

Dr hab. Magdalena Kamińska, prof. UAM
Instytut Kulturoznawstwa
Uniwersytet im A. Mickiewicza w Poznaniu

Recenzja rozprawy doktorskiej magister Dominiki Staszenko-Chojnackiej

Narodziny medium.

Gry wideo w polskiej prasie hobbystycznej końca XX wieku

Przedłożona do recenzji rozprawa doktorska magister Dominiki Staszenko-Chojnackiej zatytułowana *Narodziny medium. Gry wideo w polskiej prasie hobbystycznej końca XX wieku*, napisana pod kierunkiem doktora habilitowanego, profesora UŁ Piotra Sitarskiego i promotor pomocniczej doktor Marii B. Gardy w Instytucie Kultury Współczesnej Uniwersytetu Łódzkiego, liczy sobie 269 stron. Składa się z wprowadzenia, pięciu rozdziałów, zakończenia, spisu bibliografii oraz przeszło czterdziestostronicowego aneksu zawierającego trzy transkrybowane wywiady.

W bardzo istotnym dla dysertacji *Wprowadzeniu* Autorka w jasny i klarowny sposób artykułuje cele naukowe przedsięwziętego projektu badawczego oraz eksplikuje jego założenia wstępne. Zarysowuje czasowe ramy badania (od drugiej połowy lat 80., kiedy powstał „Bajtek” – pierwsze z polskich komputerowych czasopism hobbystycznych – aż do końca lat 90. XX wieku, kiedy czasopisma te w dość szybkim tempie przestały cieszyć się zainteresowaniem czytelników i ostatecznie zostały zlikwidowane), tłumacząc równocześnie, dlaczego zostały one przyjęte w takim, a nie innym kształcie („w tym czasie gry wideo zadebiutowały w Polsce, a następnie upowszechniły się na tyle, by stać się istotną częścią kultury popularnej”, s. 7). Prezentuje również zarys metodologii wykorzystanej w pracy („analiza prasy hobbystycznej”) oraz formułuje kluczowe pytanie badawcze – o rolę, jaką wspomniane czasopisma odegrały w procesie formowania się tożsamości polskiego gracza w gry wideo. Zaznacza też, że szczególną rolę podczas projektowania badania pełniła inspiracja pracami Greame Kirkpatricka, Jaakko Suominena i Mii Consalvo, omawiającymi tę tematykę w innych kontekstach lokalnych. Podkreśla wreszcie, że raportowane badanie należy traktować jako wkład do historii kulturowej, gdyż dotyczy ono „historii przyswojenia medium, która w zależności od miejsca, toczy się odmiennym rytmem. Innymi słowy, interesuje mnie proces prowadzący do momentu, kiedy użytkownicy zaczęli określać samych siebie jako graczy, a tym samym identyfikować się z cechami definiującymi ten termin” (s. 5). Ze swej strony pragnę w tym miejscu dodać, że w moim przekonaniu dysertacja stanowi również cenny przyczynek do historii polskiej prasy.

W pierwszym rozdziale – zatytułowanym adekwatnie *Metodologia i obszar badawczy* – Autorka omawia szerzej teoretyczne i metodologiczne narzędzia wykorzystane podczas badań. Najważniejszą rolę pełnić tu mają koncepcje habitusu, pola oraz kapitału kulturowego w klasycznym ujęciu Pierre’a Bourdieu (skądinąd nieco zbyt często cytowanego z drugiej ręki). O ile koncepcja habitusu została zaaplikowana do „growego” kontekstu w sposób przekonujący, pozostałe są w moim przekonaniu potraktowane dosyć powierzchownie. W toku wywodu Autorka wydaje się zresztą czasem zapominać o zadeklarowanych jako kluczowe Bourdieuowskich narzędziach. Na przykład nie odnosi się do klasowej lokalizacji wczesnych adopterów-publicystów, mimo że na jej znaczenie wskazują oni sami w transkrybowanych wywiadach, podkreślając rolę, jaką w rozwijaniu ich zainteresowań odegrały matki programistki i dziennikarki. Te stwierdzenia budzą jednak zainteresowanie badaczki tylko w kontekście związku płci wskazywanego rodzica z budowaniem seksistowskiego stereotypu gracza-mężczyzny. Tymczasem bez uwzględnienia wyjściowej pozycji społecznej badanych użycie koncepcji kapitału kulturowego Bourdieu traci uzasadnienie, robiąc wrażenie jedynie ukłonu w stronę pewnej mody intelektualnej.

