

## STRESZCZENIE PO POLSKU

### **Bednorz, Magdalena. *Miłość dworska w grach cyfrowych. Retoryka pracy emocjonalnej w wybranych narracjach interaktywnych***

Niniejsza rozprawa podejmuje się analizy trzech wątków romantycznych z gier fabularnych BioWare—*Baldur's Gate II: Cienie Amn*, *Dragon Age: Początek* i *Dragon Age: Inkwizycja*. Omówiony zostaje w niej sposób, w jaki wyżej wymienione romanse wykorzystują motywy miłości dworskiej w przedstawianiu—i idealizowaniu—miłości jako pracy emocjonalnej. W ten sposób rozprawa bada potencjał gier do przedstawiania fikcji miłosnych i tworzenia konkretnych reprezentacji miłości romantycznej, zarówno poprzez narzędzia ekspresji specyficzne dla medium, jak i odniesienia do szerszych tradycji i pojęć związanych z miłością romantyczną i jej okazywaniem. Bada również, w jaki sposób poprzez przedstawianie współcześnie istniejących wzorców, interpretacje miłości zawarte w grach uczestniczą w negocjacji i kształtowaniu rozumienia miłości romantycznej i romansu, a także w legitymizowaniu określonych sposobów zachowania jako odpowiednich i stosownych wyrazów uczucia.

Aby osiągnąć postawione sobie cele, rozprawa przyjmuje następującą strukturę: rozdział pierwszy, „*Love Fictions in Digital Games: An Overview of the State of the Art*”, poświęcony jest przeglądowi aktualnego stanu badań akademickich nad miłością, potencjałem fabularnym gier, oraz fikcjami miłosnymi w grach. Podkreślone zostaje w nim znaczenie krytycznych badań groznawczych nad miłością, oraz wskazane zostają braki w stanie obecnej wiedzy na ten temat. Rozdział drugi, „*Playing with the Cultural Ideal of Love: Rhetoric(s) of Courtly Love in Digital Games*”, wprowadza perspektywę teoretyczną, która służy jako punkt wyjścia dla dalszej analizy. Łącząc perspektywy badań nad miłością dworską i nad

retorycznym potencjałem mediów cyfrowych w odniesieniu do miłości, rozdział nakreśla propozycję takiej analizy romansów dworskich w grach, która skupiłaby się zarówno na zasadach, jak i na fikcyjnym aspekcie tychże romansów, a której celem byłoby prześledzenie, w jaki sposób wspierają one określone wyobrażenia o miłości i związkach romantycznych. Kolejne rozdziały przedstawiają tak właśnie zorientowaną analizę wybranych tytułów.

Rozdział trzeci, „*Emotional Labor of a Courtly Lady: Anomen's Romance in Baldur's Gate IP*”, otwiera analityczną część rozprawy. Przedstawia badanie romansu Anomena w *Cieniach Amn*, skupiając się przede wszystkim na podstawowych odniesieniach do motywu miłości dworskiej w samej postaci Anomena, oraz w strukturach dialogów, które składają się na treść romansu. Rozdział czwarty, „*Emotion Management in Quests: Alistair's Romance in Dragon Age: Origins*”, omawia wykorzystanie struktur zadań (questów) i przejawiającej się w nich sprawczości postaci gracza w romansie Alistaira w pierwszej grze z serii *Dragon Age*. Analiza ukierunkowana jest na omówienie wykorzystania questów w wątku romantycznym, w którym to z jednej strony są elementami przedstawienia dynamiki relacji między postaciami, a z drugiej tworzą odniesienia do romansów rycerskich i miłości dworskiej. Rozdział piąty, „*Emotional Effort in Navigating Courtly Spaces: Cullen's Romance in Dragon Age: Inquisition*”, dotyczy roli retoryki przestrzennej i ekspresywnej mocy ruchu w środowisku cyfrowym w kontekście romantycznym. Bada wpływ przestrzennego pozycjonowania postaci na specyfikę przedstawienia miłości dworskiej w romansie Cullena w grze *Dragon Age: Inkwizycja*. Każdy z rozdziałów analitycznych poświęcony jest zatem konkretnej kategorii środków wyrazu charakterystycznych dla gier.

Jako całość, rozdziały analityczne badają zarówno różnorodne poetyki, za pomocą których motyw miłości dworskiej jest dostosowywany do realiów medium cyfrowego i ludycznego, jak i związek między konkretnymi ujęciami tego motywu w romansach skierowanych do postaci kobiecych, a wynikającą z nich asocjacją miłości romantycznej z

podejmowanym przede wszystkim przez kobietę wysiłkiem emocjonalnym. Zestawienie tych przykładów romansów BioWare prowadzi mnie do wniosku, że nie tylko angażują one kulturowe motywy miłości dworskiej i dostosowują je do medialności gier cyfrowych, ale także wykorzystują je w odtwarzaniu ideologicznie ugruntowanej koncepcji miłości romantycznej, jako opartej na nierównomiernie rozłożonej w związku pracy emocjonalnej. Niniejsza rozprawa prezentuje zatem podejście uwzględniające specyfikę medium, zorientowane na fikcyjny wymiar gier, i nastawione na krytyczne ich odczytania. Jednocześnie, podejście to zostaje zastosowane w dogłębnym badaniu retoryki pracy emocjonalnej w wybranych interaktywnych narracjach o miłości dworskiej.