec rozumowania



przedstawionego w rozdziale, lecz raczej formułując otwarte pytania w oparciu o jego konsekwencje – nad potencjalnymi ograniczeniami rozważania romansu w kategoriach sukcesu/porażki. Pomijając wykraczające poza zakres tak rozprawy, jak i recenzji pytanie o kompatybilność tych kategorii z myśleniem o relacjach międzyludzkich w ogóle, mam tu na myśli ewentualny wpływ wyjątkowości romansu z Anomenem na możliwe sposoby jego odbioru przez gracza. Fakt, że Anomen jest jedyną opcją romansu dla żeńskiej postaci gracza stawia tego ostatniego przed prostym wyborem między wzbogaceniem gry o wątek miłosny a rezygnacją z tego wzbogacenia. Wydaje mi się, że stosunek gracza do romansu może się w takim wypadku kształtować inaczej niż kiedy obiekt romantycznego zainteresowania zostaje przez niego wybrany spośród kilkorga kandydatów. Czy w tej drugiej sytuacji gracz ma szansę rozwinąć większe zaangażowanie w romans, bo próbuje go nawiązać z faktyczną wybranką/wybrankiem? Czy może przeciwnie, istnienie tylko jednej opcji romansowej zwiększa determinację gracza, żeby utrzymać romans, w obawie przed całkowitą utratą dostępu do tego aspektu gry? Nie mam gotowych odpowiedzi na te pytania, jednak myślę, że mogą być istotne dla postrzegania rozwoju wątku romantycznego w kategoriach sukcesu/porażki.

Podczas gdy analiza romansu w *Baldur's Gate 2* skupiała się na dialogach, teza Rozdziału Czwartego wskazuje na *questy*, czyli zadania wymagające pełnej aktywności postaci gracza, jako rdzeń romansu z Alistairem w grze *Dragon Age: Origins*. Rozdział sprawnie łączy rozumienie *questu* charakterystyczne dla gier z jego literackimi i antropologicznymi kontekstami, a następnie buduje przekonującą argumentację, ukazującą złożoność zaangażowania całościowych działań postaci gracza w wątek romansowy. Za szczególnie godną uwagi uważam analizę rozszerzania odpowiedzialności wynikającej z pracy emocjonalnej wykonywanej przez postać gracza z wymiaru indywidualnego romansu na wymiar obywatelski i polityczny. Refleksja ta stwarzałaby okazję do ponownego przywołania przekrojowego pojęcia cnoty, przechodzącego od postawy mentalnej przez zachowanie po praktykę życiową, ze wskazaniem na integralność tożsamości.

Głównym wątkiem Rozdziału Piątego jest związek między pracą emocjonalną postaci gracza a nawigacją w przestrzeni gry podczas romansu z Cullenem w grze *Dragon Age: Inquisition*. Tak ukierunkowana analiza jest, według mnie, zarówno bardzo trafna – bo eksponuje charakterystyczną dla gier cyfrowych, fabułowórczą funkcję aspektów pozanarracyjnych – jak i dobrze poprowadzona. Fragment, który wydał mi się szczególnie ciekawy i warty, być może, rozwinięcia w przyszłości dotyczy relacji między miłością i poczuciem bezpieczeństwa w kontekście omawianej gry. Nie mam do tego rozdziału żadnych zastrzeżeń, może jedynie sugestią poszerzenia dyskusji o inny dostępny w *Dragon Age: Inquisition* romans postaci gracza z Josephine, o którym zresztą Autorka wspomina w kontekście miłości

dworskiej. Jest on do pewnego stopnia zbliżony do wątku Cullena (choć zarządzanie przestrzenią znacząco się różni), a jednocześnie wydaje się bardziej otwarty na polityczno-obywatelski wymiar miłości dworskiej; jest też dostępny dla zarówno męskiej, jak i żeńskiej postaci gracza, co może zainspirować inne rozważania na temat konstrukcji dworskich ról.

Podsumowując recenzję, chciałabym podkreślić, że mimo zawartych w niej uwag krytycznych widzę w rozprawie doktorskiej Pani Magister Magdaleny Bednorz duży potencjał badawczy, zachęcający do dalszej, być może bardziej odważnej eksploracji wątku miłości dworskiej, jak i innych miłosnych konwencji w grach cyfrowych. Przedstawiony wywód w niekwestionowany sposób przyczynia się do rozwoju badań nad kulturą, choćby dzięki zręcznemu i przeprowadzonemu z wielką dbałością o szczegóły połączeniu perspektywy groznawczej z literaturoznawczą. Dysertacja Pani Magister Magdaleny Bednorz spełnia według mnie wszystkie wymogi stawiane pracom doktorskim i z przekonaniem przyjmuję ją jako podstawę dopuszczenia Doktorantki do dalszych etapów postępowania doktorskiego.



dr hab. Agata Zarzycka