Dziekanat
Wydziału Filozofii i Socjologii
wpłynęło dn. 2016-06-09
podpis

UMCS
UNIWERSYTET MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ W LUBLINIE
Instytut Anglistyki, Wydział Humanistyczny
Dr hab. Paweł Frelik | prof. UMCS

30 maja 2016

**Recenzja rozprawy doktorskiej Pana Pawła Wiatra p.t.
„Technologiczne uwarunkowania zmiany:
przemiana gier wideo czy ewolucja filozofii gracza?"**

Chociaż lektura rozprawy doktorskiej pana magistra Pawła Wiatra pozwala sądzić, że nie brak mu ani zapału ani wiedzy na temat gier wideo oraz ich kultury, przedstawiona do recenzji praca jest dziełem w niemal każdym względzie niesatysfakcjonującym i wysoce wadliwym. Konstatacja ta jest o tyle bolesna, że doktorant w sposób wyraźny zdradza swój potencjał intelektualny – niestety, w samej dysertacji jest to potencjał niewykorzystany w sposób metodyczny a przejawiający się okazjonalnymi przebłyskami. Pełna jego prezentacja wymaga dużo więcej pracy – zarówno jeśli chodzi o badania jak i konceptualizację skądinąd ciekawych pomysłów.

Jako, że ilość uchybień jest w pracy znacząca, pozwalam je sobie uporządkować w kilku grupach. W każdej z nich staram się wyraźnie wyjaśnić naturę mojej krytyki oraz podać przykłady błędów, niedopowiedzeń i niedokładności. Poniższe uwagi stanowią jedynie przykłady i nie wyczerpują moich zarzutów, wyliczenie których wymagałoby przynajmniej kilkunastu stron.

pl. Marii Curie-Skłodowskiej 4A, 20-031 Lublin, www.umcs.lublin.pl
tel: +48 603 066 418
e-mail : pawel.frelik@umcs.edu.pl

NIP: 712-010-36-92
REGON: 000001353

UMCS

DŁUGOŚĆ

Nie istnieje rzecz jasna standardowa długość rozpraw doktorskich, których ocena zależy przede wszystkim od merytoryki wywodu, ale w naukach humanistycznych i społecznych znakomita większość dysertacji to tomy co najmniej 200-stronnicowe. Przedstawiona do oceny rozprawa liczy sobie stron zaledwie 143, a i ta liczba nie jest ostateczna. Po odjęciu bibliografii, licznych zdjęć, niepełnych stron (np. strony 21, 22, 23, 24, 26, 44, 48, etc.), na których znajdują się długie listy w punktach bądź ze względu na formatowanie zdjęć niemal połowa strony pozostaje wolna, rozprawa liczy niecałe 100 stron tekstu. Być może byłaby to długość do zaakceptowania dla rozprawy doktorskiej z dziedziny kulturoznawstwa/badań nad grami w przypadku wyjątkowej „gęstości" argumentacji – w obecnym kształcie styl rozprawy można jedynie określić jako pogłębioną publicystykę (o czym piszę również niżej). Tak skromna objętość rozprawy w sposób naturalny nie pozwala doktorantowi rozwinąć rzetelnej dyskusji w stopniu i o charakterze, jakiego wymaga formuła rozprawy doktorskiej. Zwięzłość owa skutkuje więc swoistym surfowaniem po powierzchni wielu aspektów kultury gier bez zagłębiania się w chociażby jeden.

ŹRÓDŁA

Licząca 139 źródeł bibliografia to w przeważającej części pozycje dziennikarskie i publicystyczne, dla których oczywiście jest miejsce w kulturoznawczych badaniach nad grami. Niestety, nawet w tej kategorii, doktorant nie używa tekstów z czegoś, co można nazwać „poważną blogosferą grową" – blogów i prywatnych stron badaczy gier, które, chociaż nie stricte akademickie,

wyróżniają się dyscypliną intelektualną i rzetelnością i powszechnie uznawane są za wiarygodne. Do kategorii tej można zaliczyć takie blogi jak Gamasutra, The Ludologist, Rock Paper Shotgun, Only A Game czy First Person Scholar – w rozprawie brak chociaż jednego cytowana z którego-kolwiek z tych źródeł.

