Prof. dr hab. Tadeusz Miczka
Instytut Nauk o Kulturze i Studiów Interdyscyplinarnych
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Dziekanat
Wydziału Filozofii i Socjologii
wpłynęło dn. 2019-02-26
podpis EB

Ocena rozprawy doktorskiej mgra Pawła Wiatera
pt. *Technologiczne uwarunkowania zmiany: przemiana gier wideo czy ewolucja filozofii gracza?*
napisanej pod kierunkiem dr hab. Piotra Gizy

Pan mgr Paweł Wiater podejmuje problematykę aktualną i niezwykle trudną do opisu i interpretacji z zakresu popularnej , ale nie tylko , kultury współczesnej , związaną z grami wideo . Aktualną nadzwyczaj , ponieważ – jak już ćwierć wieku temu zauważył Ted Friedman – „ wraz ze wzrostem ilości danych oraz włączaniem dźwięku i obrazu w tekstowo ukierunkowane środowiska wirtualne wydaje się prawdopodobne , że gry komputerowe będą nam miały coraz więcej do powiedzenia na temat wchodzenia człowieka w interakcje , zarówno z programem komputerowym , jak i z innymi ludźmi . Poza tym , te gry wyznaczają kierunek , w którym wszyscy podążamy , by grać z przyszłością „ (Making Sense of Software..., Cybersociety. Computer-mediated Communication and Community , Ed. by S. G. Jones ,1995 , s.87). Podobnie jak ja , tę trafną diagnozę badawczą – co stwierdzam po lekturze recenzowanej pracy doktorskiej – zdecydowanie podziela P. Wiater , dając temu wielokrotnie wyraz w porządku swojej dobrej konceptualizacji tematu . Zasadnicza trudność , jaką jednak w tym przypadku musi Autor przezwyciężyć , polega na merytorycznie i metodologicznie uzasadnionym „ograniczeniu" analizowanego zjawiska , polegającym głównie na „badawczej podejrzliwości" wobec powszechnych przekonań o pełnej transparentności i banalności lub przeciwnie , o rozmytości i profesjonalnej użyteczności (np. w różnych naukach) gier wideo , które są i nadal stają się naturalną częścią codzienności oraz na uwzględnieniu ich najważniejszych uwarunkowań technologicznych , ideologicznych , społecznych , komunikacyjnych i ekonomicznych .

Pan P.Wiater , który posiada doświadczenie w pracy dziennikarza , rzecznika prasowego i uczestnika e-marketingu oraz jest autorem licznych publikacji poświęconych grom (wspominam o tym , ponieważ dziwi mnie to , że jego praca doktorska jest świadectwem – delikatnie mówiąc – nonszalancji językowej i redakcyjnej , o czym piszę w dalszej części recenzji) , dobrze sobie radzi z tymi trudnościami i skutecznie zmierza się z rzeczywistością wymykającą się definicjom i opisom , które mogłyby w pełni satysfakcjonować badaczy

akademickich . Rozprawa jest efektem Jego twórczych poszukiwań w rzeczywistości o niejasnym , kontrowersyjnym statusie ontologicznym , epistemologicznym , społecznym oraz kulturowym i komunikacyjnym . Zjawisko gier wideo jest znakomitym przykładem fenomenów technologicznych , które redefiniują przede wszystkim modele poznawania i konceptualizowania świata , formy społecznej komunikacji oraz - i na tym mocno koncentruje uwagę Autor – wzorce budowania indywidualnej i zbiorowej tożsamości .

Innymi słowy , wybór tematu dysertacji (prawidłowo sformułowanego i wyartykułowanego w autorskim dyskursie) i naukowe podjęcie problemu bardzo istotnego dla współczesnego pejzażu kultury, uważam za ważne i potrzebne . Generalizujące sądy Doktoranta dotyczące założenia , że istnieją ścisłe związki między postępem technologicznym a myśleniem i zachowaniami graczy (s.5) oraz wyrażonej w konkluzji pewności „ że komunikacja między samym użytkownikiem a medium nigdy jeszcze w historii nie była tak zaawansowana i wielowymiarowa . Dlatego też jest ona ciężka do przewidzenia , ale jednocześnie fascynująca , ponieważ zaciera kolejne granice pomiędzy światem rzeczywistym a cyfrowym „ (s.271) , są moim zdaniem poparte wyczerpującymi argumentami , czyli są właściwe i przekonujące .

