



Dr hab. Jan Stasieńko prof. DSW
Kolegium Studiów o Komunikacji Społecznej i Mediach
Dolnośląska Szkoła Wyższa

Wrocław, 06.04.21

Recenzja rozprawy doktorskiej magistra Marcina Chojnackiego pt. „Sprawczość w grach wideo jako kategoria estetyczna”

Gry wideo są w tej chwili jedną z najważniejszych przestrzeni kulturowych, w której rozrywka o charakterze masowym przeplata się z wyrafinowanymi formami sztuki i kreatywnymi działaniami społeczności graczy. Nic więc dziwnego, że definiowanie kryteriów estetycznych gier wydaje się bardzo istotnym zagadnieniem w tym bardzo specyficznym obszarze, w którym formy ludyczności, interakcje z systemem gry i style odbioru są tak zróżnicowane, że trudno mówić o jednorodnym i spójnym polu praktyk kulturowych i tekstów kultury. Autor przedłożonej do recenzji rozprawy mając pełną świadomość tych skomplikowanych aspektów związanych ze światem gier wideo podejmuje się wypracowania koncepcji sprawczości jako kategorii estetycznej. Uważam, że doktorant wykazał się w związku z tym nie lada odwagą zajmując się kategorią, która jest już tak mocno obecna w badaniach groznawczych.

Zwykle rozprawy doktorskie dotyczą zagadnień, które w badanym obszarze są względnie nowe lub nie tak mocno zbadane, tym sposobem doktoranci mogą ukryć nieco fakt, że sami są „nowymi graczami” w środowisku naukowym. W wypadku pracy mgra Chojnackiego autor postanowił jednak zmierzyć się z uznaną i wielokrotnie charakteryzowaną kategorią sprawczości. Po to by dysertacja nie była w tym wypadku odtwórcza i przyczynkarska, trzeba było wykazać się konsekwencją badawczą i autorskim podejściem. I autor rzeczywiście w swojej rozprawie te zalety ujawnia. Praca wnosi nowe, świeże spojrzenie do naukowej refleksji nad sprawczością w grach wideo, a właściwie nie tylko naukowej, ponieważ ujęcie autora ma też pewne walory dla procesu projektowania gier. Dysertacja jest świadectwem udanego koncepcyjnego mariażu sprawczości i estetyki w grach. Jej autor wcale nie jest też całkiem nowym graczem w polskim środowisku groznawczym, dał się bowiem wcześniej poznać z dobrej strony zarówno w referatach wygłaszanych na kulturoznawczych i medioznawczych konferencjach, jak i w swoich artykułach naukowych i w aktywności redakcyjnej związanej z czasopismem „Replay”.



Zanim skupię się na głównych walorach rozprawy chciałbym krótko omówić jej strukturę. Kompozycja dość obszernej dysertacji mgra Chojnackiego jest przemyślana i spójna. Autor umieszcza w niej 6 rozbudowanych części, z których pierwsze 3 mają charakter teoretyczny, a kolejne 3 są rozbudowanymi analizami gier wykorzystującymi wcześniej wypracowany aparat pojęciowy.

W pierwszym rozdziale autor skupia się na estetyce gier wideo. Część ta przynosi nie tylko przegląd badań tego problemu w literaturze, ale autor jest tutaj w stanie zaproponować również swoje stanowisko opierające się na Kantowskim podejściu do takich zagadnień jak przyjemność i wzniosłość.

W drugim rozdziale mgr Chojnacki prezentuje pojęcie sprawczości w ujęciu groznawczym. Mamy tu wnikliwą analizę bardzo wielu podejść do tej kategorii, formułowanych zarówno z perspektywy naukowej jak i designerskiej (żeby wymienić choćby ujęcia takich autorów, jak Murray, Ferrara, Mateas, Fendt, Calleja, Tanebaum, Johnsen, Frasca, Harrel i Zhu, Eichner i innych). Autor skupia się na wybranych definicjach sprawczości, dokonując ich porządkowania i systematyzacji. W udany sposób prezentuje sprawczość również jako element *user experience design*. Z jeszcze innej strony pokazuje ją jako postawę odbiorczą gracza, jak również jako narzędzie analityczne. Co ważne koncepcje sprawczości, do których odwołuje się autor pochodzą z różnych okresów historycznych, jeśli chodzi o rozwój studiów nad grami. Doktorant zdaje sobie przy tym sprawę ze starzenia się koncepcji teoretycznych wraz ze wzrostem wiedzy w badanym polu growej sprawczości. Autor osadza to pojęcie także na tle istotnych terminów, którymi operują groznawcy, takich jak *flow*, czy retoryka proceduralna, co również jest warte odnotowania.

