Dziekanat
Wydziału Filozofii i Socjologii
wpłynęło dn. 2016-06-13
podpis

UNIWERSYTET SWPS

Warszawa, 8 czerwca 2016

dr hab. Mirosław Filiciak, prof. USWPS

Instytut Kulturoznawstwa

Uniwersytet Humanistycznospołeczny SWPS

RECENZJA

rozprawy doktorskiej mgra Pawła Wiatera

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

Przedstawiona do recenzji praca już w tytule stawia pytanie o przemianę gier komputerowych i przemianę postaw graczy, wiążąc te dwa elementy z uwarunkowaniami technologicznymi. Zapewne nie jest to najlepszy punkt wyjścia dla rozważań o przemianach kultury gier wideo, bo wątpliwe wydaje się wzajemne wykluczanie się przemian tekstów i zmian praktyk ich użytkowników (jak rozumiem pytanie o niezdefiniowaną w tekście „filozofię gracza"). Co więcej, odpowiedzi w wypadku tak dynamicznie zmieniającego się medium wydają się dość oczywiste. Wspominam o tym jednak nie po to, żeby wytykać niezbyt szczęśliwie sformułowany tytuł, lecz dlatego, że związane z nim problemy są w znacznym stopniu symptomatyczne dla całej pracy, w której interesujące rozpoznania Autora nader często zostają przesłonięte przez truizmy, a całość skonstruowana jest w sposób chaotyczny. Czegóż tu

nie ma: pan magister Paweł Wiater porusza takie tematy, jak popularność gier, ich awans w hierarchiach kulturowych; roztrząsa wątki definicyjne i historyczne, wpisując gry komputerowe w porządek tradycyjnych zabaw; opisuje rozwój rywalizacji e-sportowej, ale też przypadki sukcesów wybranych tytułów. To nie koniec: w pracy przedstawiona została też aktywność fanowska - od modyfikacji gier, przez przebieranie się za ulubione postaci, po zorganizowane formy protestu. A także: relacje gier z innymi mediami, modele biznesowe, i wiele, wiele więcej. Wszystko to na przestrzeni około 150 stron znormalizowanego maszynopisu! Przy tak zorganizowanym wywodzie i tej objętości pracy nie sposób wyjść poza prześlizgiwanie się po kolejnych tematach. Zwłaszcza, że ogromny niedosyt pozostawia przedstawiony w pracy aparat badawczy. Aby o tym przekonać, przeanalizuję pokrótce przywoływaną w *Technologicznych uwarunkowaniach...* bibliografię.

Bibliografia jest ilościowo obszerna, niestety przeważająca część pojawiających się w niej pozycji to teksty prasowe i informacje z serwisów internetowych. Do obszaru studiów nad grami – dyscypliny, która dynamicznie rozwija się od dwóch dekad i do której można mieć krytyczny stosunek, nie sposób jednak pisząc o grach ignorować jej istnienia – odnosi się zaledwie siedem spośród blisko stu czterdziestu przywoływanych publikacji, a to i tak przy wliczeniu w obszar dyscypliny Johana Huizingi i Rogera Cailloisa, którzy nie zajmowali się grami komputerowymi i ich przywoływanie ma charakter głównie erudycyjny, by nie napisać: rytualny. Autor w żaden sposób nie zdaje sprawy z toczącej się w ostatnich kilkunastu latach, także w Polsce, dyskusji na temat sposobów badania gier. Mowa o setkach, jeśli nie tysiącach artykułów, do których dostęp jest łatwy – istotna część tych publikacji, jak choćby poświęcone grom polskie pismo „Homo ludens", czy międzynarodowe „Game Studies", publikowane są w internecie w modelu Open Access. Co więcej, mgr Wiater nie sięga też po liczne źródła internetowe, lokujące się gdzieś pomiędzy opracowaniami popularyzatorskimi i nauką, co samo w sobie jest interesującym zjawiskiem. Piszę o tym by podkreślić, że moja krytyka nie wynika z wątpliwości wobec naukowego charakteru przywoływanych źródeł; raczej – z przekonania o niewystarczającej orientacji Autora w ogromnym korpusie tekstów, które mogłyby do analizowanego tematu wnieść dodatkową wartość.

Doprawdy, trudno znaleźć argumenty usprawiedliwiające całkowite niemal pominięcie w pracy wzmiankowanych kontekstów. W efekcie bardzo luźno ustrukturyzowana praca stanowi pakiet powiązanych ze sobą obecnością gier, ale często niczym więcej, obserwacji, w których ślady teoretycznej refleksji przytłoczone zostają przez przyzwoitą, ale jednak publicystykę.

