

Warszawa, 17 czerwca 2020

dr hab. Mirosław Filiciak, prof. SWPS

Katedra Kulturoznawstwa / Instytut Nauk Humanistycznych

Uniwersytet Humanistycznospołeczny SWPS

RECENZJA

rozprawy doktorskiej mgr Dominiki Staszenko-Chojnackiej

pt. Narodziny medium. Gry wideo w polskiej prasie hobbystycznej końca XX wieku

W przewodzie doktorskim kluczowa jest merytoryczna wartość przedstawionej do oceny dysertacji. Zanim do niej przejdę, muszę jednak odnotować, że pani mgr Dominika Staszenko-Chojnacka ma już na swoim koncie kilka publikacji naukowych, jej teksty trafiły m.in. do istotnego dla polskich badań nad grami czasopisma „Homo ludens”. Doktorantka działa też na rzecz środowiska naukowego angażując się w organizacje konferencji kulturoznawczych, jest również zaangażowana w prace redakcyjne pisma „Replay”. Nie jest więc osobą w polskim środowisku badaczek i badaczy gier anonimową, a rozprawę doktorską należy traktować jako zwieńczenie jej dotychczasowych dokonań. To perspektywa, która nastroja optymistycznie przed lekturą dysertacji, ale też podnosi poprzeczkę oczekiwań.

Przedstawiona do oceny praca poświęcona jest narodzinom gier wideo w Polsce, widzianym jednak przez pryzmat społeczno-kulturowy, jako narodziny kultury grania i narodziny społeczności skupionej wokół gier oraz kształcenie ich cech dystynktywnych. Podstawowym źródłem materiału do analiz są polskie czasopisma komputerowe z drugiej połowy lat 80. oraz koncentrujące się już na samych grach pisma z lat 90. XX wieku - czyli czas od pojawienia się „Bajtka”, do momentu upadku pierwszej grupy polskich czasopism growych.

Podobać musi się sposób, w jaki Autorka skonstruowała swój wywód. Pierwszy rozdział to wprowadzenie metodologiczne, w którym kluczową rolę odgrywa koncepcja habitusu Pierre’a Bourdieu. Doktorantka osadza w nim także swoje poszukiwania w kontekście stawiających sobie podobne cele prac zagranicznych. W drugim rozdziale przedstawiona zostaje analiza ewolucji dyskursu

towarzyszącego grom, początkowo koncentrującego się na ich funkcji edukacyjnej czy traktującego gry jako element zachęty do przejścia do „poważniejszych” zastosowań komputerów, jak programowanie. W tej i w kolejnej części rozprawy znalazł się też ciekawy wątek poświęcony tworzeniu języka oraz pojęć do analizy gier i rozgrywki, a także niejednoznaczny wątek dyskursu antypirackiego, zaprezentowane na przykładzie zmieniających się recenzji gier. Rozdział czwarty dotyczy genezy stereotypowych wizerunków graczy oraz historii problemów z brakiem równowagi genderowej w tej grupie, a także ich konsekwencji. Ostatni rozdział to *Zmierzch czasopism*, pokazujący z jednej strony przejście kultury grania do mainstreamu, z drugiej upadek magazynów historycznie kluczowych dla budowania tożsamości polskich graczy.

