



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Kraków, 30 sierpnia 2023

**Recenzja rozprawy mgr Magdaleny
Bednorz zatytułowanej
„Courtly Love in Digital Games: The
Rhetoric of Emotional Labor in Selected
Interactive Narratives”**

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

Podstawowy kierunek rozpoznania badawczego, zaprezentowany w dysertacji stawia mnie w sytuacji niekomfortowej, by nie rzecz wręcz – kłopotliwej. Wymaga przeto, bym jeszcze przed przystąpieniem do zwyczajowo otwierających recenzje prac doktorskie spostrzeżeń przedstawił pozycję, z której werbalizować będę swoją argumentację: mianowicie, heteroseksualnego mężczyzny w średnim wieku, od dwudziestu lat nieprzerwanie w monogamicznym związku. Czyli w pewnym sensie negatywnego bohatera rozprawy, potencjalnego (albo i rzeczywistego- nie mnie oceniać) beneficjenta emocjonalnego trudu małżonki, którego jarzmo miłości uwiera daleko słabiej. Wskazuję tę niefortunną okoliczność, ponieważ praca recenzencka jest wobec takich życiowych okoliczności obciążona dodatkowym bagażem obrony własnego przywileju i wywołuje podejrzliwość wobec mojego osądu nawet u mnie samego: czy ewentualne zarzuty i uwagi krytyczne wynikają z poczucia zagrożenia wobec trafności dekonstrukcji fikcji miłości? W jakim stopniu stanowią zasłonę dla toksycznych życiowych praktyk? I z drugiej strony – czy ewentualna pobłażliwość ufundowana jest na poczuciu winy albo pragnieniu sprostania wymogom moralnym, które praca stawia? Oto Scylla i Charybda, pomiędzy którymi spróbuję pożegłować, mając nadzieję na pomyślne zakończenie tej podróży.

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

Rozprawa poświęcona jest bowiem miłości rozumianej tu jako pewien typ fikcji legitymizujący i kształtujący praktyki społeczne. W szczególnym, prawda, wydaniu tak zwanej miłości dwornej, wyrasta jednak na podglebiu wniosków o charakterze ogólnym i zgoła dla kategorii miłosnych niepocholebnym: idąc tropem badaczek poszerzających kategorię pracy emocjonalnej na opis każdej interakcji społecznej wymagającej zarządzania reakcjami emocjonalnymi (własnymi i cudzymi) wskazuje z całą bezwzględnością asymetrię, stanowiącą podstawę relacji heteroseksualnych. To jest, nieproporcjonalnie większą pracę emocjonalną kobiet w stosunku do wysiłku ich partnerów. Czyli, mówiąc dosadniej: podstawą poznawczą pracy jest rozpoznanie socjologiczne, wskazujące że tak zwana „miłość” w wydaniu heteroseksualnej monogamii oznacza dla kobiety konieczność bezustannego powściągnięcia oraz rezygnacji z możliwości ekspresji własnych emocji, by stworzyć przestrzeń dla rozkielznanej, despotycznej emocjonalności męskiej. Kobieta nie jest więc tylko nieodpłatną służącą, świadczącą usługi na rzecz gospodarstwa domowego (to spostrzeżenie z dawna oswojone), ale i bezpłatną terapeutką, zmuszoną do bezustannego zarządzania emocjami własnymi i partnera.

Tę nagą prawdę oswaja fikcja miłości, czyli zespół praktyk dyskursywnych, które służą idealizacji przemocowej w gruncie rzeczy sytuacji heteroseksualnego związku i uwzniośleniu kobiecego zniewolenia za pomocą nadawania mu sankcji emocjonalnego spełnienia. I to właśnie najnowsze strategie serwowania kobietom tego opiatu stanowią zasadniczą treść przedłożonej pracy doktorskiej.

