UNIWERSYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO
w BYDGOSZCZY
Instytut Komunikacji Społecznej i Mediów
ul. K. Szymanowskiego 3, 85-074 Bydgoszcz, tel. 52 326 64 37

DZIEKANAT
Wydziału Historycznego UJ
wpłynęło 12.09.2023

dr hab. Piotr Siuda, prof. UKW
Instytut Komunikacji Społecznej i Mediów
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Recenzja rozprawy doktorskiej mgra Bartosza Wieremieja
Rekonstruowanie sportowych performansów w sportowych grach wideo
Promotor: prof. dr hab. Eugeniusz Wilk

Rozprawa doktorska mgra Bartosza Wieremieja *Rekonstruowanie sportowych performansów w sportowych grach wideo* liczy 230 stron (wraz z Bibliografią oraz Ludografią). Tekst zasadniczy podzielony jest na Wprowadzenie, 8 Rozdziałów rozdzielonych między trzy Części oraz Podsumowanie. Struktura dysertacji jest prawidłowa, choć mam do niej drobne uwagi wynikające z później wspomnianych niedostatków pracy. Całość dzieła robi wrażanie pod względem wielości omawianych tematów. Na pochwałę zasługuje wiele fragmentów, gdzie autor udowadnia, że jest bardzo kompetentnym przedstawicielem nurtu *game studies* – z łatwością porusza się po badanym przez siebie obszarze, jakim są sportowe gry wideo, czy gry w ogóle. Całość zasługuje zatem na docenienie, co pragnę podkreślić, zanim napiszę o słabszych stronach recenzowanej przeze mnie rozprawy. Przedstawianą recenzję należy traktować w kategoriach zwrócenia uwagi na te warstwy pracy, które wymagają namysłu (być może poprawy w kontekście ewentualnego wydania). Jeszcze raz podkreślę, że nie zaburza to mojego pozytywnego odbioru całości.

Celem pracy jest tytułowe przedstawienie, w jaki sposób sportowe performanse są rekonstruowane w sportowych grach wideo. Doktorant twierdzi, że gry sportowe nie są badane zbyt często. W moim odczuciu Bartosz Wieremiej jest tutaj bardzo nieprecyzyjny, a także popełnia kilka nadużyć. Po pierwsze, o ile Mia Consalvo i inni, przytaczając anegdotyczne historie, świadczące o tym, jak rzadko badane są gry sportowe, dokonują tego w esejach czy rozdziałach w monografiach, tak na poziomie doktoratu potrzeba czegoś więcej (nie znaczy to oczywiście, że nie można wprowadzać anegdot). Chodzi mi o oddzielny fragment (na przykład

rozdział albo obszerny fragment Wprowadzenia), który byłby przeglądem literatury na temat sportowych gier. Nie musi to być bynajmniej systematyczny przegląd, tak jak robią je na przykład przedstawiciele nauk medycznych czy ścisłych. W zupełności wystarczyłby narracyjny przegląd, pokazujący jednak jakieś procedury docierania do literatury (jeden tekst Stanisława Krawczyka i to ograniczony do polskiej literatury do 2018 roku nie wystarczy). Na tej podstawie należy wskazać niewielki zakres tej literatury. Omówienie takie połączone mogłoby być z pokazaniem, co już do tej pory w badaniach gier sportowych zrobiono (no bo przecież jednak literatura istnieje), a czego nie zrobiono i (zapewne) jaki jest wkład przedstawianej pracy. Bez takiego przeglądu, stwierdzenia takie jak „Przypuszczałbym nawet, że w ostatnich kilkunastu latach napisano większą liczbę prac o pojedynczych grach, jak np. The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011) niż takich, których przedmiotem zainteresowania były ogólnie sportowe gry wideo" (s. 6) brzmią mało poważnie. Są to hiperbolizacje, które należałoby z pracy wyeliminować, nie są bowiem podparte żadną rzetelną analizą (jest takich hiperbol w dziele sporo, stąd myślę, że warto by go prześledzić pod kątem ich usunięcia).