Natomiast naukowy dorobek jednego z najważniejszych współczesnych badaczy gier wideo, Graeme Kirkpatricka, został wykorzystany rzetelnie (choć warto byłoby uwzględnić również jego książkę *Computer Games and the Social Imaginary*). Przedłożoną dysertację można wręcz podsumować jako udaną próbę przełożenia przyjętej przez niego perspektywy badawczej na – bardzo odmienny – polski grunt. Autorka, podobnie jak Kirkpatrick, przeprowadza analizę treści czasopism dla graczy pod kątem budowania przez nie tożsamości odbiorcy interaktywnego medium. Wykorzystuje także wiele spostrzeżeń Mii Consalvo i Jaakko Suominena, którzy wskazywali, że dziennikarze magazynów hobbystycznych przyczynili się w decydujący sposób do ukształtowania sposobu postrzegania gier wideo przez społeczeństwo. Tu zabrakło trochę odniesienia do dorobku Dmitri Williamsa, szczególnie znanego artykułu *The Video Game Lightning Rod*, w którym pochylił się on nad medialnymi, w tym także prasowymi korzeniami „grofobii”, o której Autorka pisze w drugim rozdziale pracy, oraz do prac Carla Thierrena, który rozważa rolę prasy w szerszym kontekście mechanizmów marketingu gier wideo. Pomogłoby to Autorce lepiej podbudować teoretycznie bardzo interesujące partie pracy mówiące właśnie o specyficznych uwarunkowaniach marketingu gier w pierwszych latach polskiego „dzikiego” kapitalizmu.

W tym rozdziale warto byłoby też dokonać nieco szerszego przeglądu literatury na temat historii gier (uwzględniając np. książkę Alexa Wade’a *Playback. A Genealogy of 1980s British Videogames*), również z tego względu, że Autorce zdarza się niestety podawać dane bez wskazania ich źródła (np. na s. 4). Jako bardzo cenny poznawczo i dobrze służący rozwinięciu wywodu należy natomiast ocenić ostatni fragment rozdziału. Autorka – niejako „w zastępstwie” przeglądu nie

istniejącego praktycznie polskiego piśmiennictwa naukowego na interesujący ją temat – omawia w nim publikacje publicystyczne i popularnonaukowe, a nawet filmy dokumentalne usiłujące uzupełniać ten brak. Ich powstawanie dowodzi znacznie skuteczniej, niż mogłoby to uczynić istnienie traktatów naukowych, że jest to tematyka społecznie istotna, wpływająca nie tylko na obecny kształt dominującego kulturowy pejzaż medium cyfrowego, ale też na doświadczenia pokoleniowe i poczucie zbiorowej tożsamości.

Drugi rozdział, *Edukacyjna rola czasopism hobbystycznych*, ma już charakter czysto badawczy. Autorka omawia w nim podejmowane w czasopismach komputerowych z lat 90. dyskursywne strategie społecznej legitymizacji innowacyjnej wówczas „cyfrowej zabawki” oraz projektowania jej zastosowań, czyli budowania kulturowego kontekstu technologii niezbędnego do jej społecznego funkcjonowania. Docieka, w jaki sposób strategie te wpłynęły na fakt, że właśnie w tym czasie „nastąpiła istotna zmiana w postrzeganiu gier wideo, które od technicznej nowinki i komputerowej zabawki dla dzieci przeistoczyły się w nowe, pełnoprawne medium, mające własną historię oraz specyfikę” (s. 51). Rozdział ten jest bodaj najciekawszy z całej pracy, ponieważ postawione w nim pytanie badawcze wyjątkowo dobrze koreluje z przyjętą metodologią – analizą treści czasopism.

Autorka ze swadą i zarazem dużą wrażliwością na specyfikę polskiego kontekstu opisuje chronologię procesu transformacji pism komputerowych traktowanych jako „media tożsamościowe” – poczynając od najstarszego, ukierunkowanego na popularyzację edukacji informatycznej i traktującego bardzo poważnie tę misję „Bajtki”, w którym gry wideo były tematem marginalnym, aż do przełomowego „Top Secret” w całości poświęconego grom, w którym z kolei treści popularyzujące programistykę były jedynie dodatkiem. Interesujące jest spostrzeżenie, że równolegle doszło do zauważalnej zmiany wartościowania technologii cyfrowej – od początkowego technoentuzjazmu do coraz silniej wyczuwalnej nuty „grofobii”. Autorka identyfikuje tym samym zaskakująco trwale jak na tak dynamicznie zmieniający się przedmiot wzorce kulturowe, które nadal oddziałują na sposób myślenia o cyfrowym medium. Dowodem potwierdzającym tę tezę może być fakt, że wylansowany przez technoentuzjastów spod znaku „Bajtki” przedmiot o nazwie „Informatyka” nadal pokutuje w szkołach, dając uczniom asumpt do narzekania na jego archaiczną formę i abstrakcyjne w oczach przeciętnego użytkownika cele („W szkole podstawowej pisaliśmy nawet kartkówkę z tego, z czego składa się menu programu Notatnik”¹). Reasumując, w rozdziale tym Autorka przekonująco dowodzi, że – i dlaczego – „zaistniała na przestrzeni kilku lat zmiana dotycząca tematyki publikowanych artykułów,

1 Albert Lewandowski, *Informatyka w szkole to ponury żart. Kto zawinił? Czy nie mam wygórowanych wymagań?*, 2018-07-16, <https://antyweb.pl/informatyka-w-szkole-ocena/> (20 maja 2020).

wskazuje na ewoluujący status nowego medium w Polsce oraz kształtującą się świadomość społeczną dotyczącą miejsca gier w ówczesnym krajobrazie medialnym” (s. 12).