Trzeci rozdział to z kolei prezentacja misternie „utkanego” z różnych podejść modelu analitycznego sprawczości. Autor wykorzystuje w swojej koncepcji i twórczo rozwija przede wszystkim pojęcie mechanik sprawczości (Habela i Kooyman). Pośród omawianych mechanik autor analizuje te, które związane są z interfejsem, awatarem i postacią, elementami hiper- kontr- i hipoludycznymi oraz elementami impresyjnymi. Mgr Chojnacki odwołuje się następnie do trzech poziomów sprawczości symulacyjnego, narracyjnego i związanego z regułami gry. W omawianej części widać staranność autora w opracowywaniu własnej teorii sprawczości oraz umiejętność takiego budowania modelu teoretycznego, który uwzględnia bardzo wiele różnych kontekstów i płaszczyzn sprawczości, a mimo to pozostaje koherentny.

Zbudowany w trzecim rozdziale model sprawczości jako kategorii estetycznej pozwala autorowi w następnych rozdziałach na bardzo wnikliwą analizę wybranych gier wideo, którymi są „Legend of Zelda: Breath of the Wild”, „Wiedźmin 3: Krew i wino” oraz „Grand Theft Auto V”. Dobór tytułów jest tutaj nieprzypadkowy, ponieważ autorowi zależało na analizie gier AAA o złożonej strukturze i

rozbudowanych światach, po to by udowodnić, że estetyka sprawczości nie pojawia się jedynie w tytułach niszowych określanych jako „artystyczne”. Każdy z analizowanych tytułów został przypisany do innego poziomu sprawczości: pierwszy do sprawczości na poziomie reguł rozgrywki, drugi na poziomie narracji, trzeci na poziomie symulacji. Wnikliwe analizy autora potwierdzają przydatność wypracowanego wcześniej modelu teoretycznego do ustalania dominujących paradygmatów sprawczości dla danej gry.

Podkreślając najważniejsze osiągnięcia autora należy wskazać, że udało mu się w skuteczny sposób powiązać kategorię sprawczości z szeroką sferą estetyczną gier, dzięki temu, jak sam wskazuje, estetyka gier nie musi być postrzegana jedynie jako zachwyt nad sugestywnymi assetami graficznymi, czy zajmującymi dźwiękami. Myślę, że tak jak pewnym przełomem była koncepcja retoryki proceduralnej Bogosta, w której pokazuje on jak procedury i mechaniki gier mogą być nośnikami znaczenia, tak koncepcja estetyki sprawczości Marcina Chojnackiego pozwala wyjść estetyce gier poza nieinteraktywną warstwę audiowizualności nadającej się jedynie do biernej percepcji.

Pojęcie sprawczości w grach zdaje się kategorią, która nieustannie musi być rewidowana, o czym świadczy spora liczba przedrostków „re-” w tytułach cytowanych przez autora prac: *rethinking*, *reframing*, *reconsidered*, *reinventing*. Mimo tego nieustannego zainteresowania sprawczością przedstawicieli *game studies* Marcinowi Chojnackiemu udało się zająć w tym obszarze nowe autorskie stanowisko.

Kategoria sprawczości jest prezentowana w dysertacji w sposób szeroki, wieloaspektowy i ukazywana na przecięciu wielu dyscyplin szczegółowych. Autor formułuje też wnioski w sposób wyważony i opierający się na starannie dobranym materiale teoretycznym i egzemplifikacyjnym. Walorem pracy jest również poruszanie wątków związanych z projektowaniem gier, dzięki czemu widać, że wypracowany przez niego model badań sprawczości w grach ma też wymierny, stosowany kontekst, który pozwala przeszczerpić jego obserwacje na pole realnie implementowanych projektów gier wideo. Brak tego przełożenia był często mankamentem wielu badań groznawczych, co często wypunktowywane było ich autorom przez branżę twórców gier. W wypadku rozprawy Marcina Chojnackiego ten walor aplikacyjny jest jednak dość wyraźny.

Pośród niewielkich niedostatków pracy wymieniałbym może jedynie nieco słabe związanie podejścia autora z koncepcją gatunku gier albo efektu gatunkowego (żeby posłużyć się pojęciem wypracowanym przez promotorkę pomocniczą pracy dr Marię Gardę). Należy podkreślić, że autor dosyć często w wywodzie odwołuje się do aspektów gatunkowych, a z drugiej strony podkreśla, że pragnie swój model teoretyczny uniezależnić od kategorii gatunku. Jednak z drugiej strony chciałoby się zobaczyć mocniej, czy przynależność gatunkowa wpływa jakkolwiek na estetykę sprawczości, jak



ingeruje w nią hybrydowość gatunkowa i czy wybrane mechaniki sprawczości wiążą się z jakąś przynależnością gatunkową gry.