Właściwa rozprawa składa się z pogłębionych analiz (zwanych w tekście studiami przypadku, pozostaną jednak przy poetyce literaturoznawczej) trzech tak zwanych „romansów” możliwych do rozegrania w bliźniaczo podobnych grach studia Bioware. Poprzedza je rzetelna i na swój sposób pragmatyczna część o charakterze teoretycznym. Rozdział pierwszy doktorantka poświęca wprowadzeniu i uzasadnieniu podstawowych pojęć: wskazuje teoretyczne zaplecze dla rozumienia miłości jako zespołu praktyk dyskursywno-społecznych, a nie stanu emocjonalnego, gruntując własną pozycję zarówno w pracach klasyków socjologii – jak Niklas Luhman czy Anthony Giddens – jak nowocześniejszych badaniach literaturoznawczych, wskazujących w jaki sposób dyskurs miłości kolportowany przez media narracyjne (w pierwszym rzędzie – literaturę) służy utrwalaniu wizji patriarchalnej dominacji jako stanu pożądanego i

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

na swój sposób ekscytującego. Następnie, by dopełnić groznawczych rytuałów, wskazuje doktorantka na możliwość i zasadność stosowania narzędzi literaturoznawczych w badaniach nad grami cyfrowymi i analizowania ich jako swego rodzaju maszyn wytwarzających znaczenia, układające się następnie w sekwencje fabularne. Trzeci bok teoretycznego trójkąta wyznaczają dotychczasowe studia nad obrazowaniem miłości w grach cyfrowych. Tu zresztą konkluzja jest najbardziej optymistyczna, autorka wskazuje bowiem nader zasadnie, że prac poświęconych tej tematyce jest tyle, co kot napłakał, a co za tym idzie – podjęte badanie jest tyleż zasadne, ważne i potrzebne, co nowatorskie.

Rozdział teoretyczny uzupełnia część poświęcona bardziej drobiazgowo omówionym narzędziom metodycznym. Ponownie, dzieli się na dwa wyraźne skrzydła: po pierwsze, ramę pojęciową tworzy nader konkretny dyskurs miłosny – mianowicie, współczesna, przefiltrowana przez liczne kulturowe sita i ogladzona w rzece czasu miłość dworna, rozumiana tu zgodnie z przepisem Gastona Paris i jego kontynuatorów jako pewien model relacji emocjonalno-erotycznej charakterystyczny dla prozy rycerskiej XIV i XV stulecia (zwłaszcza dla cyklu arturiańskiego, choć nie od rzeczy byłoby włączyć tu również pisarzy takich jak de Montalvo, Boiardo, a może nawet Ariosto), który następnie ma kształtować wyobrażenie o rycerskich amorach w XIX i XX stuleciu, stopniowo przenikając z poezji do literatury popularnej, by ostatecznie przyjąć postać kazirodczego związku bliźniąt Lannisterów w neomediewalnym cyklu powieściowym Georga R. R. Martina. Wybór takiego właśnie modelu narracji miłosnej podyktowany jest jej kulturową wagą: autorka wskazuje liczne studia dowodzące, że to właśnie proza rycerska (i poprzedzająca jej rozkwit poezja trubadurów) stanowi kulturowe źródło znaczeń nadawanych miłości w kulturze Zachodu, przede wszystkim koncepcji jej uwznioślającej mocy oraz wagi „miłowania dla samego miłowania”, nieobciążonego dodatkowymi zobowiązaniami. Sam nie jestem wprawdzie do takiej genealogii przekonany, a motyw przedłożenia miłości najpiękniejszej z kobiet nad doczesną potęgę i wojenną sławę jawi mi się ździebko starszym – ale przecież to nie polemika z treścią rozprawy, a stanowiskiem przywoływanych w niej badaczy, nie czas na nią zatem, ani miejsce.