Nie oznacza to oczywiście , że wszystkie decyzje metodologiczne , wybory teoretyczne , dobory przykładów , analizy i sposoby wartościowania , dokonywane przez Autora ujawniającego swój entuzjastyczny stosunek do przedmiotu badań , który wymaga podejścia interdyscyplinarnego i połączenia ujęcia diachronicznego z synchronicznym , bezkrytycznie akceptuję . Dyskurs badawczy powinien przecież inspirować do polemiki i dalszych przemyśleń na podjęty temat . W moim przekonaniu mgr P. Wiater konsekwentnie , logicznie i z zaangażowaniem prowadzi własny wywód , eksponuje swoje punkty widzenia i zdecydowanie broni swojego stanowiska , unikając - oprócz wspomnianych usterek językowych – rażących uchybień badawczych i nadużyć interpretacyjnych . Jego koncepcja gracza-prosumenta , który pod wpływem technologii i innych uwarunkowań ciągle poszerza zakres swoich kompetencji komunikacyjnych , kulturowych i społecznych , nie zaskakuje „odkryciami' , ale dobór przykładów i argumentów , ich układ i autorskie oceny decydują o tym , że jest ona dość spójna , a jej badawcza konkretyzacja , mimo „otwartości" repetytorium definicyjnego i „mozaikowości" analitycznej części pracy , jest całkiem przejrzysta i wyczerpująca w świetle przyjętych założeń . Dlatego moje uwagi mają charakter zastrzeżeń , wątpliwości oraz komentarzy i pytań i nie podważają merytorycznych walorów rozprawy .

Pozytywnie oceniam zaplecze teoretyczne i metodologiczne dysertacji , chociaż odczuwam w tym zakresie pewien niedosyt . Podejście technologiczne , mocno zaznaczone w tytule zakończonym wymownym pytajnikiem , wydaje się obecnie najwłaściwsze dla ujęcia istoty

głównego problemu . Wyjaśnienia socjologiczne , kulturowe , psychologiczne , antropologiczne , czy biznesowo-ekonomiczne , również funkcjonują w rozważaniach , ale słusznie stanowią one tło , tło wyraziste , dla tych najszerzej ujmowanych kwestii związanych z miękką technologią .Notabene , uważam , że podział na technologię twardą i miękką , który nie został przywołany przez Autora , byłby bardzo przydatny w analizach obydwu kwestii wskazanych w drugiej części tytułu pracy .

Nawiązując jeszcze raz do tytułu muszę wskazać na pewien odczuwalny brak w argumentacji autorskiej . Otóż wymienione w nim zagadnienie filozofii gracza , mimo sporadycznego przywoływania w tekście głównym i w bibliografii publikacji z zakresu filozofii człowieka , a przede wszystkim filozofii techniki oraz filozofii mediów i multimediów (m. in. M. McLuhana i J. Baudrillarda) , nie znajduje wyjaśnienia stricte filozoficznego . Autor pracy napisanej w uniwersyteckim Instytucie Filozofii nie wspomina bowiem o koncepcjach takich badaczy jak A. Borgmann , J. Ellul , A. Feenberg , D. Haraway , M. Heidegger , C. Mitcham , T.A.C. Reydon czy L. Winner , traktując filozofię zasadniczo jako metaforę kulturową i potoczny pogląd na technologię . Ma takie prawo , ale dlaczego tak postąpił ? Sądzę , że czytelnikom należy się dokładniejsza informacja na ten temat .

Recenzowana rozprawa skomponowana jest poprawnie , ale jednak nie do końca czytelna jest intencja autorska . Spis treści odzwierciedla układ materiału , tok , kierunek i logikę wywodu , chociaż Doktorant nie uwzględnił w nim podziału tekstu głównego , o którym pisze we „Wstępie", na dwie części , teoretyczną (obejmującą 4 rozdziały , s.11 – 138 , chociaż rozdział 4 można też zaliczyć do części następnej) i analityczną (rozdziały 5 – 7 , s.139 – 259) . Być może dlatego , że podział ten nie jest w pełni respektowany w Jego rozważaniach . Zwracam na to uwagę , nie czyniąc z tego istotnego zarzutu , ponieważ poszczególne rozdziały ostatecznie łączą się logicznie w łańcuch zagadnień , które – moim zdaniem - w sposób pełny , czyli w zgodzie z zarysowanym autorskim programem badawczym , obejmują całokształt poruszanej problematyki .