Gorąco rekomendowałbym pracę do druku, zanim jednak to nastąpi, uzupełniłbym rozprawę o kilka elementów i nawiązań bibliograficznych. Sugerowałbym przede wszystkim autorowi wzbogacenie wyводу o koncepcję sprawczości kulturowej nakreśloną przez Fransa Mayrę w artykule „*The Player as a Hybrid: Agency in Digital Game Cultures*” (warto podkreślić, że mgr Chojnacki w chwili pisania nie mógł do niej sięgnąć, bo tekst został opublikowany w 2021 roku) oraz zorientowaną na narracyjne konteksty sprawczości książkę Sebastiana Domscha: „*Storyplaying. Agency and Narrative in Video Games*” z 2013 roku. Zwróciłbym także uwagę autora na bardzo świeży artykuł Nguyena i Ruberg z ubiegłego roku, pt. „*Challenges of Designing Consent: Consent Mechanics in Video Games as Models for Interactive User Agency*”, w którym autorzy zajmują się niezwykle ciekawą mechaniką przyzwolenia, wyprowadzoną z teorii feministycznych i queerowych i zestawioną z najnowszymi osiągnięciami w dziedzinie *human-computer interaction*.

Zachęcając autora do publikacji pracy, jako jej przyszły czytelnik dopraszam się również o obecność materiałów zdjęciowych. Nie zawsze bowiem, nawet będąc graczem, który ukończył kilka gier omawianych przez autora, byłem w stanie przypomnieć sobie kształt analizowanego przez doktoranta interfejsu użytkownika, czy wygląd postaci lub lokacji.

Wysoki poziom dysertacji doktorskich, a zarazem ich atrakcyjność dla czytelnika może być mierzona liczbą pytań, które pojawiają się u odbiorcy rozprawy po jej lekturze. Ja w związku z tym mam również tych pytań bardzo wiele, choć może ograniczę się jedynie do kilku najważniejszych, żeby mocno nie przedłużać tej części obrony, w której doktorant musi zmieścić odpowiedzi.

Chciałbym autora zapytać o jego stanowisko na temat estetyki sprawczości w takich grach, jak „Minecraft” i „Among Us”. Pierwszy z tytułów interesuje mnie w kontekście rozgrywki multiplikatywnej obserwowanej w „Zeldzie” oraz w ogólniejszym kontekście wszystkich gier craftingowych. Drugi natomiast w perspektywie uzgadniania stanowisk graczy w czasie dyskusji i głosowań oraz wypracowywania przez nich różnych strategii działania jako członkowie załogi i impostorzy.

Choć autor poświęcił pewną część rozprawy zagadnieniom nie-ludzkiego grania i wynikającym z nich problemom ze sprawczością, to chciałbym jeszcze mgra Chojnackiego wypytać dokładniej o jeden konkretny przypadek analizowany szerzej przez Sonię Fizek, kiedy to tworzone są automaty samodzielnie grające w niektóre tytuły gier. Jak w tych przypadkach kształtuje się kwestia sprawczości i jej estetyczny kontekst?

I ostatnie pytanie o estetykę sprawczości w odniesieniu do stylu rozgrywki związanego ze speedrunem. Interesowałoby mnie, jak mgr Chojnacki interpretowałby przy użyciu swojego modelu teoretycznego zarówno typowy speedrun, jak i jego liczne odmiany, łącznie ze speedrunem wspieranym technicznie. Ciekawy jestem również, jak, zdaniem autora, można by interpretować w perspektywie estetyki sprawczości chęć wykorzystywania przez speedrunerów błędów programistycznych i glitchy.

Podsumowując: uważam, że dysertacja doktorska mgra Marcina Chojnackiego spełnia kryteria stawiane tego typu pracom. Autor wykazał się w jej przygotowaniu starannością i dojrzałością badawczą. Stworzył ciekawe i wnikliwe opracowanie aktualnego tematu, jakim jest estetyczne postrzeganie kategorii sprawczości w grach wideo, wypracowując w toku wywodu unikalne wnioski. W efekcie rozprawa doktorska magistra Chojnackiego „Sprawczość w grach wideo jako kategoria estetyczna” spełnia wszelkie warunki, określone w „Ustawie z dnia 21 kwietnia 2017 r. o zmianie ustawy o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki oraz niektórych innych ustaw”, ponieważ stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego, a jej Autor wykazał się w dysertacji odpowiednią ogólną wiedzą teoretyczną z zakresu nauk o kulturze i religii, a także umiejętnością samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Wysoki poziom naukowy pracy każe mi również zarekomendować ją do wyróżnienia.

Dr hab. Jan Stasiński Prof. DSW