Po drugie, niby wiadomo, że autor pisze o kulturoznawstwie, a konkretniej o *game studies*, ale jednak nie do końca. Kwestia dyscyplin w badaniu gier sportowych jest przez niego trywializowana („nazewnictwo dyscypliny naprawdę niewiele zmienia" [s. 5]), tymczasem w psychologii, kognitywistce, ale też socjologii (analizy esportu), czy innych pokrewnych dyscyplinach, gry sportowe zostały przebadane pod wieloma względami. Bada się na przykład umiejętności esportowców, szybkość reakcji w grach, porównuje profesjonalnych esportowców z amatorami, istnieją ekonomiczne analizy gier sportowych, czy marketingowe analizy marek się w nich pojawiających, zachowań konsumenckich, itd. Chodzi mi o to, że wspomniana wcześniej procedura przeglądu narracyjnego, którą należałoby dodać, powinna wyraźnie ograniczać pole dociekań do danej dyscypliny/zespołu dyscyplin (albo konkretnych obszarów).

Po trzecie, jeśli rzeczywiście tekstów o grach sportowych (w dyscyplinie/ach, o które chodzi doktorantowi) jest tak mało, to co z innymi grami? Co można powiedzieć o innych grach w kontekście obszaru zainteresowań autora? Czy w przypadku innych gatunków bada się performanse i ich rekonstruowanie. Przecież mamy na rynku wiele symulatorów, choć nie tylko

o takie gry chodzi. Brakuje mi po prostu w pracy fragmentu (nawet krótkiego) odnoszącego się do innych gatunków.

Odwołując się do zakresu pracy, czyli rekonstrukcji sportowych performansów w grach, mogę stwierdzić, że gdy patrzę na dzieło „z góry", jako na całość, mam pewne wątpliwości czy postawiony cel udało się zrealizować. Jak na pracę, która ma traktować o „sportowych performansach", chyba za mało jest w tej pracy sportowych performansów właśnie. Tytuł, a także Wprowadzenie, obiecują obszerną refleksję nad nimi i tym, jak są one rekonstruowane w grach. To co jednak dostajemy, to raczej typowa groznawcza analiza konkretnego gatunku gier z pokazaniem ich mechaniki, trybów, omawianiem interakcji graczy w trakcie rozgrywki, itd. Oczywiście analiza bardzo kompetentna, z wielością podejmowanych tematów, ciekawa, ale jednak ograniczona, co do wspomnianych performansów. Nie znaczy to, że ten element jest kompletnie nieobecny, bo jest (na przykład bardzo interesujące rozważania o faulach w grach piłkarskich czy symulatorach koszykówki). Nie mogę jednak oprzeć się wrażeniu, że jest to po prostu opowieść o konkretnych symulatorach, tj. symulatorach sportowych, i tym, jak, i na ile „dobrze", symulują one „prawdziwy" sport. Być może to wrażenie jest spowodowane przewagą literatury groznawczej i odwoływaniem się głównie do niej (zwłaszcza w przypadku tekstów anglojęzycznych). Inną sprawą pozostaje kwestia organizacji pracy, jeśli wyraźniej koncentrować się ona ma na performansach. Choć nie neguję aktualnej struktury, czyli „poukładania" pracy wg. podejmowanych tematów, być może ciekawym pomysłem byłoby uporządkowanie rozprawy wg. dyscyplin sportowych, co skierowałoby uwagę na performanse. Chodzi o opisanie performansów w tych dyscyplinach i następnie pokazanie, jak są one rekonstruowane w grach.