W przypadku rozprawy doktorskiej przede wszystkim konieczne jest jednak użycie źródeł ściśle akademickich. Tego rodzaju pozycji w bibliografii jest zaledwie garstka, a i tak niektóre z nich, takie jak „Żywioł i ład" Rogera Cailloisa (poz. 16) czy „Homo ludens" Johana Huizingi (poz. 45), nijak mają się do meritum dyskusji i sprawiają wrażenie rytualnych a jednocześnie zupełnie niepotrzebnych gestów. W obliczu olbrzymiej literatury przedmiotu w dziedzinie badań nad grami jest to sytuacja absolutnie nie do zaakceptowania – dyscyplina dorobiła się kilkunastu pism naukowych poświęconych jedynie grom (liczba ta nie obejmuje dziesiątek innych publikacji o szerszym zakresie ale regularnie publikujących artykuły o grach wideo), setek pozycji książkowych i wielu tysięcy artykułów.

Przykładowo, w sekcji poświęconej tzw. „modom" (strony 60-70) autor nie odnosi się do ani jednego opracowania krytycznego na temat fanowskich modyfikacji gier, podczas gdy literatura przedmiotu w języku angielskim to co najmniej jedna monografia oraz kilkadziesiąt artykułów poświęconych wyłącznie temu zjawisku (liczba ta nie uwzględnia pozycji, w których dyskusja nad modyfikacjami gier jest częścią szerszego omówienia). Wyjątkiem jest jeden polski artykuł Mirosława Filiciaka, ale biorąc pod uwagę rozmiary literatury przedmiotu, nawet powiedzenie, że jest to dużo za mało byłoby kurtuazją.

To samo dotyczy zagadnienia twórczości fanowskiej w ogóle. Biorąc pod uwagę, że dysertacja dotyczy między innymi aktywności graczy/odbiorców gier, naturalnym byłoby nawet

pobieżne odniesienie się do chociażby kilku najbardziej znanych pozycji z zakresu tzw. „fan studies" czy badań fandomu, takich autorów jak Henry Jenkins, Matt Hills, Jonathan Gray czy Mark Duffett . W pracy brak jakichkolwiek wzmianek czy cytowań tych pozycji, zaś słowo „fandom" w całej dysertacji pojawia się zaledwie raz w tytule trzystronicowego artykułu o tzw. „cosplay'u", którego miejsce w samej dyskusji jest również bardzo wątpliwe.

TEMAT ROZPRAWY I ARGUMENTACJA

W tej kategorii problemy zaczynają się już na samym początku – chciałoby się rzec, na stronie tytułowej. Główna teza pracy przedstawiona na str. 5 (akapit 1) jest moim zdaniem z natury wadliwa. Tytułowe sformułowanie „filozofia gracza" nigdzie nie jest wyjaśnione, a posiada przecież co najmniej kilka możliwych znaczeń. Pytanie czy to gry wideo kształtują graczy czy też gracze wpływają na format rozrywki elektronicznej jest również tak ogólne, że w gruncie rzeczy nie wiadomo czego dotyczy – co ma na myśli autor pisząc „gry kształtują graczy"? Postawy etyczne, moralne i światopoglądowe? Preferencje w wyborze zarówno gatunków gier jak i pojedynczych tytułów? Gusta estetyczne? Dodatkowo, postawienie obu tych pytań w kontrze (chociaż doktorant wspomina również o możliwej dwubiegunowości) sugeruje, że istnieje na nie jakakolwiek odpowiedź. A odpowiedź taka nie istnieje, gdyż na tym poziomie ogólników, bez zaznaczenia o jakie rynki gier i sektory przemysłu growego chodzi czy jakich grup demograficznych owe pytania dotyczą, jest to pytanie podobne do pytań „czy to obywatele wpływają na państwo, czy państwo na obywateli" bądź „czy widzowie oglądają takie filmy jakie chcą i przemysł filmowy je im produkuje, czy też przemysł filmowy podstępnie zmusza widzów do oglądania filmów jakie sam