Drugim obszarem metodycznym jest oczywiście zbiór narzędzi umożliwiających narracyjną analizę materiału interaktywnego, z uwzględnieniem zarówno praktyki grania, jak treści prezentowanych w warstwie estetyczno-

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

fabularnej gier. Tu rozprawa porusza się w dobrze znanym kręgu inspiracji retoryką proceduralną Iana Bogosta, bardzo zresztą słusznie. Robi to z wyczuciem i pełną świadomością ograniczeń pierwotnej propozycji amerykańskiego badacza oraz formułowanej wobec niej krytyki. Spośród propozycji post-bogostiańskich wybiera zatem złożoną przez Doris Rusch, która w pewnym sensie łączy perspektywę retoryczną i poetyczną, w równej mierze zwracając uwagę na perswazyjny i ekspresyjny potencjał proponowanej przez grę symulacji (procedur, rzekłby Bogost) jak sposób konstruowania przez nią metafor oraz ich potencjalne interpretacje – a także prezentowaną wprost fabułę i estetykę. Ta interesująca i produktywna propozycja pozwala na wielostronną i głęboką interpretację gry – zostaje też twórczo i produktywnie zoperacjonalizowana w dalszym toku rozprawy.

Interesującym zwornikiem pomiędzy dyskursem miłości dwornej i narzędziami analizy gier cyfrowych jest medioznawcza koncepcja Lee Mackinnon, obserwującej istotne przeobrażenie maszyneryi wytwarzającej dyskurs miłosny wraz z upowszechnieniem platform komunikacji cyfrowej i stawiającej mocny sąd o przeobrażeniu praktyki miłowania wraz z przejściem od dystrybucji dyskursu za pomocą podawanej linearnie fabuły (czyli modelu literackiego, którego przedłużeniem jest narracja filmowa) do nieliniowej, interaktywnej sieci tymczasowych, przygodnych powiązań właściwej dla platform internetowych. Zwracając uwagę na praktyki użytkowania i charakter medium, koncepcja Mackinnon pozwala autorce rozprawy wskazać miejsce analizowanego materiału w konstelacji dyskursywnych przeobrażeń, opisywanych przez brytyjską badaczkę. I ulokować je w specjalnym miejscu pomiędzy – jako formę cyfrową, interaktywną, częściowo nieliniową, uzależnioną jednak od skonwencjonalizowanych, tradycyjnych form narracyjnych. To zresztą rozpoznaje jako najważniejszy i najdonioślejszy wniosek pracy: identyfikację gier cyfrowych jako narzędzia konserwującego tradycyjne modele społeczno-kulturowe i gwarantujące im trwanie w świecie po cyfrowej rewolucji. Spostrzeżenie to ujawnia wagę rozprawy: dekonstruując w benedyktyńską pieczołowitością struktury growego dyskursu miłosnego doktorantka ujawnia przy okazji, w jaki sposób konserwatywne treści dają się przekładać na formy proceduralne i demaskuje ich ideologiczną podstępność.