Moje powyższe uwagi mogą wynikać z tego, że praca jest trudna w odbiorze i niestety momentami dość konfundująca. Nie wynika to jednak z nieoryginalności podejmowanej tematyki, czy też „złych", nietrafnych czy mało istotnych refleksji autora. Rozprawa cierpi w moim odczuciu na coś, co nazywam „sztuczną naukowością stylu pisania". Jest to nadmierne komplikowanie tekstu na szeregu różnych poziomach, przede wszystkim językowym, ale też pojęciowym, jak również nie prowadzenie czytelnika krok po kroku po omawianych zagadnieniach i dokładne ich wyjaśnianie. Coś, co dla autora może się wydawać oczywiste, dla

czytelnika trzymającego dzieło po raz pierwszy w rękach niekoniecznie musi takie być. Dobrym przykładem jest następujący fragment tekstu:

> *Mając w pamięci powyższe zastrzeżenia i patrząc na sportowe gry wideo jako na rekonstrukcje sportowych performansów, a samo działanie gry lub granie jako rekonstruowanie sportowego performansu, mam nadzieję zbadać i znaleźć odpowiedzi na szereg pytań dotyczących tego typu gier. W pierwszej kolejności interesują mnie zmiany w relacjach między sportem a sportowymi grami wideo w wyniku przetworzenia sportu przez jego rekonstrukcję. Po drugie istotne dla mnie będzie to, gdzie i na jakich zasadach wtłoczone zostaną w to doświadczenia gracza, którego status wewnątrz gry wcale nie musi być dominujący. Zastanowię się, jak przekształcone zostają czas i ciała w ramach tych rekonstrukcji. W jaki sposób zmagać się one będą z tym, co dominujące i trwałe, jak i z tym ulotne i tymczasowe? Ciekawić mnie również będą wszystkie te momenty niepewności i kryzysu, które mają potencjał do zagrożenia ciągłości performansu. Wreszcie jestem zaintrygowany możliwością odnalezienia sfer, które gra aktywnie będzie próbować przed nami ukrywać.* (s. 20)

Ten akapit, ulokowany na stronie 20, określa pytania badawcze rozprawy. Problem jednak w tym, że nie jest jasne (nawet kiedy odwołać się do wcześniejszych stron i całości tego fragmentu), o jaki „status gracza wewnątrz gry" i o jaką „dominację" chodzi. O jakie „zmagania"; co oznacza tutaj „ulotność" i „tymczasowość"? Co to są „wszystkie te momenty niepewności i kryzysu"; o jaką „ciągłość" performansu chodzi? Jakie to są „sfery, które gra będzie ukrywać"? W ogóle, o jakim typie „ukrywania" jest mowa? Itd.

To tylko jeden taki fragment, ale jest ich w pracy dużo, co sprawia, że odbiór całości nie może być oceniony pozytywnie (na przykład inny kluczowy moment, to jest opis rozumienia performansu i rekonstrukcji [s. 14], jest bardzo „męczący" ze względu na brak precyzji definiowania, niedokładne wytłumaczenie kilku przytaczanych terminów). W moim odczuciu – jeśli praca miałaby być wydana – należałoby dokładnie pochylić się nad jej przystępnością tak, jak ją określam. Dobrą zasadą jest chyba uznanie, że jeśli książka ma być czytana, cytowana (a być może mogłaby trafić nawet do szerszego odbiorcy niż akademicy, np. społeczności graczy gier sportowych), powinno się pisać tak, aby „do raz przeczytanego zdania nie trzeba już było

wracać, aby je zrozumieć". Tymczasem, w recenzowanej rozprawie nie tylko trzeba bardzo wnikliwe wczytywać się w wiele partii, ale też często odwoływać się do innych, aby zrozumieć sens wywodu, w tym wybiegać daleko do przodu, do kolejnych rozdziałów (tak, jak w przypadku fragmentu wyżej). Podkreślę jeszcze raz, że nie chodzi mi o to, żeby trywializować tematykę, ale o bycie precyzyjnym, jasność wywodu, definiowanie terminów, sprawność konstruowania przekazu. Przykładem „jak dobrze to robić", jest wiele cytowanych przez doktoranta pozycji naukowych, przede wszystkim anglojęzycznych (takie przeważają w bibliografii).