Autorowi nie brak entuzjazmu, co samo w sobie godne jest pochwały, ale krytyczne podejście do tekstu obnaża jego liczne braki. Argumentacja często bywa nierzetelna – gdy np. już w drugim akapicie wstępu mgr Wiater pisze, że „gry wideo (...) przez wielu traktowane [są], jako niepoważne hobby przeznaczone dla dzieci", to oczekiwałbym udokumentowania kim jest tych „wielu" i czy przypadkiem Autor nie krąży nazbyt swobodnie pomiędzy dyskursami, albo po prostu tworzy wygodne dla własnych założeń argumenty. Zwłaszcza, że w kolejnym zdaniu wspomina o obdarowaniu prezydenta USA przez polskiego premiera grą „Wiedźmin", co z kolei sam przywołuje jako rodzaj legitymizacji przedmiotu badań. Bez względu jednak na to, co kto komu podarował, niedopuszczalne jest pominięcie dorobku całej dyscypliny i jej ustaleń – zwłaszcza, że autorskie rozpoznania brak ten rekompensują w stopniu raczej niewielkim. Dojrzałość badawcza, która powinna zostać zaprezentowana w rozprawie doktorskiej, obejmuje sprawne poruszanie się w literaturze przedmiotu, sformułowanie problemów i przeprowadzenie wywodu. Praca mgra Wiatera w moim odczuciu kryteriów tych nie spełnia.

Oczywiście, warstwa deskryptywna pracy jest ważna i w jakiś sposób wartościowa, ale aparat teoretyczny wskazujący czym i przy użyciu jakich narzędzi będzie się zajmować Autor, jest trudna do zrekonstruowania. Zresztą kłopoty z warsztatem naukowym widoczne w licznych drobiazgach, czego przykładem może być następujące zdanie: „Mimo iż gry są wszędzie, to tak naprawdę do dzisiaj nie doczekały się one profesjonalnej, naukowej, zatwierdzonej przez wszystkich definicji" (s. 16). Kto miałby taką definicję zatwierdzać? Na czym polegać ma jej profesjonalizm? O tym Autor nie wspomina. W pracy pojawia się wiele uproszczeń, wielokrotnie dyskutowanych w tekstach z obszaru studiów nad grami – a ich obecność w pracy nie

staje się mniej dotkliwa tylko przez to, że chwilami Autorowi brakuje konsekwencji i sam wycofuje się z własnych założeń. Tak jest z pisaniem o graczach jako o grupie społecznej, która ma poczucie przynależności i świadomość wspólnej tożsamości, co wydaje się być dziś tezą mocno wątpliwą. Warto byłoby w tym kontekście przywołać choćby koncepcję „casual revolution" Jespera Juula. Ciekawie byłoby to sproblematyzować także przy okazji pisania o protestach graczy, jednak wątek ten – jak wiele innych – zostaje po wywołaniu przez Autora szybko zarzucony. Innym bezrefleksyjnie przywoływanym „pojęciem zombie" jest wirtualna rzeczywistość, termin pomijający społeczną stronę kultury gier - która zgodnie z zapowiedzią zawartą już w tytule pracy ma być tu brana pod uwagę. Jak już wspominałem, widać, że Autor nie śledzi rozwoju naukowych debat, przywołując je w sposób wybiórczy i punktowy. Tak jest z pisaniem o modyfikacjach gier – wspominam o tym, bo mgr Wiater powołuje się na mój własny tekst, traktujący modyfikacje jako przede wszystkim element ekspresji graczy. Przywoływany artykuł ukazał się jednak w roku 2003; od tego czasu byliśmy świadkami coraz silniejszego zawłaszczania praktyk graczy przez producentów i coraz bardziej krytycznych odczytań tego zjawiska. Choć wzmiankowany fragment należy do najbardziej interesujących elementów recenzowanej pracy, to absolutnie powinien w choćby sygnalny sposób odnieść się do krytycznych ujęć, ufundowanych na pojęciach „wolnej pracy" czy „społecznej fabryki". W ostatniej dekadzie weszły one bowiem do kanonu dyskusji o modach gier.