Nie mam najmniejszych wątpliwości, że tekst pani Staszenko-Chojnackiej to opracowanie ważne i potrzebne – także jako materiał źródłowy dla kolejnych badaczek i badaczy. Autorka wykonała ogromną pracę, drobiazgowo analizując obszerny materiał i przekonująco pokazując przemiany sposobów, w jaki komunikowały się one ze swoimi czytelnikami. Poetyka recenzji nakazuje jednak skoncentrować się na aspektach, które budzą wątpliwości, bądź mogłyby zostać przygotowane lepiej – i wierząc w przydatność konstruktywnej krytyki w takich ramach będę się poruszał. Te uwagi nie zmieniają jednak faktu, że całość dysertacji oceniam wysoko, nawet jeśli w kwestii opracowania tej wartościowej kwerendy pozwolę sobie nieco ponarzekać. Zacznę od doboru źródeł. To wybór, z którym z jednej strony trudno polemizować, z drugiej – wydaje mi się nieco nazbyt oczywisty. Nie mam wątpliwości, że „Bajtek”, „Top Secret”, „Secret Service”, „Gry Komputerowe”, „Świat Gier Komputerowych”, „Gambler” oraz „Reset” w takiej analizie muszą znaleźć dla siebie miejsce. Szkoda jednak, że nie udało się choćby pobieżnie przyjrzeć magazynom konsolowym, takim jak „Neo”/„Neo Plus”, które pojawiły się w roku 1998 i z jednej strony proponowały nowy sposób myślenia o grach, promując m.in. tytuły o jednoznacznie zręcznościowym profilu, z drugiej radziły sobie na rynku dobrze znacznie dłużej od wydawnictw, z których wyrosły (poza „CD Action” najdłużej ukazywały się właśnie one). Oczywiście wiem, że część tego typu publicystyki znajduje się w rozprawie, choćby za sprawą odniesień do wcześniejszych tekstów Marcina „Gulasha” Góreckiego, niemniej magazyny konsolowe to w mojej opinii kolejny wariant kultury grania, który miał ścisły związek z konkretnymi tytułami czasopism. Mam świadomość, że nie można pisać o wszystkim – wydaje mi się to jednak kompromis, który spowodował nieobecność w pracy kilku potencjalnie ciekawych elementów. Z drugiej strony chronologicznego spektrum też mam pewne zastrzeżenia, powiązane z tym, że brakuje mi w pracy obecności elementów choćby świadomości dyskusji toczących się w archeologii mediów. W pracy o narodzinach kultury grania i tworzeniu habitusu gracza w Polsce można jednak trochę więcej miejsca poświęcić choćby wzmiankom o komputerach w prasie kierowanej do młodzieży, takiej jak „Młody technik” (w tropieniu tych mniej oczywistych odniesień nie do przecenienia pozostają teksty Bartłomieja Kluski). Zapewne także innym formom rozrywkowym, jak salonom gier, które potraktowane zostały bardzo po macoszemu, a które przecież miały swoją tradycję w PRL (odnotowaną choćby w „Kronice filmowej” z roku 1972) i zarazem były obiektem wczesnych kulturoznawczych analiz poświęconych grom (na myśl przychodzi choćby tekst Johna Fiske, do którego prac będę jeszcze nawiązywać w dalszej części recenzji). Mam tu na myśli gry elektroniczne, flippery, ale też inne maszyny, sytuujące się gdzieś pomiędzy przyszłymi grami wideo o atrakcjami z wesołych miasteczek, które przecież w początkach udomowienia grania w Polsce stanowiły dla młodych marzących o

komputerach ludzi istotny punkt odniesienia. Szkoda też, że Autorka nie pokusiła się też o przygotowanie na końcu niewielkiej choćby klamry, podsumowania pokazującego, że kwestiom, którymi zajmuje się w tej pracy, poświęcone są nowe magazyny growe, jak choćby wyrosły na pożywe mody retro i nostalgii za latami 80. i 90. „Pixel”. Chciałbym przeczytać, jak wyglądają różnice pomiędzy dyskursem oferowanym przez tworzone ręko ma entuzjastów i świadków historii magazyny, a pracami akademickimi. Można byłoby też przyjrzeć się, jakie pomysły towarzyszyły restartowi starych magazynów w ciągu ostatnich dwóch dekad i jak chciano je aktualizować do wymogów współczesności. Sądzę, że takie ujęcie pogłębiłoby namysł Doktorantki o nowe, ciekawe elementy, choć równocześnie z wyprzedzeniem zgadzam się ze stwierdzeniem, że można je potraktować także jako temat na inne, odrębne opracowanie.