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

Tak zarysowane pole teoretyczno-metodyczne pozwala przeprowadzić trzy drobiazgowo analizy, stanowiące zasadniczą treść dysertacji. Zarówno materiał, jak sposób prowadzenia interpretacji łączą liczne podobieństwa, omówię je zatem zbiorczo. Każdy przykład nawiązuje wprost (rzecz by można: ostentacyjnie) do topiki miłości dwornej, ale z tą wariacją, że rzecz nieodmiennie prezentowana jest z perspektywy zaangażowanej w romans damy. Za każdym razem romans dostępny jest bowiem wyłącznie dla postaci kobiecej (przy czym wszystkie omawiane gry oferują wybór płci grywalnej figury), a partnerem jest idealistyczny rycerz, którego jednakowoż trapią wątpliwości odnośnie do własnych kompetencji i powołania – więcej ma zatem z pana Gowena w jego konfrontacji z Zielonym Rycerzem, niż z chretienowego Lancelota. Wykorzystując oferowane przez grę systemy, postać graczy (a zatem i ona sama) musi się rycerzowi odpowiednio przypochlebić, by ostatecznie zdobyć jego uczucie. Podstawową metodą jest tu udzielanie moralnego wsparcia i wzmacnianie wątpliwego poczucia własnej wartości potencjalnego kochanka, które rozprawa poddaje szczegółowej krytyce prowadzonej w ramie koncepcji kobiecej pracy emocjonalnej. To, co badane gry od siebie odróżnia – to natężenie i charakter humorów rycerza (pierwszy tym jest histeryczny, drugi cierpi z powodu kompleksów, trzeci zmagający się z błędami przeszłości oraz uzależnieniem) oraz metoda przekładania konkurów na praktykę rozgrywki. Przykład pierwszy realizuje grę w romans poprzez wybór odpowiednich odpowiedzi w sekwencjach dialogowych, przypadek drugi polega w znacznej mierze na konieczności stosowanego zachowania podczas rozgrywki i iście panoptyczną ocenę każdego znaczącego wyboru podejmowanego przez grywalną postać, trzeci natomiast nie pozostawia rycerzowi żadnego wyboru i składa całość inicjatywy w ręce damy (to graczka podejmuje decyzję o rozpoczęciu romansu), wymaga natomiast uciążliwego i wielokrotnego przemierzania tej samej, nudnej drogi przez posępne zamczysko.

Wszystkie trzy analizy przeprowadzono z najwyższą starannością. Są bogato ilustrowane materiałem narracyjnym, pogłębione i nader przekonujące. Wskazują dobitnie i znakomicie, w jaki sposób tradycyjne praktyki dyskursywne przekładają się na gry cyfrowe, jakim ulegają przeobrażeniom i jakie mogą nieść społeczne konsekwencje. Wnioskowanie jest metodologicznie bez zarzutu, a przy tym ciekawe i obfitujące w przekonujące spostrzeżenia. Wszystko razem stanowi

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

dowód świetnego opanowania rzemiosła, umiejętności prowadzenia analizy wyjątkowo trudnego materiału oraz formułowania interesujących, dobrze uzasadnionych i rzetelnych wniosków. W dodatku posiadają ten doniosły walor, że – jak pisałem powyżej – stanowią nader dobitny przykład tak przekształceń, jak trwałości tradycyjnych form społeczno-kulturowych w momencie głębokiej i niemożliwej jeszcze do oszacowania przemiany obyczajów kultury Zachodu. W sumie składają się więc na wartościową poznawczo i ważną ideowo pracę, która bez najmniejszych wątpliwości stanowi podstawę nadania stopnia naukowego doktora.

Co nie oznacza, że rozprawa nie budzi moich wątpliwości, niekiedy głębokich – którym, zgodnie z moralnym i formalnym wymogiem recenzji dam niniejszym wyraz. Nie należy ich jednak rozumieć jako wytykania błędów i uchybień, merytorycznie praca jest bowiem bez zarzutu. Przynajmniej jedna kwestia wymaga jednak w moim przekonaniu doprecyzowania, bez którego trudno mi przystać na jej ostateczne wnioski, jedna domaga się poszerzenia albo komentarza – tę sformułuję raczej w trybie sugestii, niżli krytyki – a jedna to po prostu polemika wynikła z innego rozumienia materiału źródłowego, nieunikniona gdy zapuszczamy się na terytorium interpretacji.

Pierwsza rzecz, wymagająca poszerzenia, dotyczy sposobu wiązania kategorii miłości dwornej z kwestią pracy emocjonalnej. Nie idzie mi przy tym o to, że któraś z tych sytuacji nie zachodzi, albo teoria zastosowana jest błędnie lub tendencyjnie. W żadnym razie. Szczegółowe analizy autorki bardzo wyraźnie wskazują zarówno aktualizację toposów, których źródłem jest przesiana przez liczne kulturowe sita tradycja materii bretońskiej, jak i bezwzględny trud odpowiedzialności za stan emocjonalny potencjalnego kochanka, będący udziałem bohaterki. Moją wątpliwość budzi natomiast kwestia jednoznacznego wiązania tych dwóch kwestii, dla której źródłem jest rzekomo ideał damy z romansu rycerskiego: cierpliwej, posłusznej, stanowiącej oparcie dla mężczyzny.