Trzeci rozdział, *Kształtowanie kultury graczy*, skupia się na „szczegółowej analizie recenzji gier wideo, które jako najpopularniejsza forma dziennikarstwa growego w znaczącym stopniu przyczyniły się do uformowania publicznego dyskursu związanego z nowym medium” (s. 10). Autorka słusznie zauważa, że wyjątkowo silna ekspansja tego gatunku dziennikarskiego w „growym” kontekście stanowiła znamię epoki i była uwarunkowana ówczesną specyfiką polskiego rynku gier. Co ciekawe, spowodowała przy tym wykształcenie się pewnych lokalnych osobliwości formalnych, na przykład zwyczaju wyposażania recenzji w fantazyjny narracyjny opis stanowiący tło dla całej rozgrywki, nierzadko całkowicie wymyślony przez dziennikarza. Autorka trafnie wskazuje przyczynę takiego stanu rzeczy – całkowite wykontekstowanie trafiających do rąk polskiego odbiorcy obcojęzycznych, egzotycznych w wymiarze realiów i technicznie „spiraconych” gier. W tym miejscu jako ówczesna czytelniczka omawianych magazynów pozwolę sobie dodać, że również „fakt, iż tak wiele osób miało problemy nie tylko z ukończeniem, ale nawet uruchomieniem interaktywnych produkcji” niekoniecznie „świadczy o niewielkiej wiedzy na temat gier oraz braku doświadczenia w kontakcie z elektroniczną rozrywką” (s. 119). Wynika raczej z – już wówczas nieco zawstydzającego – faktu, że przeciętny polski gracz nie miał dostępu do gier innych niż „pirackie”, kopiowane systemem chałupniczym, co skutkowało licznymi błędami zapisu. Sytuacja, w której nabyta ze składanego łóżka na bazarze kasetą nie pozwalała na wgranie gry lub też jej ukończenie okazywało się technicznie niemożliwe, gdyż zamiast zakończenia pojawiał się błąd, nie należała wówczas do rzadkości.

Autorka słusznie kładzie szczególny nacisk na rolę czasopism w wykształceniu się specyficznego slangu wzmacniającego tożsamościową odrębność graczy. W niezwykle interesujący sposób pokazuje, w jaki sposób wyjściowo anglojęzyczne słownictwo było adaptowane zarówno do reguł polszczyzny, jak i polskiego kontekstu, mieszając się z neologizmami nie tylko tam, gdzie anglicyzowanie okazywało się nieporęczne, ale także tam, gdzie trzeba było wyodrębnić i nazwać unikalne, nie istniejące gdzie indziej zjawiska. W tym miejscu warto pochwalić Autorkę również za umiejętność sprawnego zarządzania materiałem badawczym – większość treści analizowanych periodyków omawia własnymi słowami, pozostawiając formę cytatu tylko tam, gdzie jest to niezbędne.

W czwartym rozdziale pracy, *Stereotypowa reprezentacja graczy w polskich magazynach z lat 90.*, Autorka zajmuje się kształtowaniem się stereotypowego wizerunku gracza, kładąc szczególny nacisk na jego seksistowski wymiar, który interpretuje jako wynikający z potrzeby *otheringu* w ramach procesu konsolidacji tożsamości graczy jako odrębnej, ekskluzywnej grupy.

Natomiast w ostatnim, piątym rozdziale zatytułowanym *Zmierzch pierwszych czasopism dla graczy* bada, „w jaki sposób pisano o grach wideo oraz ich użytkownikach w drugiej połowie lat 90., kiedy nowe medium przestało być w Polsce postrzegane jako mało popularna, niszowa forma rozrywki” (s. 11). Przedstawia również okoliczności likwidacji wiodących czasopism, wnikliwie analizując powody, dla których pierwsze polskie pisma dla graczy nie utrzymały się na rynku. Jako przyczyny tego stanu rzeczy wskazuje przede wszystkim ich pólamatorski charakter, młody wiek oraz brak doświadczenia zawodowego redaktorów, którzy nie potrafili poradzić sobie z wkroczeniem na polski rynek zagranicznych koncernów medialnych, które stać było na przyjęcie formuły diskmagu. Na taki stan rzeczy bezpośredni wpływ miał też fakt, że w tym czasie granie w gry wideo przestało być czynnością ekskluzywną, a stało się popularną rozrywką. Tym samym „growa” tematyka stała się atrakcyjna dla przedsiębiorców traktujących tę tematykę czysto komercyjnie. Nadchodził już jednak zmierzch prasy papierowej, a medialną przestrzenią pierwszego wyboru, jeśli chodzi o poruszanie „growej” problematyki stawał się gwałtownie popularyzujący się internet.