Krótki (zaledwie ponad 7 stron , z ilustracjami) rozdział 1. , pt. „Współczesne gry wideo jako stały element popkultury oraz nowych mediów" , jest zbyt lakoniczny , a właściwie niepełny . Biorąc pod uwagę podejmowane w dalszych rozważaniach wątki i kwestie należało właśnie w tym fragmencie wywodu przynajmniej wspomnieć o coraz intensywniejszym „uczestnictwie"współczesnych gier w innych sferach ludzkiej działalności i w przestrzeniach kultury dość odległych od kultury popularnej , np. w pracy zawodowej , nauce , edukacji , terapii medycznej itd. Zresztą o niektórych takich powiązaniach Autor później wzmiankuje .

W kolejnych dwóch rozdziałach Doktorant na podstawie swojej rozległej wiedzy akademickiej o przedmiocie badań i dobrej orientacji w badanym obszarze tematycznym oraz bogatego doświadczenia w roli gracza , podejmuje próbę , według mnie udaną , zdefiniowania gier , a gier komputerowych w szczególności oraz przywołuje i ocenia ich różne typologie i klasyfikacje rodzajowo-gatunkowe . Próba ta stwarza Mu liczne okazje do przeprowadzenia głębszej refleksji na temat dwóch dominujących we współczesnej komunikacji interpersonalnej i społecznej zjawisk , interaktywności i wirtualności . Ich autorskie ujęcia zachęcają do polemiki , ale stanowisko Doktoranta jest podbudowane licznymi argumentami . Zgadzam się , że ani termin „interaktywność" , ani pojęcie „ergodyczność" nie są precyzyjnymi określeniami atrybutów gier wideo , ale wydaje mi się , iż bardziej trzeba podkreślić powiązanie różnych form interaktywności z reaktywnością gracza , a ergodyczności z matrycą znaczeniową samej gry .

W tych fragmentach pracy , ale również w jej następnych rozdziałach , Autor starannie , z pożytkiem dla czytelników , rekonstruuje historię gier wideo , w tym szczególną uwagę poświęcając dziejom tej branży w Polsce . Niewątpliwie jest to jedną z jej największych zalet , zwłaszcza , że wywód ma charakter porównawczy , akcentuje zarówno swojskość , jak i uniwersalność rodzimych gier .

Od rozdziału 4 Doktorant dokonuje charakterystyki pod kątem aktywności graczy uwarunkowanej , najogólniej rzecz ujmując , intencjami producentów , charakterem oprogramowania i inwencją użytkowników multimediów . Analizuje liczne przykłady świadczące o tym , że współcześni gracze skutecznie przełamują stereotypy Nerda i Geeka , mają coraz większą swobodę w kreowaniu swojej tożsamości i wyborze zasad gry , ale – na co słusznie zwraca uwagę – zawsze wiąże się to z kosztami i ograniczeniami na innym poziomie komunikacji interpersonalnej i społecznej . Zagadnienie stereotypów kontynuuje omawiając zjawisko e-sportu i zmieniającej się roli kobiet w cyfrowym świecie . Zmienność form rywalizacji oraz rozwiązywania sporów i konfliktów w światach wirtualnych , ale również w środowiskach graczy , ilustruje wielu starannie dobranymi zdjęciami i rysunkami . Interesująco przedstawia próby zdefiniowania współczesnego gracza jako gamera , powszedniego , prawdziwego , „niedzielnego".

W analitycznej części rozprawy Autor wnikliwie , uwzględniając również perspektywy historyczną i genologiczną , charakteryzuje Cheating i Modding , aktywności odbiorców konkretyzujące ideę modyfikacji gier wideo oraz tworzenie contentu przez graczy w Games 2.0 . Uczestnictwo graczy w rzeczywistości wirtualnej , a właściwie rozszerzonej (rozróżnienie to jest jednak słabo wyartykułowane w pracy) jest opisane przede wszystkim na przykładzie gry

Second Life , przenikanie się tych rzeczywistości – na przykładzie zjawiska Cosplay oraz konwergencji starych i nowych mediów w różnego typu grach wideo . W końcu przedmiotem badań stają się zjawiska Alternate Reality Game , połaczenia świata gier z marketingem , często wirusowym , prowadzonym w mediach społecznościowych oraz Fandom , wytworzone przez fanów gier praktyki społeczne i komunikacyjne , kompetentnie przez Doktoranta scharakteryzowane i ocenione .