Tu właśnie rzecz domaga się doprecyzowania, wyznam bowiem ze wstydem, że nie potrafię wskazać tekstów w których dochodziłoby do takiego utożsamienia. Cnoty damy, o których praca wielokrotnie wspomina, są oczywiście częścią kodu zachowania kobiecego, w kulturze rycerskiej i późniejszych medievalnych fantazjach właściwą jednak wiernym żonom (modelem są tu przecież Penelopa i Estera). Gdy idzie o materiał wyjściowy, przychodzi mi do

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

głowy jeden tylko przykład łączenia waloryzowanych pozytywnie postulatów posłuszeństwa i cierpliwości z materią przygodową: realizuje go tytułowa bohaterka romansu Chretien de Troyes o Ereku i Enidzie. Przy czym ten akurat tekst dotyczy właśnie pożycia małżeńskiego, a wierność i pokora (potraktowane przecież dość przewrotnie) Enidy to żonine przymioty. Istotą miłości dwornej jest natomiast to, że realizuje się poza małżeństwem, a szlachetnie urodzone kochanki – nawet stosunkowo najzyczliwsza pośród, to jest królowna Oriana de Montalva – operują w niej dwoma podstawowymi narzędziami kontroli emocjonalnej: przychylnością (przekładającą się na erotyczną dostępność) oraz wzdargą (która tejże dostępności wzbrania). To one są narzędziem służącym moralnej rafinacji bohatera, który kształci się w pokorze i męstwie gdy jest w pogardzie (to przypadek Lancelota w finałowych partiach *Rycerza na wozie* albo Rolanda w poemacie Ariosta) oraz w dworności i powściągliwości, kiedy dama jest mu przychylna (to próba, przed którą staje pan Gowen w *Zielonym Rycerzu* czy onże Lancelot w spotkaniu z Elaine z Corbenic u Mallory’ego).

W żadnym wypadku nie ma mowy o trosce o emocje mężczyzny. Przeciwnie, niedostępna, niemilosierna panna skazuje kochanka na katusze tak straszne, że utrwała się w tradycji topos *La Belle Dame Sans Merci* – który posłużył wszakże Keatsowi za metaforę związków miłości i śmierci. Również i w późniejszym materiale: u rzeźbionego Keatsa, w *Idyllach królewskich* czy współczesnych fantazjach w rodzaju powieści Zimmer-Bradley czy cykli Lawheada albo Cornewella z najwyższym trudem znajdują przykłady realizacji topiki miłości dwornej, w której dama świadczyłaby na rzecz rycerza pracą emocjonalną w takim rozumieniu, w jakim prezentuje ją przedłożona rozprawa: niosła mu pociechę, wsparcie i okazję, by wylewać żale. Do tego celu służą raczej świątobliwi pustelnicy.

Składam jednak tę kwestię na karb własnego nieoczytania: stąd też prośba o doprecyzowanie i rada, by mając na względzie podobnych ignorantów wskazać choć ramowo drogę toposu od wzdargliwej Ginewry do kochanki realizującej powinności żony, być może z przywołaniem przykładowych tytułów łączących model romansu dworskiego z kobiecą pracą emocjonalną tak, jak w omawianych grach. Bez tego argument wiążący miłość dworną i nadwyżkę wysiłku emocjonalnego kobiety we współczesnych amerykańskich związkach heteroseksualnych nie brzmi tak przekonująco, jak mógłby.