Szkoda niewykorzystanego potencjału, bo obecność w tytule „technologicznych uwarunkowań" sugeruje, że Autor sięgnie po któryś z inspirujących nurtów badawczych, wpisujących się w nowe zainteresowanie materializmem. Rozczarowują też wątki historyczne – ich obecność w tekście jest wobec tytułu nieoczywista, niemniej skoro Autor sam wywołuje temat historii gier, można oczekiwać czegoś więcej, niż narracji rodem z haseł Wikipedii. Niestety, mgr Wiater nie odnosi się w żaden sposób do rewizjonistycznych historii mediów i ich archeologii, które od lat kwestionują sam schemat wskazywania jednego momentu narodzin. Eksponowanie szerszego kontekstu społecznego – choćby zakorzenienia gier wideo w kompleksie mechaniczno-rozrywkowym (o czym pisali choćby Erkki Huhtamo czy Jussi Parikka) przełomu XIX i

XX wieku albo narodzin kultury gier w okresie PRL-u, w specyficznym, odmiennym pod wieloma względami od zachodnich doświadczeń kształcie - są w pracy zupełnie nieobecne. Przekłada się to na uproszczoną narrację o rozwoju gier, choć przecież wspomniane w pracy gry niezależne kwestionują taką prostą teleologię. Niedostatki części historycznej są niestety reprezentatywne dla innych fragmentów pracy; Autor nie zadaje sobie trudu, by sięgnąć po konteksty mniej oczywiste, nieobecne w dyskursie popularnym, ale przecież w dobie wyraźnej korekty zarówno badań zjawisk popkulturowych, jak i zmiany dyskusji o emancypacyjnym charakterze nowych mediów, niezwykle istotne. Znów: kwestię tę odczytuję nie jako odosobniony brak erudycji w jednym z opisywanych obszarów, lecz raczej symptom braku świadomości teoretycznej Autora. Podobny akapit mógłbym bowiem poświęcić innym wątkom, jak choćby fragmentom poświęconym praktykom fanów. Brak w nich odwołań do rozwijających się już od ćwierćwiecza „fan studies", choć część klasycznych pozycji z tego obszaru, jak tekst Johna Fiske o kulturowej ekonomii fandomu, wraz z krytycznym opracowaniem jest dostępny od lat po polsku. Nie brak też tekstów polskich autorów na ten temat. Wnikliwe potraktowanie tematu, problematyzacja relacji między fandomem a akademią, analiza dyskusji wokół Jenkinsowskiej kategorii „aca-fana", w której istotną rolę odegrał zresztą badający gry Ian Bogost – to wszystko mogły być atuty tej pracy, kontekstualizujące przy okazji skłonność Autora do popadania w publicystyczny język. Niestety, w przedstawionym tekście dysertacji ich zabrakło. Co więcej, w kontekście badań gier można znaleźć zapewne kilkanaście bardziej oczywistych obszarów analiz, niż „cosplay", do którego odwołuje się mgr Wiater. Brak klarownej argumentacji na temat tego, dlaczego akurat te praktyki fanów zostają przedstawione w pracy wpisuje się w obraz wywodu, którym częściej niż przemyślane decyzje rządzi przypadek.

Oczywiście, w pracy nie brak też pozytywów – widać, że Autorowi nie brak badawczej intuicji i szerokiej wiedzy o kulturze gier. Podobać muszą się też elementy badań empirycznych: gdy mgr Wiater pisze o kontrowersjach wokół gry *Mass Effect*, odwołuje się do forum internetowego, co można potraktować jako rodzaj autorskiego badania. Zresztą analizy buntów graczy należą do najciekawszych elementów pracy - szkoda, że dość szybko przechodzą w dość banalne rozważania o innowacjach, które nie

przyjęły się na rynku. Autor niestety zbyt często popada w publicystykę lub konwencję raportu rynkowego, zupełnie niepotrzebnie wikłając się np. w rozważania o trendach, które zresztą - jak sam wspomina - trudno przewidzieć. Kończąc merytoryczną krytykę opracowania, dla porządku wspomnę jeszcze, że w tekście znalazło się sporo usterek stylistycznych i edytorskich.

Zgodnie z ustawą, praca doktorska powinna stanowić oryginalne rozwiązanie problemu naukowego oraz wykazywać ogólną wiedzę teoretyczną kandydata w danej dyscyplinie. W mojej opinii, praca doktorska mgra Wiatra w obecnym kształcie wymogów tych nie spełnia – nie jest więc wystarczającą podstawą dla dopuszczenia Autora do kolejnych etapów postępowania. Równocześnie jednak zaprezentowana w tekście znajomość zjawisk związanych z kulturą gier komputerowych nakazuje sądzić, że doktorant jest w stanie doprowadzić ten tekst do satysfakcjonującego kształtu – uzupełniając aparat teoretyczny i modyfikując konstrukcję pracy w kierunku pogłębienia wybranych wątków. Z tego względu, choć konkluzja mojej recenzji jest negatywna, zwracam się z wnioskiem o umożliwienie magistrowi Pawłowi Wiaterowi poprawienia pracy i ponownego przedłożenia jej do recenzji.