robi". Biorąc pod uwagę wielkość oraz stopień złożoności i niejednorodności takich koncepcji jak „przemysł gier" i „gracze", jedyne możliwe odpowiedzi należą do domeny ideologii w rodzaju tych, jakie szkoła frankfurcka formułowała w odniesieniu do amerykańskiej popkultury w połowie XX wieku.

Można oczywiście założyć, że doktorantowi chodziło właśnie o eksperymentalne postawienie wspomnianego pytania, w trakcie odpowiedzi na które można by dojść do interesujących wniosków – niestety doktorant w ogóle nie odnosi się do niego w dalszych częściach rozprawy. Całe Rozdziały 2, 3 i 4 to dosyć pobieżna historia medium gier, która mogłaby oczywiście znaleźć się w rozprawie jako element tła dyskusji – ale i tutaj oczekiwałbym od niej dużo większej wnikliwości i szczegółowości. Problem w tym, że owa historia medium stanowi praktycznie połowę całej dysertacji i w żadnym stopniu nie odnosi się do postawionego na wstępie pytania.

Biorąc pod uwagę charakter tego ostatniego, najbardziej obiecujące wydają się być Sekcje 5.1, poświęcona praktyce modyfikacji gier, oraz Sekcje 6.1 i 6.2, opisujące mniej lub bardziej skoordynowane protesty graczy przeciwko konkretnym decyzjom i działaniom deweloperów gier. Ich przedmiot i problematyka są na tyle szerokie, że *de facto* dałoby się wokół nich nabudować całą dysertację. W obecnej formie są one jednak tylko szkicowymi i w pełni odtwórczymi zaznaczeniami istnienia jakiegoś zagadnienia. Przykładowo, casus gry *Mass Effect 3* (2012) oraz kontrowersji związanych z jej zakończeniem to wierzchołek góry lodowej podobnych przypadków – doktorant nie wspomina nawet pobieżnie innych sytuacji tego rodzaju, zaś opisy protestów fanów *Mass Effect 3* pozbawione są jakichkolwiek prób sproblematyzowania tego zagadnienia i umieszczenia go w szerszym kontekście.

STYL

Jak wspomniałem wyżej, styl rozprawy można określić jako pogłębioną publicystykę, natomiast zupełnie brakuje w niej naukowego problematyzowania, wnikliwości i dokładności, jakie powinny cechować opracowania naukowe. Przykładowo, biorąc pod uwagę nakreśloną przez doktoranta tematykę, zagadnienie modyfikacji gier (sekcja 5.1) aż prosi się o dyskusję przy użyciu koncepcji takich jak kapitalizm kognitywny, „playbour" czy legalność modów – o żadnej z nich doktorant nawet nie wspomina. Jednocześnie tekst upstrzony jest anegdotkami (np. casus „sałatki ziemniaczanej" mający zilustrować kontrowersje dotyczące inicjatyw crowdfundingowych, str. 123) i zupełnie nieistotnymi dla dyskusji wątkami (np. zdjęcie Pac-Mana w reklamie czekolady Milka, str. 40, czy lista trybów rozgrywki grupowej w grach z rodziny *Doom*, str. 56).

