Warszawa, 28 września 2018

Dziekanat
Wydziału Filozofii i Socjologii
wpłynęło dn. 08.10.2018 r.
podpis EB

dr hab. Mirosław Filiciak, prof. USWPS

Katedra Kulturoznawstwa

Uniwersytet Humanistycznospołeczny SWPS

RECENZJA

rozprawy doktorskiej mgra Pawła Wiatera

pt. *Technologiczne uwarunkowania zmiany: przemiana gier wideo czy ewolucja filozofii gracza?*

Recenzje z negatywną konkluzją – a ta do takich niestety należy – zazwyczaj są dłuższe, niż pozostałe opinie na temat prac doktorskich. To oczywiście praktyka wynikająca z poczucia, że Autor pracy zasługuje na wyjaśnienie, dlaczego ocena rozprawy jest tak surowa. Ten tekst należy jednak czytać w parze z poprzednią recenzją pracy pana mgra Pawła Wiatera, sporządzoną w czerwcu 2016 r. W poniższym tekście skoncentruję się więc na tym, na ile nowa wersja pracy doktorskiej neutralizuje stawiane przeze mnie dwa lata wcześniej zarzuty, które prowadziły do negatywnej oceny pracy, przy pozostawieniu możliwości skierowania jej do poprawy. Należały do nich m.in. chaotyczna konstrukcja, nadmierna wielowątkowość, dalece niesatysfakcjonujące wykorzystanie dorobku studiów nad grami i niemal publicystyczny charakter tekstu, poddający w wątpliwość naukowe kompetencje Autora. Kształt drugiej recenzji wynika także z tego, że podczas lektury tekstu zmodyfikowanej rozprawy towarzyszyło mi przekonanie, że pan mgr Wiater moje uwagi albo świadomie zignorował, albo po prostu zupełnie ich nie zrozumiał. Wreszcie: po upływie dwóch lat trudno jest mi znaleźć w rozprawie doktorskiej pana Wiatera przejawy wyraźnej zmiany jakościowej tekstu, stąd moja ocena jest jednoznaczna. Słabości przedstawionego do recenzji tekstu wpisują się w ogólniejsze zarzuty,

pozwolę sobie więc na przytoczenie zaledwie kilku przykładów, by nie stworzyć wrażenia, że prowadzenie tak krytycznej narracji sprawia mi przyjemność.

Druga odsłona rozprawy – co bez wątpienia zasługuje na uznanie – jest objętościowo niemal dwukrotnie bardziej pokaźna od wersji z roku 2016. Mogłoby to sugerować uzupełnienie wytkniętych wcześniej luk i rozbudowę potraktowanych wcześniej zbyt pobieżnie wątków. Niepokój musi budzić jednak już spojrzenie na spis treści, który – co musi dziwić wobec krytyki sposobu prowadzenia przez Autora narracji, a w zasadzie braku ustrukturyzowanego wywodu naukowego – nie uległ znaczącym zmianom. W pracy wprawdzie pojawiły się nowe podrozdziały, wpisują się one jednak w logikę „więcej tego samego" - nie służą budowie teoretycznej ramy rozprawy, lecz po prostu wprowadzają do i tak już przeładowanego tematami tekstu kolejne wątki. Dobitnie ilustrują to tytuły: „Nierówny wyścig technologiczny – powstanie, ewolucja oraz pierwsze sukcesy polskich gier wideo", „Kim oraz jaki jest gracz? Przedstawienie wybranych aspektów technologicznych oraz ich wpływu na kształtowanie się odbiorców", „Kobieta w cyfrowym świecie – utrwalanie stereotypów czy zmiana dotychczasowego wizerunku za pomocą nowego medium", czy „Games 2.0 – uzupełnienie, następstwo, czy nowa forma modowania – tworzenie contentu przez graczy w epoce Web 2.0". Dalej znajdziemy jeszcze fragmenty poświęcone Alternate Reality Games oraz fandomowi, wreszcie podrozdział poświęcony „yutubifikacji" gier wideo. Każde z tych haseł może w mojej opinii stanowić materiał na odrębną dysertację; prowadzenie wokół nich wywodu na kilku lub kilkunastu stronach nie podnosi naukowej jakości pracy, która wciąż sprawia wrażenie katalogu tematów, które kojarzą się Autorowi z grami.

Niestety, pogłębiona lektura tekstu tego wrażenia nie modyfikuje – w rozprawie nie dostrzegam jakościowej zmiany, utwierdzam się raczej w przekonaniu, że Autorowi obca jest metoda pracy naukowej. To wciąż nie jest wywód, w którym Autor stawia wyraźną tezę, konstruuje aparat teoretyczny i z jego użyciem testuje swoje założenia. W pracy nie udaje się wyjść poza poziom przeglądu faktów, toteż dysertacja sprawia wrażenie monstrualnego artykułu popularyzatorskiego, a pojawiające się odniesienia teoretyczne – których, co warto podkreślić, jest wyraźnie więcej, niż w tekście sprzed dwóch lat – sprawiają wrażenie ornamentu, którego obecność cieszy, ale nie zostaje zagospodarowana w wywodzie. Zdaję sobie sprawę, i jak wspomniałem doceniam to, że Autor rozszerzył swój tekst, poszerzył także bazę bibliograficzną. Nie sposób jednak oprzeć się pozuciu, że chodziło raczej o nasycenie tekstu przypisami, niż włączenie prowadzonej w *game studies* refleksji badawczej w autorski wywód.