Na marginesie dodam, że ta „ciężkostrawność" wywodu wynika często z błędów językowych - w pracy są miejsca, gdzie autor chyba zapomina o interpunkcji, stąd bardzo mocno należy się pochylać nad danym zdaniem, aby „złapać" jego sens. Zdarzają się też błędy w postaci literówek, choć te oczywiście nie rzutują na zrozumienie tekstu.

Kolejną kwestią, którą polecam pod rozwagę, jest dystansowanie się autora od „wchodzenia w ciąg naukowych rozważań o związkach gracza i gry". Rozumiem to na poziomie zakreślania granic wywodu, określania celu pracy, itd. Autor nie chce badać społeczności graczy, ale skupia się na samych tekstach. Problem jednak w tym, że zarówno przyjęta przez niego perspektywa autoetnograficzna, jak i sam przedmiot badań (rekonstruowanie performansów) wielokrotnie zakładają „wchodzenie" we wspomnianych wyżej „ciąg". Wiele partii tekstu to opisy doświadczeń autora-gracza; inne partie powołują się na literaturę o takich związkach, choćby przywołują moje własne publikacje o graczach trybu FUT cyklu gier *EA FIFA*. Podobnie podsumowanie, które bazuje na jednym konkretnym przykładzie trybu MyGM. Czy nie byłoby jednak zasadne zmienić nieco perspektywę i włączyć owe związki w swoje rozważania, wówczas wyjaśnić z jakiej perspektywy są te doświadczenia opisywane. Tutaj drogą byłoby po prostu nie dystansować się od nich tak wyraźnie. Jeśli jednak autor chciałby zachować przyjętą przez siebie perspektywę, powinien wyraźniej zaznaczyć, na czym owo „oderwanie się" od związków gracze-gra polega i dlaczego, mimo owego oderwania, tak często pisze o doświadczeniach graczy, w tym swoich. W pracy znaleźć można takie racjonalizacje, ale, w moim odczuciu, nie są one przekonujące.

W podobnym duchu muszę skrytykować metodologiczną stronę dysertacji. Autor wprowadził do rozprawy „elementy autoetnografii do generowania opisów i fragmentów tekstów" (s. 18). Opis przyjętej metody pozostawia sporo do życzenia; dodatkowo nie rozumiem, dlaczego autoetnografia jednak nie jest autoetnografią; cytując autora: „efektem moich działań nie jest autoetnografia jako taka" (s. 18). Autoetnografia jest bardzo precyzyjną metodą, której założenia zostały zdefiniowane dość jasno. Nie wiadomo jaką (czy w ogóle) konkretnie procedurę doktorant zastosował i jak ją zastosował. Czy zbierane były jakieś dane w postaci notatek, zapisów, zrzutów ekranu; w jaki sposób; jak były gromadzone? Ile tych wszystkich danych było (np. stron). Nic nie wiadomo o tym, czy dokonano jakiejś analizy zebranych danych. Jak kodowano dane? Jakie ostatecznie kategorie kodowe stworzono i jak je zdefiniowano, itd.