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

Kwestia druga: jak zauważa praca (a ja pamiętam z własnego doświadczenia z analizowanymi tytułami), omawiane opcje romansowe to tylko niewielki wybór możliwości, które stają przed graczem w każdym z tytułów i wyłącznie w pierwszym przypadku (*Baldur's Gate II*) postać kobieca nie ma tu żadnego wyboru, ponieważ pozostałe trzy opcje dostępne są wyłącznie mężczyznom. Oczywiście rozumiem doskonale dlaczego praca koncentruje się na tych właśnie relacjach, wydaje mi się jednak, że wywód zyskałby znacznie na skonstruowaniu ich z pozostałymi możliwościami dostępnymi w każdej grze, dla wyeksponowania cech specyficznych analizowanych przypadków. Czy inne romanse nie posługują się modelem romansu dworskiego, a jeśli tak, to jakie typy dyskursu miłosnego stanowią dla nich zaplecze? To pomogłoby wskazać, czy o dworskości romansu przesądza w tym wypadku warstwa estetyczna (czyli mężczyzna w lśniącą zbroję zakuty, miłujący damę tkliwą a nadobną), czy też konkretne rozwiązania fabularne i strategie rozgrywki? Dla wzmocnienia argumentacji należałoby też prześledzić, czy inne opcje romansowe, szczególnie nieheteroseksualne i dostępne wyłącznie dla mężczyzn wiążą się z mniejszą pracą emocjonalną, albo inaczej rozumieją strategię prowadzenia miłosnej gry – wymagają innego typu odpowiedzi w partiach dialogowych albo innych praktyk i zachowań podczas rozgrywki. Jeżeli nie – a doświadczenie z omawianymi grami podpowiada mi, że postaci męskie muszą wykazać się podobnie anielską cierpliwością wobec kaprysów ukochanych i równie niezłomnie udzielać im wsparcia – wywód zyskałby niezmiernie na wskazaniu, co w istocie wyróżnia romanse kobiet z mężczyznami w zbrojach i dodatkowo wesprzeć tezę o wiązaniu przez gry naddatku pracy emocjonalnej z kobiecością.

Rozwinięcia domaga się też kwestia związków modelu miłości dwornej oraz rycerskiej misji (*queste*). Wątek ten się w pracy pojawia, ale nieco na uboczu i w ramie odniesień do narracji mitycznych i ich przekładalności na dyskurs popkulturowy. Tymczasem rzecz ma przecież charakter fundamentalny, do pewnego momentu quest i miłość są przecież nierozdzielne, a jedno bezpośrednio przekłada się na drugie. W dodatku można przeczytać historię romansu (w obydwu znaczeniach: historii miłosnej i narracji protopowieściowej) jako zespół przeobrażeń toposu rycerskiej misji, która stopniowo traci swój heroiczny i materialny aspekt – na myśl przychodzi mi tu na przykład głośny, klasyczny (i przygnębiająco psychoanalityczny) tekst Harolda Blooma *The Internalization of*

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Quest-Romance. Rozbudowanie tego wątku zapewniłoby znakomitą okazję do dalszej problematyzacji sposobu rewitalizacji topiki miłości dwornej za pomocą narzędzi cyfrowej narracji interaktywnej, i tego co gry w ogóle o miłości powiedzieć mogą.