W zakończeniu ostatniego rozdziału Autorka podkreśla, że „formuła wczesnych polskich magazynów hobbystycznych wyczerpała się w drugiej połowie lat 90., ponieważ wówczas ukształtował się habitus gracza. Pisma te spełniły swoją rolę, zapoznając użytkowników z nowym medium oraz wpływając na ich sposób postrzegania interaktywnych treści” (s. 218). Stwierdzenie to stanowi syntetyczne ujęcie głównej tezy pracy. Niewątpliwie po jej lekturze czytelnik chętnie zgodzi się z twierdzeniem, że „czasopisma stanowią (...) bogate oraz interesujące źródło informacji pozwalających prześledzić, w jaki sposób nowe rozwiązania techniczne, wynalazki, sposoby komunikowania czy przekazywania treści zostają przyjęte przez użytkowników i w stosunkowo krótkim czasie przekształcają się w osobne media. Materiały te pokazują także, jak zmienia się świadomość odbiorców, którzy zyskują wiedzę oraz nabywają kompetencje potrzebne do tego, by wykształcić nowy habitus” (s. 220).

Kończący dysertację aneks zawierający trzy transkrybowane wywiady z pionierami hobbystycznej publicystyki komputerowej jest również bardzo ciekawą lekturą, dodatkowo wspierając dostatecznie potwierdzone już przez Autorkę tezy. Jeden z badanych podkreśla na przykład, że prace nad czasopismem prowadzone były niejako „na oślep”, bez jakiegokolwiek – oczywistego dziś – badania rynku, i wobec braku kontaktu z czytelnikami innego niż listy do redakcji („Nie przypominam sobie, żebym miał komfort takiego dobrego właśnie feedbacku do każdego tekstu, więc to (...) było siłą rzeczy trochę intuicyjne”, s. 229). Z kolei inny przeprowadza interesujące porównanie funkcji czasopism o grach w latach 90. do dzisiejszych mediów społecznościowych (s. 230). Włączenie wywiadów do pracy należy zatem ocenić jako doskonały

pomysł, w którym krytykować można jedynie zauważalne w transkrypcji wywiadu z Aleksym Uchańskim sugestie, naprowadzające badanego na określone odpowiedzi.

W podsumowaniu niniejszej recenzji należy stwierdzić, że strona formalna pracy została opracowana w sposób więcej niż satysfakcjonujący. Struktura dysertacji jest proporcjonalna, Autorka zachowuje wzorową spójność w zakresie argumentacji i jej wyводу, a wybrana bibliografia jest adekwatna do tematyki. Pracę charakteryzuje co prawda niezbyt rozbudowana literatura przedmiotu, ale za to zdecydowanie bogate źródła. Na pochwałę zasługuje poprawna, płynna, komunikatywna i klarowna polszczyzna pracy, na szczęście całkowicie wolna od nadmiernie rozbudowanych, wielokrotnie złożonych zdań będących plagą wielu tekstów naukowych. Nieliczne literówki i błędy interpunkcyjne nie przeszkadzają w przyswajaniu treści. Metodologia badawcza wykorzystana w pracy została trafnie dobrana, choć ma charakter ściśle tekstualny. Ciekawe rozwinięcie tez stawianych przez Autorkę byłoby możliwe, gdyby w badaniu uwzględnić również wywiady z czytelnikami badanych czasopism, tym bardziej, że indagowani dziennikarze podkreślają brak takiego *feedbacku* podczas prowadzenia analizowanych pism.

Niewątpliwie warstwa badawcza pracy magister Staszenko-Chojnackiej opracowana została z większą wnikliwością niż teoretyczna, szczególnie w zakresie adaptacji myśli Bourdieu. Nie zmienia to faktu, że rozprawa jako całość jest wartościowa poznawczo. Wypełnia istotną lukę w polskim piśmiennictwie naukowym i jako taka spełnia wymagania stawiane pracom doktorskim. W konkluzji wnoszę zatem o dopuszczenie jej Autorki do dalszych etapów procedury związanej z otrzymaniem stopnia doktora.

Magdalena Kamińska

Poznań, 20 maja 2020