Szkoda, że takich informacji nie ma, bo opisy doświadczeń doktoranta, czasu spędzonego w grach, są bardzo ciekawym i ważnym elementem pracy. Można powiedzieć, że jest to też element ożywczy, pozwala skupić się na wywodzie teoretycznym, obrazuje go konkretnymi przykładami. Dlatego należałoby obrać jedną z dwóch dróg: 1) albo dokładnie opisać na czym polegała autoetnografia i – jeśli to jest jakaś modyfikacja tej metody – to na czym konkretnie ta modyfikacja polega. Droga numer 2) to po prostu wybór innej metodologii. Tych do analizowania tekstów, jakimi są gry, mamy przecież bardzo dużo. Chociażby cytowana w pracy Fernandez-Vara[1] opisała rozliczne sposoby analizy tekstualnej gier; przedstawiono już także sporo propozycji *close-reading*[2], itd. Oczywiście wybór jednej z tych metodologii powinien być uzasadniony, a ona sama dobrze scharakteryzowana, w tym powinno się opisać, jakie konkretnie procedury zastosowano. Powinno się temu poświęcić albo oddzielny rozdział albo duży, sygnalizowany śródtytułem, fragment Wprowadzenia. Drogę numer dwa uznaję za lepszą, bo właściwie praca już jest oparta na takiej tekstualnej analizie. Dodać muszę, że taka analiza wcale nie przekreśla opisywania własnych doświadczeń; należałoby jednak te opisy ulokować w konkretnych „ramach". Podsumowując, metodologicznie praca jest niedopracowana, co uznaję za jej dużą wadę, mimo że wspominam o niej dopiero w końcowych akapitach recenzji.

[1] Clara Fernández-Vara, *Introduction to Game Analysis*, 1st edition (New York: Routledge, 2014).
[2] Jim Bizzocchi and Theresa Jean Tanenbaum, "Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences," in *Well Played 3.0: Video Games, Value and Meaning* (Pittsburgh, PA, USA: ETC Press, 2011), 262–90.

UNIWERSYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO
w BYDGOSZCZY
Instytut Komunikacji Społecznej i Mediów
ul. K. Szymanowskiego 3, 85-074 Bydgoszcz, tel. 52 326 64 37

Wszystkie powyższe krytyczne uwagi nie powinny być łączone z kompetencją doktoranta. Duża wiedza Bartosza Wieremieja wynika z podwójnej tożsamości (autor jest jednocześnie badaczem oraz graczem; aktywnie zaangażowanym w analizowane przez siebie gry sportowe). To właśnie ulokowanie naukowca w społeczności graczy daje mu wgląd w analizowane gry. Czytając dysertację, da się odczuć „zaangażowanie" w badane teksty.

Przedstawione uwagi nie przeczą wartości rozprawy, co sygnalizowałem we wstępnych fragmentach recenzji. Mimo moich wątpliwości dotyczących stylu oraz kwestii merytorycznych, mogę stwierdzić, że mamy do czynienia z opracowaniem oryginalnym. Widoczny jest także duży nakład pracy włożony w przygotowanie rozprawy. Na polskim rynku wydawniczym brak jest tak obszernego opracowania poświęconego wyłącznie fenomenowi sportowych gier wideo, a dodatkowo Bartosz Wieremiej starał się go potraktować oryginalnie w kontekście aktualnej literatury anglojęzycznej. Nie należy mieć zatem wątpliwości, co do wartości pracy. Pisząc ją, doktorant udowodnił, że posiada wiedzę w reprezentowanej przez siebie dyscyplinie i cechuje się umiejętnością samodzielnego prowadzenia pracy naukowej.

Podsumowując recenzję dysertacji doktorskiej Bartosza Wieremieja *Rekonstruowanie sportowych performansów w sportowych grach wideo*, stwierdzam, iż spełnia ona warunki stawiane rozprawie doktorskiej określone w obowiązującej ustawia o stopniach i tytułach naukowych. W związku z tym wnioskuję o przyjęcie dysertacji doktorskiej i dopuszczenie mgra Bartosza Wieremieja do dalszych etapów postępowania w przewodzie o nadanie stopnia doktora.

dr hab. Piotr Siuda, prof. UKW

Piotr Siuda

Bibliografia:

Bizzocchi, Jim, and Theresa Jean Tanenbaum. "Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences." In *Well Played 3.0: Video Games, Value and Meaning*, 262–90. Pittsburgh, PA, USA: ETC Press, 2011.

Fernández-Vara, Clara. *Introduction to Game Analysis*. 1st edition. New York: Routledge, 2014.