Polemika wreszcie! I to ryzykowna, z powodów wspomnianych w pierwszych akapitach niniejszej recenzji, dotyczy bowiem zasadności wpisywania wszystkich trzech analizowanych przypadków w ramę nadmiarowej pracy emocjonalnej kobiet. O ile w pierwszym z analizowanych przypadków kwestia jest absolutnie ewidentna, o tyle w dwóch pozostałych rzecz wydaje mi się bardziej zniuansowana, niżli chce tego rozprawa, ponieważ obydwaj rycerze – Alistair i Cullen – również troszczą się o emocjonalny dobrostan postaci, a narracja gry stara się wskazywać ich własny emocjonalny wysiłek: wsparcie, którego udziela Strażniczce Alistair gdy wstępuje do zakonu i niedługo po katastrofalnej bitwie, wyrazy aprobaty dla podjętych decyzji werbalizowane przez obu amantów czy wręcz działanie wbrew sobie – jak w przytoczonym przez pracę przykładzie, gdy Cullen przelamuje swoją niechęć do tańca żeby sprawić przyjemność Inkwizytorce (to jest, zarządzać jej emocjami, powściągając własne). Oczywiście nie ma tu pełnej ekwiwalencji, ponieważ życie emocjonalne postaci grywalnej jest znacznie uboższe niż bohaterów niezależnych, a do tego podlega presji rozgrywki. Ale ignorowanie starań, które narracje *Dragon Age II* i *Dragon Age: Inquisition* czynią dla podkreślenia zasady wzajemności stwarza wrażenie, jakoby zasadniczym, acz niewyartykułowany wprost założeniem etycznym pracy była identyfikacja jakiegokolwiek pracy emocjonalnej w związku o charakterze romantycznym jako fundamentalnie niewłaściwej. To wniosek nie tylko nader przygnębiający – ale i osłabiający w moim przekonaniu ostateczne konkluzje pracy.

To niedomówienie, czy też brak zniuansowania legitymizuje wnioski o propagowaniu przez gry BioWare niewłaściwych wzorców związków heteroseksualnych. Przy czym to nie z samą konkluzją chcę tu dyskutować (zgadzam się z nią, choć z innych niż przyjęte w pracy powodów), ale ze sposobem jej uzasadnienia. To jest: z negatywnym stosunkiem rozprawy do wszystkich przejawów troski albo wsparcia, nieodmiennie i niezależnie do kontekstu interpretowanych jako akt wykorzystywania kobiety przez partnera. Uporczywa praktyka podkreślenia braku ekwiwalencji, nie została w moim przekonaniu poparta solidną analizą sposobu okazywania troski przez drugą stronę (która, dość

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

tendencyjnie, przeprowadzona jest tylko w wypadku historycznego, obraźliwego Anomena) i nie uwzględnia niesymetryczności relacji między postacią niezależną i postacią gracza. W rezultacie każda kolejna interpretacja jest mniej przekonująca od poprzedniej, materiał źródłowy wspiera bowiem podstawową tezę coraz słabiej. Dlatego w mocno sformułowanej (i słusznej przecież konkluzji) pobrzmiewają fałszywe nuty, osłabiające wydźwięk tej subtelnej przecież, a przy tym moralnie doniosłej rozprawy. Nie sądzę, by pogłębienie i zniuansowanie analizy miało wniosek osłabić, a z pewnością nadaloby całości wywodu bardziej przekonujący charakter.

To jednak, jako się rzekło, tylko kwestie do dyskusji – których w żadnej mierze nie należy rozumieć w kategoriach błędów albo zarzutów. Składam je po trosze z recenzenckiego obowiązku, częściowo w nadziei na podsuniecie autorce tropów do wykorzystania podczas przygotowywania bardzo ciekawej i ważnej rozprawy do druku, a po części z nadzieją na interesującą polemikę, w której moje wątpliwości zostaną rozwiane. Całość pracy oceniam bowiem wysoko: jest ufundowana na bardzo solidnych podstawach, ma znakomicie przemyślaną konstrukcję, twórczo wykorzystuje swoje zaplecze teoretyczne, prowadzi wnikliwe, odkrywcze analizy i prezentuje znaczące wnioski. Wprawnie eksponuje i problematyzuje zarówno związki między kulturą gier i literaturą, jak szerzej – relacje tradycyjnych wzorów społeczno-kulturowych i kultury Zachodu po rewolucji cyfrowej. Przynosi zatem odkrywcze rezultaty, a jej lektura zapewnia niewątpliwą korzyść poznawczą.

Z przyjemnością i zadowoleniem przyjmuję zatem dysertację doktorską magister Magdaleny Bednorz i wnoszę o dopuszczenie jej do kolejnych etapów przewodu.

dr hab. Tomasz Z. Majkowski prof. UJ
Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl