

Warszawa, 12 kwietnia 2021

dr hab. Mirosław Filiciak, prof. SWPS

Katedra Kulturoznawstwa / Instytut Nauk Humanistycznych

Uniwersytet Humanistycznospołeczny SWPS

RECENZJA

rozprawy doktorskiej mgra Marcina M. Chojnackiego

pt. *Sprawczość w grach wideo jako kategoria estetyczna*

W swojej pracy pan mgr Chojnacki stawia przed sobą cel niezwykle ambitny, z perspektywy studiów nad grami ważny, a intelektualnie po prostu frapujący – chodzi bowiem o pogłębioną analizę kategorii sprawczości, fundamentalnej dla medium gier, a równocześnie w ich badaniach wykorzystywanej w różnych kontekstach i przeważnie bez przygotowania precyzyjnej ramy definicyjnej. Oddając głos Autorowi: „podstawowym zadaniem niniejszej rozprawy jest prześledzenie oraz przeanalizowanie relacji zachodzących pomiędzy sprawczością a estetyką gier wideo” (s. 4). We wstępnych deklaracjach pojawia się także zapowiedź krytycznego przeglądu dotychczasowych koncepcji sprawczości i refleksji nad potrzebą ich korekty, ale też aktualizacji - bo przecież zmieniają się gry oraz budowane wokół nich praktyki użytkownicze i użytkowników. Podoba mi się, że Autor, nawet jeśli wyraźnie lepiej czuje się w zbieżnej z przyjętą przez niego ramą części poświęconej grom i ich tworzeniu, nie ignoruje też tego drugiego wymiaru - budowanych wokół gier praktyk. Efektem przedsięwzięcia badawczego ma być „autorskie narzędzie badawcze w postaci warstwowego modelu sprawczości” (s. 4), przetestowane na studiach przypadku.

Na rozprawę składa się sześć rozdziałów, z czego pierwsze trzy to części teoretyczne, pozostałe stanowią zaś analizy trzech gier: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (w tym rozszerzenie *Krew i wino*) oraz *Grand Theft Auto V*. Rozdziały teoretyczne to – kolejno – wprowadzenie do estetyki gier, refleksja nad sprawczością w *game studies* oraz praca nad jej definicją w oparciu o wcześniej zebrany materiał. Autor wprowadza tu ważny podział na cztery poziomy sprawczości: sprawczość symulacyjną, narracyjną, ludyczną oraz metasprawczość. O ile ta konstrukcja jest jak najbardziej logiczna, to już w tym miejscu zasygnalizuję swoją wątpliwość co do wybranych studiów przypadków – gier bez wątpienia ważnych i popularnych, ale jak na testowanie modelu analizy

poziomów sprawczości chyba nieco zbyt mało zróżnicowanych. Rozumiem – choć do wniosku tego w toku lektury dochodziłem stopniowo – że mgr. Chojnackiemu chodziło o pokazanie sprawczości opartego przede wszystkim na różnych warstwach. Wydaje mi się jednak – i wywód prowadzony w rozprawie jak najbardziej to potwierdza – że graczy i gracze mają do dyspozycji bardzo różne stopnie sprawczości, stąd wybór gier słynących z bardzo otwartego świata i ogromnego stopnia swobody oferowanego użytkownikom i użytkownikom, wydaje mi się nieco kontrowersyjny, skoro mowa o testowaniu modelu możliwie uniwersalnego. Wybrane tytuły to także produkcje, które – gdyby odfiltrować konwencje i dekoracje – są po prostu zbliżone do siebie gatunkowo, bo chyba nietrudno zgodzić się, że rozpiętość między przygodową grą akcji i RPG toczącymi się w otwartym świecie i nawet kładącymi różne akcenty na budowanie fabuły nie jest przesadnie duża w odniesieniu do medium, do którego przynależą też choćby *Tetris*, *Her Story*, *Reigns* i *Guitar Hero*.

Rozdział pierwszy wprowadza ważny punkt odniesienia dla całej pracy – klasyczną pozycję sprzed niemal już ćwierćwiecza, książkę *Hamlet on Holodeck* Janet Murray, w której pojawia się wątek przyjemności płynącej z wpływu na środowisko gry. Powracające odniesienia do Murray spinają tekst elegancką klamrą i są bez wątpienia dobrym wyborem, bo w jej pracy „zadłużeni są” liczni badacze i badaczki sprawczości, zajmujący się tą kategorią w obszarze groznawstwa. Mniej jednoznaczny stosunek mam do zawartych w tej części pracy odniesień do Kantowskich koncepcji przyjemności, piękna i wzniosłości. Autor wychodzi w nich od Kantowskiego myślenia o przyjemności rozumianej jako dążenie do przedłużenia danego stanu, a więc czymś, co ma w sobie wymiar motywacyjny; równocześnie jednak istotna dla piękna jest jego kontemplacja, w mojej opinii w większości gier ustępującej miejsca działaniu. Podobnie jest z Kantowską wzniosłością, kojarzoną z potęgą przyrody. Nie jestem przekonany, czy większa część graczy ma świadomość złożoności generowanego systemu ani na ile to myślenie jest aplikowalne do większości tytułów spoza segmentu AAA, które często świadomie eksponują swoje ograniczenia, eksplorując estetykę retro itp. I nawet jeśli Autor o tych wątpliwościach w podsumowaniu pierwszego rozdziału wspomina, to widzę tu pewne napięcie pomiędzy totalizującymi ambicjami uporządkowania obszaru i stworzenia uniwersalnej kategorii analitycznej, a wykorzystywaniem mocno wybiórczych przykładów, przy których wybory teoretyczne wydają się lepiej uzasadnione. To oczywiście decyzja Autora, który z jednej strony w większości przypadków dyskusji o pojęciach estetycznych udanie manewruje, próbując te kategorie przenieść na grunt gier, z drugiej zdaje sobie sprawę, że nie zawsze są one idealne – i tę otwartość warto docenić. Nie mam po prostu przekonania, że pokonywanie tych definicyjnych meandrów jest warte efektu, że przedmiot badań w trzeciej dekadzie XXI wieku potrzebuje tego typu dowartościowań, bo moim zdaniem choćby przywoływana koncepcja „playful aesthetics” Mary Flanagan (s. 17), wykraczająca poza myślenie o grach jako rozrywce i przypisująca im także elementy kulturowe, polityczne, społeczne czy artystyczne, nie ma akurat w przywoływanych przez autora kontekstach tej przełomowej mocy, co kiedyś – to chyba dość oczywiste, że na gry można patrzeć z każdej z tych perspektyw, nawet jeśli nie na wszystkie w tym samym stopniu. Nie chciałbym jednak zostać źle zrozumianym: są tu i fragmenty bardzo dobre, jak np. ten, w którym Autor stawia pytanie o konwergencję, problematyzującą możliwość tworzenia osobnej poetyki gier wideo. Wskazuje, chyba słusznie, że możliwe są różne dynamiki rozgrywki, więc efekt jest nieprzewidywalny – lub nie całkiem przewidywalny, albo jeszcze

inaczej: nieprzewidywalny w inny sposób, niż np. w filmie. To efekt m.in. cielesnego zaangażowania gracza w interakcję z grą.

Chyba ciekawiej – choć nie jestem pewien, czy to projekcja moich preferencji, czy rzeczywiście Autor po uporaniu się z zestawem kwestii bliskich obszarowi historii sztuki, które wrzucił sam sobie jako element „jazdy obowiązkowej”, rozwija skrzydła – robi się dalej, gdy mgr Chojnacki zajmuje się projektowaniem doświadczeń graczy, wchodząc w ciekawy obszar inżynierii emocjonalnej. Dostajemy tu przegląd niezbyt często w polskim groznawstwie analizowanych kategorii, bliskich – jak już pisałem istotnej dla mnie – tematyce spektrum wpływu gracza. W tym miejscu ujawnia się atut wykorzystywania zróżnicowanych źródeł, bo Autor sięga po literaturę branżową i zbliża horyzont praktyk z perspektywą akademicką (nawet, jeśli po wstępnych rozważaniach jest to duża zmiana paradygmatów). Szkoda, że w tym miejscu mgr Chojnacki nie sięgnął po ontologię nowych materializmów, która mogłaby być ciekawym pomostem pomiędzy procesami projektowymi a wejściem w kwestie emocji, połączeniem perspektywy projektowania programistycznej i sprzętowej infrastruktury, a akademicką refleksją nad znaczeniem tych procesów. Mimo wszystko jest to bardzo kompetentny i solidny przegląd – sam kilkakrotnie łapałem się na tym, że czytając dany fragment myślałem o kontr-przykładach, które pojawiały się dosłownie kilka akapitów dalej (tak było m.in. z pojęciem emersji Piotra Kubińskiego), co dowodzi dużej erudycji Autora i gruntownej znajomości lektur.

Świadomość szerokiego spektrum sposobów wykorzystywania gier „eksplorowania, nawigowania, modyfikowania, podziwiania, a nawet zamieszkiwania” (s. 66), stanowi dobry wstęp do koncentracji na pojęciu sprawczości w drugim rozdziale, gdzie Autor znów dokonuje sprawnego przeglądu dorobku różnych dyscyplin (są tu ujęcia psychologiczne, ale i te obecne w badaniach społecznych i kulturowych, dążące do uznania wpływu zewnętrznych ograniczeń, co dobrze odnosi się do sytuacji w grze, nawet jeśli adaptowane jest z zupełnie innego kontekstu). Za Kockelmanem Doktorant dokonuje rozróżnienia na różne stopnie sprawczości, wykonując ruch w kierunku wysubtelnienia tego istotnego, a zarazem bardzo rozmytego znaczeniowo pojęcia, ale też – inspirowany tekstami Anthony’ego Marcela – bierze pod uwagę poczucie/świadomość podejmowania działań i ich konsekwencji. Inspirując się przywoływaną już wcześniej Janet Murray uwzględnia też relacje sprawczości z poczuciem immersji, co prowadzi go do ciekawej myśli, że choć techniki zmieniają się w czasie, to poczucie sprawstwa pozostaje jednym z kluczowych elementów rozwoju gier. Wreszcie w oparciu o prace Michaela Mateasa, Autor rozprawy „podprowadza” swój model analityczny, sygnalizując ważny wątek spójności pomiędzy możliwościami działań a stawianym przez grę celem oraz problem sprawczości gracza i sprawczości gry. Podczas lektury trudno jednak nie mieć poczucia, że stawiany na początku pracy ambitny cel wciąż wymyka się Autorowi, który po kolejnych dziesiątkach przypisów pisze o wizji „sprawczości jako nieustannej negocjacji zakresu wzajemnego oddziaływania na siebie uczestników interakcji albo obszaru starcia intencji człowieka i ograniczeń programu”, która „choć może sprawiać wrażenie jedynie metafory, nie odbiega chyba zbyt mocno od rzeczywistych wrażeń towarzyszących rozgrywce” (s. 95). Widać tu chyba dość dobrze, że wciąż sporo w tej sferze wątpliwości, a Autor obawia się stawiania kategoriycznych rozstrzygnięć i chyba zbyt mocno ukrywa się za zróżnicowanymi ustaleniami przywoływanych badaczek i badaczy. Równoważąc jednak wątki

polemiczne i te, w których doceniam wybory Autora, muszę pochwalić podrozdział 2.4, poświęcony zasygnalizowanym już wcześniej w tekście zróżnicowanym postawom odbiorczym, prowadzący do ciekawych ustaleń polemicznych wobec myślenia o sprawczości w kategoriach wolności gracza – a raczej odpowiedzialności i oczekiwań, jakie nakładają na niego twórcy systemu. Inna sprawa, że z perspektywy selekcji materiału i dążenia do jasno stawianych wniosków, ten wątek znów raczej utrudnia, niż pomaga (bo przecież dialog między twórcami a gracz[k]ami nie zawsze jest udany – przypomina się Manovichowska kategoria autorstwa jako nie-porozumienia, odnosząca się do szerokiej gamy mediów interaktywnych). To jednak kolejny obszar interesujących, twórczych praktyk i cieszę się, że znalazł się w pracy, choć dobrze ilustruje napięcie pomiędzy wstępnymi deklaracjami Autora o uniwersalnym modelu a uwzględnianiem wszystkich kontekstów, które pokazują, że stworzenie takiego modelu poza pewnym poziomem ogólności być może jest niemożliwe. Bo rozdział trzeci epifanii nie przynosi, a przynajmniej nie tę spodziewaną po nieco buńczucznych zapowiedziach i podróży poprzez dziesiątki lektur, których autorki i autorzy przyglądali się sprawczości na bardzo różne sposoby.

Porządkując różne sposoby myślenia o sprawczości Autor w ostatnim z rozdziałów teoretycznych wyróżnia trzy typy procesów obecnych podczas rozgrywki: symulację, opowiadanie i grę, a także czwarty element – uwzględniający działania okołogrowe poziom metasprawczości. Poszczególne działania mogą wpływać na jedną lub więcej warstw. Na każdym z tych poziomów działają różne mechaniki sprawczości, które Autor przykłada do różnych typów interfejsów, awatarów oraz „elementów hiperludycznych, kontrludycznych i hipoludycznych”. To ostatnie pojawia się jako pojemna kategoria, zaanonsowana zdaniem: „Wielość i różnorodność mechanik sprawczości powoduje, iż opisanie każdego potencjalnego rozwiązania wydaje się niepraktyczne, a w szerszej perspektywie również niemożliwe” (s. 152). Staram się być tutaj fair wobec Autora, ale chyba jednak po stu pięćdziesięciu stronach lektury wciąż mamy tu zbyt wiele znaków zapytania, choć być może po prostu moje oczekiwanie stworzenia eleganckiego i precyzyjnego, a zarazem obejmującego możliwie wiele elementów modelu było zupełnie nierealistyczne. Poczucia niedosytu nie rozwiewają jednak przeprowadzone studia przypadku.

W wypadku *Zeldy* pojawia się najpierw erudycyjne wprowadzenie historyczne, powiązane ze sprzętem Nintendo i nowatorskimi pomysłami, ale i specyfiką projektów Shigeru Miyamoto. Widać tu i nakład pracy, i pasję Autora; inna sprawa, czy wszystkie te wątki są dla wyводу niezbędne, a osadzenie już pierwszej z analizowanych szczegółowo gier w polityce autorskiej stawia kolejne pytania, czy są wręcz właściwe – czy wysokobudżetowe produkcje, realizowane przez setki osób, powinniśmy w tekstach akademickich analizować w taki właśnie sposób, po latach dyskusji o warunkach pracy w branży gier, o czym przecież wspomina w tekście sam Autor? Wątpliwości pogłębia też trudny w kontekście wspomnianych definicji model rozgrywki określany przez twórców – których przywołuje mgr Chojnacki – mianem „możesz zrobić wszystko”. Oczywiście, w tej części pojawiają się m.in. ciekawe przykłady kreatywnego wykorzystania tej otwartości przez graczy i graczki, analiza stałego i kontekstowego interfejsu, także uwagi na temat interfejsu fizycznego (sposoby korzystania z kontrolera) i narracji. Jednak czytając to wszystko znów miałem poczucie przeładowania tekstu kwestiami dla celu pracy niekoniecznie istotnymi – po prostu giną w tym kategorii z takim mozołem

wpracowywane w pierwszej części pracy. Dlatego gdy na stronie 219 czytam, że „(z)akładana przez projektantów nieliniarna, multiplikatywna oraz emergentna rozgrywka skutkuje wytworzeniem mechanizmów oddających użytkownikowi dużą kontrolę nad jej przebiegiem” to mam wątpliwość, czy to jest wniosek, do którego trzeba było dochodzić po przeszło 200-stronicowym budowaniu kontekstu. Na kolejnej stronie: *Zelda* to „ciekawym przykładem projektu kładącego duży nacisk na sprawczość zachodzącą głównie na poziomie reguł”. Po takim otwarciu części analitycznej i przy takim a nie innym – słabo moim zdaniem uzasadnionym w pracy – doborze studiów przypadku, kolejne analizy wydają się dość przewidywalne. W wypadku *Wiedźmina* sprawczość zachodzi oczywiście na poziomie narracji, którą Autor widzi nawet w scenach walki. *GTA V* „oferuje odmienny schemat interakcji z systemem. Dominujący typ sprawstwa wydaje się tutaj wynikać z zastosowanych rozwiązań symulacyjnych i mechanik uwypuklających narzędziowy charakter udostępnianych użytkownikowi środowiska oraz różnorodnych awatarów” (s. 267).

W mojej opinii zapowiadany wcześniej plan stworzenia uniwersalnego modelu nie powiódł się w pełni, a już na pewno nie został efektywnie przetestowany. W pracy pana mgr. Chojnackiego widzę raczej przegląd typów sprawczości w grach z otwartymi światami. To wciąż działanie o sporej wartości, pokazujące, że nawet gry osadzone w podobnej konwencji generują różne źródła satysfakcji dla graczy i graczki. Mam świadomość, że część zawartych w tej recenzji uwag krytycznych można złożyć na karb moich preferencji, ale już rozliczenie Autora z zapowiedzi przygotowania własnego narzędzia badawczego opartego na warstwowym modelu sprawczości, nie do końca przekonująco zrealizowane, jest zarzutem poważniejszym. Zarzutem, który w dużej mierze wynika z deklaracji, do których Autora przecież nikt nie zmuszał, stąd moja silna sugestia, że gdyby praca miała zostać opublikowana w formie książkowej, warto ją dość gruntownie przeredagować i nieco inaczej rozłożyć akcenty. Nie mam bowiem wątpliwości, że mgr Chojnacki dokonał tu imponującego przeglądu badań, na bazie których zbudował własną koncepcję analizy sprawczości, kategorii o znaczeniu dla badań gier fundamentalnej. Jednak już wykazany zasięg efektywności tej definicji oraz poziom jej ogólności wciąż pozostawiają przestrzeń dla innych badań lub po prostu innych ujęć, bo być może zadania, które we wstępie do pracy postawił sobie Autor, w zapowiadanej formie nie da się zrealizować. Mam więc raczej zastrzeżenie nie tyle do wykonanej przez Doktoranta pracy, co do sposobu, w jaki – zwłaszcza we wczesnych partiach rozprawy – ją opowiada, ponad miarę rozbudzając czytelnicze apetyty. Biorąc jednak pod uwagę wykazaną w pracy analityczną sprawność i niewątpliwą znajomość stanu badań, nawet jeśli finalny efekt nie do końca pokrywa się z rozbudzonymi oczekiwaniami, całość oceniam pozytywnie. Dlatego wnoszę o dopuszczenie pana mgr Marcina M. Chojnackiego do dalszych etapów postępowania doktorskiego.