Pewna zachowawczość w podejściu do tematu widoczna jest także w warstwie teoretycznej pracy. Koncepcja habitusu Bourdieu, choć nienowa, jest oczywiście dobrze osadzona w tradycji badań popkulturowych i samych gier, co jej użyciu daje walor porównawczy. Kluczowe są tu oczywiście prace Graeme’a Kirkpatricka – to on, obok Jaako Suominena, są głównymi punktami odniesienia jeśli chodzi o wybrany sposób pozyskiwania treści i ich analizy (docenić trzeba zresztą wprowadzenie nawiązań do Finlandii, ze względu na uwarunkowania geopolityczne bez wątpienia znajdującej się w sytuacji bliższej PRL, niż lokująca się w „zachodnim” głównym nurcie zmian Wielka Brytania, nie wspominając już o omawianym za Mią Consalvo przypadku USA). Można było jednak pokusić się o twórcze rozwinięcie tego modelu, albo chociaż odnotować wątki polemiczne – bo przecież ta rama jest silnie deterministyczna, ogranicza rolę jednostek i chyba po prostu słabo radzi sobie z uzasadnieniem obserwowanych zmian (o czym w szeroko cytowanym tekście w roku 2000 pisał Anthony King). Piszząc o kapitałach można było też uwzględnić analizy wspomnianego wcześniej Johna Fiske na temat różnych wersji kapitału kulturowego i przemian, jakim niewątpliwie uległo pole kultury popularnej, ale chyba też kultury w ogóle (według Fiske kapitał popkulturowy miał nie być wymienny poza swoim polem). Fiske to ważna postać *cultural studies* i nawet jeśli z dzisiejszej perspektywy jego analizy gier mocno się zestarzały, to jednak ciekawe byłoby sięgnąć krytycznie do prac, które analizowane w dysertacji procesy opisywały na bieżąco

Mniej zastrzeżeń mam do kwestii poruszanych w rozdziale drugim, gdzie bardzo dobrze omówione zostaje przejście od myślenia o grach jako elemencie uczenia się obsługi komputera, przez podejście do gier jako symulacji, wspierających naukę w eksponowanym w danym tytule obszarze (jak np. ekonomia, w wydaniu rozrywkowym, lecz także profesjonalnym - jak w wypadku opisanej na s. 65 specjalnie przygotowanej gry symulacyjnej dla kadry zakładu Budrem), po stopniową autonomizację obszaru gier. Doktorantka pokazuje przykłady budowania typologii czy tworzenia gatunkowych etykiet, ale wychwytuje też wczesne przejawy dziennikarskiego zainteresowania historią gier wideo i ich powiązaniami z innymi formami, takimi jak „papierowe” RPG. To także czas, gdy pojawiają się teksty na temat „gwary graczy” i ewoluuje dyskurs dotyczący piractwa, w czym zresztą można dostrzec wprowadzenie do wówczas wciąż jeszcze dość egzotycznej dla wielu graczy logiki kapitalizmu. Za bardzo cenne uważam fragmenty poświęcone wysiłkom edukacyjnym w krajach bloku komunistycznego, od ZSRR po Kubę – zazwyczaj pomijane w polskich dyskusjach przejmujących bezkrytycznie opowieść o komputeryzacji z zachodniej literatury.

Podobać muszą się też analizy wczesnych recenzji, zawierających nie tylko opinie o grach, ale też wobec braku dostępu do oryginalnych produktów i niskiego poziomu kompetencji językowych po prostu odpowiedzi, jak grać (czasem były to wręcz odpowiedzi bez opinii). Doktorantka przytacza listy nadsyłane przez zagubionych graczy, co zresztą jest wątkiem zdecydowanie wartym pogłębienia – bo ze względu na barierę językową przynajmniej część osób grających w niektóre gatunki raczej „odgrywała” instrukcje ich pokonania (nie tylko z prasy, także kupowane odrębnie), niż samodzielnie poszukiwała rozwiązań, co dziś rozumiemy jako istotę tego medium. Autorce udaje się też pokazać wysiłki dziennikarzy – osób, które nie mogły skorzystać z gotowych konwencji, ale które też po prostu nie miały profesjonalnego przygotowania. Udaje jej się przy tym uniknąć przesadnego egzotyzowania rodzimej kultury graczy – mgr Staszenko-Chojnacka wskazuje bowiem także na globalne przepływy wiedzy i wyłanianie się nowych pojęć w oparciu o zagraniczne inspiracje. Podobne obserwacje dotyczą zresztą także formatu poszczególnych czasopism. Wreszcie – barwnie ukazany został moment „krzepnięcia” kultury graczy i odejścia od pedagogizującego tonu z lat 80. na rzecz bardziej partnerskich relacji autorów z czytelnikami. Kluczowym punktem odniesienia dla nowego medium wciąż pozostawała jednak technologia, co pokazuje choćby ciekawe spostrzeżenie Autorki przy omawianiu ocen gier: „elektroniczne rozrywka nie należała do pola artystycznego, ponieważ recenzenci oceniali grafikę i muzykę wyłącznie w kontekście postępu technicznego i poprawy jakości odtwarzania, w więc jako cechy techniczne, nie estetyczne” (s. 111).