Najbardziej zainteresowały mnie ostatnie dwa rozdziały (6. „Bunt na pokładzie" – błędnie we „Wstępie" określany jako 7 i 7.„Zwiastuny zmian") , ponieważ zawierają informacje o najnowszych zjawiskach , jakie związane są z grami komputerowymi , m. in. o protestach graczy , przykładach sprzeciwu w społecznościach internetowych , innowacjach odrzuconych przez graczy , tzw. kontrolerach ruchu , grach w chmurze informacyjnej , crowdfundingu i jego różnych odmianach oraz ruchu gier niezależnych i „youtubifikacji" gier wideo. Autor zastanawia się nad wieloma aspektami gier współczesnych , które są jednocześnie cechami i formami zmieniającymi całą kulturę , np. nad teleobecnością , zanikaniem funkcji referencyjnej i różnic między widzami i graczami . Można się oczywiście z Autorem spierać o różne kwestie szczegółowe , np. o.rolę multitaskingu w tych procesach , ale bez wątpienia swój główny cel badawczy On osiągnął , niezbicie dowiódł , że w grach współczesnych , podobnie jak w innych formach komunikacji międzyludzkiej odbiorca staje się coraz bardziej aktywny , a to skutkuje tym , że w ramach zawsze bezwzględnie obowiązującej dychotomii konieczności i przypadkowości , przypadkowość coraz bardziej konieczność przesłania .

Pozytywnie , mimo wyrażonych wcześniej wątpliwości dotyczących literatury filozoficznej , oceniam również dobór i twórcze wykorzystanie źródeł przez Doktoranta . Dokonał trafnego i starannego wyboru : 388 pozycji drukowanych i internetowych , 112 pozycji ludograficznych i 13 filmograficznych . W tych tekstach pobocznych występują zauważalne niedociągnięcia , np. Areth zamiast Arseth (s.273) , to samo nazwisko na następnej stronie w niewłaściwej kolejności , liczne błędy literowe , brak Stasieńki (s.294), autora przywoływanego na stronie 19 i in. Właściwa jest korelacja między sprawozdaniem z krytycznej lektury źródeł a autorskimi komentarzami , ustaleniami i analizami . Na podstawie doboru i wykorzystania źródeł można stwierdzić , że Doktorant był bardzo dobrze przygotowany merytorycznie oraz pod względem teoretyczno-metodologicznym do realizacji tego tematu badawczego .

Recenzowana rozprawa doktorska została napisana i opracowana zgodnie z obowiązującymi normami naukowymi , pisarskimi i wydawniczymi . Niewątpliwie jej najsłabszą stroną , bardzo ostatecznie obniżającą jakość całości i sprawność warsztatu

analityczno-interpretacyjnego i niezwykle utrudniającą lekturę , jest jej warstwa językowa . Pomijam , zawsze rażące w pracy naukowej , błędy stylistyczne i interpunkcyjne , które oczywiście tutaj występują , ale oburzająca jest „lawina" błędów gramatycznych , przestawek oraz zdań z brakującymi literami i wyrazami . Właściwie trudno wskazać stronę napisaną całkiem poprawnie , natomiast na niektórych , np. 72 , 105 , 117 , 130, 133 i wielu in . jest ich więcej niż 6 . Innymi słowy , Autor dokonał bardzo niestarannego opracowania redakcyjnego swojej dysertacji przedkładanej do awansu naukowego .

Konkludując , mimo powyższych uwag krytycznych , rozprawa doktorska Mgra Pawła Wiatera , zatytułowana „ Technologiczne uwarunkowania zmiany : przemiana gier wideo czy ewolucja filozofii gracza ?" w moim przekonaniu spełnia warunki określone w art. 13.1. , ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym , czyli „ stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego oraz wykazuje ogólną wiedzę teoretyczną Kandydata w danej dyscyplinie naukowej oraz umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej „. Dlatego wnioskuję o dopuszczenie Doktoranta do dalszych etapów przewodu .

Katowice , 17 . 02 . 2019 r.