Przywoływane pojęcia pojawiają się i znikają, nie pracując w tekście, który wciąż koncentruje się na deskrypcji i to deskrypcji opartej na najbardziej oczywistych, wielokrotnie także w rodzimym piśmiennictwie opisywanych zjawiskach. Jeśli u mgra Wiatera pojawia się np. historia gier, to najbardziej tradycyjna z możliwych, znana z setek tekstów publikowanych w serwisach internetowych, absolutnie ignorująca trwający od dekady zwrot archeologiczny, który także na badaniach gier odcisnął silne piętno. Dlatego tej bogato ilustrowanej pracy bliżej do growej publicystyki i książek takich jak prace Piotra Mańkowskiego, Marcina Kosmana czy Bartłomieja Kluski, niż do prac naukowych. W odróżnieniu jednak od wspomnianych tekstów popularyzatorskich (które nie mogłyby stać się podstawą nadania stopnia naukowego), mgr Wiater nie pokazuje w swym tekście niczego nowego. Nie ma tu śladu własnej empirii wykraczającej poza kompilowanie faktów opisanych już przez innych. W efekcie muszę napisać, że choć widzę, iż doktorant wykonał dużą pracę nad tekstem, to dokonane podczas niej wybory sprawiły, iż była to w mojej ocenie praca w znacznej mierze niepotrzebna. W kategoriach naukowych trudno bowiem ocenić ten tekst jako przejaw sprawności badawczej na poziomie wymaganym przy ubieganiu się o stopień doktora.

Wzmiankowany wątek z archeologią gier obnaża też prezentyzm myślenia Autora – prowadzone w kilku miejscach rozprawy spekulacje na temat trendów można było zastąpić, z pożytkiem dla tekstu, odniesieniem do szerszego kontekstu historycznego. Zwłaszcza, że Autor zaczyna od ujęcia gier jako uwspółcześnionej formy tradycyjnych zabaw. W rozprawie trudno jednak znaleźć przykłady konsekwencji, bo dominuje logika kompilacji rozmaitych wątków; w wypadku historii gier nie jest więc inaczej, skoro po wzmiankowanym ludologicznym wstępie docieramy do rozważań na temat okularów VR i e-sportu. Brak panowania nad materiałem ujawnia się także w nieco groteskowym dziś poza publicystyką rozróżnieniu na świat rzeczywisty i cyfrowy. Przede wszystkim jednak doktorantowi nie udało się przedefiniować fatalnie postawionego głównego pytania pracy, bo przy tak dużym poziomie ogólności i braku definicyjnej precyzji, kwestia zmian gier i kultury graczy pozostaje całkowicie otwarta. Otwierające zakończenie rozprawy zdanie „Powstanie, ewolucja oraz ciągłe, dynamiczne zmiany, jakie można zauważyć w przypadku gier wideo, pokazują, że to jedno z najszybciej rozwijających się mediów w historii" (s. 268), mogłoby być z równym powodzeniem pierwszym zdaniem dysertacji, co dość dobitnie podsumowuje pożytki z przeprowadzonego wywodu. Pomijając już fakt, że „gry wideo" można zastąpić w tym zdaniu bez szkody dowolnym medium z ostatniego półwiecza.

Odsyłając tekst do poprawy, spodziewałem się budowy teoretycznego zaplecza dla omawianych przez Autora studiów przypadku. Otrzymałem jednak obszerniejszy, ale na poziomie jakościowym zaledwie lekko skorygowany tekst, który moim zdaniem absolutnie nie może zostać potraktowany jako praca naukowa na poziomie wyższym, niż magisterski. Piszę o tym z rodzajem przykrości, bo mam poczucie, że – podobnie jak drugi recenzent – w wypadku pierwszej recenzji wykazałem maksimum dobrej woli, sugerując poprawę pracy. Niestety, ta szansa nie została wykorzystana. Rozprawa pana mgra Wiatera wciąż nie spełnia kryterium, jakim jest rozwiązanie problemu naukowego, mam też bardzo poważne wątpliwości co do poziomu ogólnej świadomości teoretycznej doktoranta. Dlatego ponownie wieńczę recenzję negatywną konkluzją, tym razem jednak już bez możliwości poprawy pracy. Uważam, że w poprawionym kształcie tekst rozprawy nadal nie może stanowić podstawy dla kolejnych etapów postępowania doktorskiego.