Wśród innych godnych pochwały elementów wskazać trzeba analizę specyficznej sytuacji, w której redaktorzy pism growych pełnili rolę celebrytów – w dobie przed internetem, który z kolei został potraktowany przez Autorkę jako kluczowe wyjaśnienie upadku analizowanych czasopism (choć w wywiadach z ich redaktorami pojawiają się wątki związane z profesjonalizacją rynku prasy, w mojej opinii warte wzmocnienia). Ten w dużej mierze oddolny fenomen nałożony zostaje jednak w końcowych partiach pracy na toksyczne zjawiska, które trudno dziś przemilczeć pisząc o środowisku graczy. Z tej perspektywy widać jak konsolidacja środowiska graczy pośrednio przyczyniła się do rozmaitych wykluczeń. W dysertacji znaleźć możemy liczne przykłady seksizmu analizowanych publikacji.

Jak wspomniałem wcześniej, rozprawę mgr Staszenko-Chojnackiej oceniam jednoznacznie pozytywnie. Jej mocne punkty, a przede wszystkim ogrom pracy archiwalnej, niewątpliwie przesłaniają niedociągnięcia. Skoro jednak rozpocząłem od wskazania na wysokie oczekiwania, dokończę swój „koncert życzeń”. Autorka wykonując tak ogromną pracę, mogła pomyśleć o analizie ilościowej, zakodowaniu kluczowych wątków i przygotowaniu statystyk na temat ich występowania – to wzmocniłoby stawiane w dysertacji tezy. Zabrakło mi też w tej opowieści o nowym, oddolnym fenomenie, refleksji na tematy klasowe. Choć danych na temat graczy nie mamy wiele, to przecież jednak jest trochę statystyk pokazujących, że w pierwszej połowie lat 90. komputery były w zaledwie kilku procentach polskich gospodarstw domowych. Ten elitystyczny aspekt jeszcze wyraźniej widać, gdy przyjrzymy się bohaterom wywodu Doktorantki, twórcom czasopism growych – to przecież niemal bez wyjątku młodzi ludzie z domów warszawskiej inteligencji (Borkowski z komputerami zetknął się za sprawą matki-informatyczki, jego ojciec również był pracownikiem naukowym; z kolei gdy swoje pierwsze teksty pisał Uchański, jego ojciec był dyrektorem Wydawnictwa Iskry). Być może jednak są to

tematy na kolejne prace, zapewne przygotowane przez kolejne badaczki i kolejnych badaczy. Osoby, które jak sądzę sięgać będą do rozprawy Doktorantki, bo jest ona ważnym źródłem dla wszystkich zajmujących się zjawiskami obserwowanymi wokół gier komputerowych w Polsce w latach 80. i 90., czy szerzej – przemianami kultury młodzieżowej i mediów w Polsce czasów transformacji ustrojowej.

Wobec przedstawionych powyżej argumentów konkluzja mojej recenzji jest oczywiście pozytywna – nie mam wątpliwości co do naukowej wartości przedstawionej do oceny dysertacji i tym samym wnoszę o dopuszczenie mgr Dominiki Staszenko-Chojnackiej do kolejnych etapów postępowania o nadanie stopnia doktora w dyscyplinie nauki o kulturze i religii.