PROBLEMY MERYTORYCZNE

Ze względu na wspomnianą wcześniej ogólnikowość oraz brak wyrafinowanej analizy, w pracy znajdują się liczne stwierdzenia, które są merytorycznie wątpliwe bądź kontrowersyjne, zaś autor niemal zupełnie nie przedstawia nawet argumentów na rzecz takiego czy innego ujęcia. Przykładowo, na stronie 20, w sekcji poświęconej klasyfikacjom gier wideo, która po odjęciu długiej listy gatunków, zajmuje zaledwie trzy czwarte strony (literatura dotycząca zagadnienia gatunkowości gier liczy sobie bez mała setki artykułów i rozdziałów), autor przypisuje problemy genologicze w klasyfikacji gier zjawisku konwergencji. Pomijam już fakt, że termin ten jest w badaniach mediów używany w zupełnie innym sensie, ale rozumiem, że Autorowi chodzi o

„nieczystość" gatunków – tyle, że nawet pobieżna lektura jakiejkolwiek pozycji z zakresu badań nad gatunkami w ogóle, a nie tylko w grach, wyraźnie wykaże, że coś takiego jak gatunek „czysty" nie istnieje i nigdy nie istniał. Na stronie 84, Pan Wiater uznaje protesty wielu graczy wobec zakończenia gry *Mass Effect 3* za sygnał kształtowania się świadomej społeczności – związek jednego z drugim jest zupełnie niejasny. Nieco dalej, na stronie 124, stawianie niezależności produkcyjnej w kontrze do oprawy audiowizualnej gier jest i niesprawiedliwe i po prostu nieprawdziwe – istnieje cały szereg gier niezależnych wykorzystujących wysoce hiperrealistyczną grafikę oraz wiele gier wysokobudżetowych stawiających na niezbyt oszałamiającą estetykę retro. Takich przykładów jest więcej.

LICZNE UCHYBIENIA FORMALNE

Jak to mówią Anglicy, *last but not least*, w rozprawie znajduje się cały szereg omyłek i uchybień formalnych świadczących o jej pośpiesznym przygotowaniu. Są wśród nich zwykłe błędy, takie jak pisownia tytułu *Noughts and Crosse* (str. 24). Stronę później nazwisko Williama Higinbothama pojawia się na tej samej stronie w dwu różnych wersjach (str. 25-26). Gra *Spacewar!* nigdy nie została „wydana" ani też nie została skończona w 1961 roku (str. 27). Inna kategoria to defekty bibliograficzne: pozycje 21 i 22 są identyczne, w pozycji 109 brak identyfikacji stacji, zaś umieszczanie w bibliografii pojedynczych zdjęć (poz. 80 i 81) jest wątpliwym zabiegiem. Brak konsekwencji w formatowaniu tytułów gier – na stronie 78 widzimy „*Uliczny wojownik*" oraz „Double Dragon". Brak też w końcu precyzji – przykładowo, Rys. 10 na str. 25 to nie pierwsza gra *OXO*, a jeden z jej późniejszych emulatorów, o czym wyraźnie informuje hasło w Wikipedii,

z którego autor wydaje się zaczerpnął ilustrację. Całość uzupełnia pobieżna redakcja: „Film ten, (. . .), to był bardzo istotny dla świata elektronicznej rozrywki" (str. 77) czy "gra pojawiła się w usłudze *Steam Greenlight*" (str. 95).

Biorąc pod uwagę wszystkie wymienione wyżej zarzuty i komentarze, stwierdzam, że w przedstawionej postaci dysertacja pana Pawła Wiatra nie spełnia wymogów stawianych tego rodzaju opracowaniom. Jako taka, nie jest ona więc wystarczająca podstawą do dopuszczenia Autora do dalszych etapów postępowania. Jednocześnie jednak ewidentna znajomość kultury gier wideo nakazuje mi sądzić, że doktorant jest zdolny do gruntownego przeredagowania rozprawy. Zwracam się więc z wnioskiem o umożliwienie magistrowi Pawłowi Wiatrowi poprawienia rozprawy oraz ponownego przedłożenia jej do recenzji.

Dr hab. Paweł Frelik, prof. UMCS

UMCS, Lublin