dr hab. Jan Stasieńko prof. DSW
Kolegium Studiów o Komunikacji Społecznej i Mediach
Uniwersytet Dolnośląski DSW

Wrocław, 20.10.23

Recenzja rozprawy doktorskiej magister Bartosza Ryszarda Wieremieja

Gry sportowe są gatunkiem posiadającym bardzo wielu fanów, którzy grając w nie zaspokajają swoją chęć interaktywnego uczestnictwa w najbardziej popularnych rozgrywkach sportowych i potrzebę wpływu na widowiska sportowe o globalnym zasięgu. Z drugiej strony kreują nowych mistrzów, kiedy stają się środowiskiem dla rozgrywek e-sportowych. Jednocześnie ten typ gier można w pewien sposób nazwać megagatunkiem, ponieważ skupia on gry o tematyce sportowej o często bardzo odmiennych od siebie mechanikach i funkcjonalnościach. Przy całej popularności i zróżnicowaniu tego gatunku zaskakujący jest jednak brak szerszych groznawczych badań na jego temat. Analizy naukowe poświęcone grom sportowym są nieliczne i obejmują wąski zakres problemów. Lukę te stara się zapełnić swoją rozprawą doktorską mgr Bartosz Wieremiej, który podejmuje się w niej rekonstrukcji sportowych performansów inicjowanych podczas rozgrywania gier sportowych. Praca jest rozległa i wielowątkowa, w związku z tym, w moim przekonaniu, rzeczywiście poszerza znacząco listę badań poświęconych grom sportowym o przekrojowe i wartościowe ich studium.

Autor umieszcza w strukturze dysertacji trzy rozbudowane części obejmujące łącznie 8 rozdziałów. O ile zawartość samych rozdziałów ściśle wiąże się z tematem pracy i autor prezentuje w nich przemyślane i kompletne treści, o tyle przyznam się, że zaproponowany dla rozprawy trójpodział na większe części, jest zastanawiający – ponieważ w owych obszerniejszych częściach trudno czasem znaleźć wspólne kryterium, które zdecydowało o umieszczeniu w nich konkretnych rozdziałów.

Pierwsza z trzech części pracy dotyka na przykład problemów opisu rozgrywki na potrzeby analiz naukowych, a następnie w drugim z rozdziałów pojawiają się rozważania na temat symulacji w grach sportowych. Ciężko tu znaleźć jakiś wspólny mianownik dla tych dwóch fragmentów razem, jednakże osobno owe zagadnienia są zaprezentowane przez autora całkowicie wyczerpująco. W owym pierwszym rozdziale warto docenić autora za świadomość, jak skomplikowany jest proces opisu rozgrywki w grach sportowych. Mgr Wieremiej uwzględnia tutaj różnorodne trudności zarówno wynikające z wielomiesięcznej długości rozgrywki koniecznej do udokumentowania gry w trybie kariery, ograniczeń w czasie dostępu do serwerów gier poddawanych procesowi planowego

postarzania, itp. Rozdział ten jest również bardzo detalicznym uzasadnieniem przyjętej dla całej pracy perspektywy autoetnograficznej, co również uważam z jego walor.

W drugim rozdziale tej części mgr Wieremiej poddaje z kolei dyskusji symulacyjność gier sportowych. Słusznie wskazuje, że symulowanie rozgrywki dotyka jedynie specyficznych momentów grania, kiedy system imituje rozgrywanie meczów. Z drugiej strony pokazuje, w jaki sposób środowisko gry jest reprezentacją zróżnicowanych podjeść do sportowych statystyk zarówno tych zewnętrznych związanych z dyscypliną jak i wewnętrznych oraz jakie strategie preformatyczno-odbiorcze muszą podejmować wobec nich gracze, w tym autor. Mgr Wieremiej ogniskując analizę zarówno na „symulacyjnych" grach sportowych jak i na managerach sportowych właściwie lokuje zagadnienie symulacji i statystyk w growym performansie, aczkolwiek mam w tym miejscu pewne zastrzeżenia dotyczące końcowych konkluzji autora. Uniwersalizują one w pewien sposób growy performans jako zależny głównie od akcji gracza i od samego siebie. Przydałoby się tutaj lokalnie włączenie pewnych obserwacji związanych z production studies i teorią autora, ale chciałbym wrócić do tej kwestii w podsumowaniu moich wniosków z lektury całości rozprawy.

Kolejna z trzech dużych części pracy mgra Wieremieja dotyczy dwóch zagadnień rozbitych na trzy rozdziały. Przedmiotem namysłu autora są zagadnienia wirtualnych ciał w growym performansie oraz w dwóch rozdziałach aspekty związane z czasem. Choć znów idea jednej większej całości obejmującej oba zagadnienia wydaje się dyskusyjna, to jestem pod wielkim wrażeniem oryginalności zawartych w tym miejscu obserwacji i umiejętności analitycznych autora. Myślę, że wielką zaletą wszystkich trzech części jest konsekwentne odwoływanie się do autoetnograficznych doświadczeń autora, który „nie oszczędzał się" gromadząc bardzo obszerny materiał z własnych rozgrywek, nierzadko spędzając w badanych grach długie miesiące. Mam nadzieję, że przy okazji nie obrzydzi sobie grania, bo jego doświadczenia w wybranych środowiskach gier nie zawsze można uznać za przyjemne. W rozdziale poświęconym wirtualnym ciałom warto zauważyć, że mgr Wieremiej rysuje bardzo drobiazgową mapę zależności pomiędzy wirtualnymi ciałami zawodników, a systemem gry oraz pozacyfrowym zewnętrzem. Mamy tutaj dyskusję nad relacją między wirtualnymi ciałami a ich sportowymi pierwowzorami, między cyfrowym ciałem a ruchem w przestrzeni gry, jak również szczegółową analizę faulu, jako specyficznego elementu ruchowego i performatycznego gry. Autor buduje na potrzeby rozdziału swego rodzaju gramatykę ruchów ciał wirtualnych. Bardzo ciekawy jest wątek kontroli nad wirtualnym ciałem i okoliczności jej przejmowania przez AI i system gry, jak również fragment o ciałach kobiecych. Wydaje się on szczególnie cenny, bo w tego typu analizach na polu *game studies* dominuje problem seksualnej fetyszyzacji kobiecych ciał pod wpływem męskiego spojrzenia, gdy tymczasem autor osadza ten problem w kontekście niedoreprezentowania, pomijania i marginalizacji.

Równie interesujące są dwa kolejne rozdziały, które poświęcone są czasowi. Tu również widać sprawność autora w operowaniu autoetnografią. Części te poruszają ogromnie wiele ciekawych wątków, związanych m.in. z reprezentacją konkretnych wydarzeń w środowiskach gier, np. okresu pandemii, rekonstruowaniem historycznych sportowych wydarzeń i rolą legendarnych graczy w rozgrywce, kondensowaniem i rozciąganiem czasu meczowego, nażywnością, itp. Cały piąty rozdział obraca się wokół relacji między czasem upływającym w środowisku gry, a czasem zewnętrznym z uwzględnieniem współzawodniczenia o uwagę graczy między wirtualnymi wydarzeniami sportowymi a prawdziwymi rozgrywkami.

W ostatniej z trzech dużych części pracy autor zajmuje się kolejno performowaniem całożyciowych ścieżek doświadczeń wirtualnych sportowców i ich karier, kontuzjami i dopingiem oraz obecnością śmierci w grach sportowych. Wszystkie te części przynoszą bardzo wiele interesujących ustaleń i oryginalnych interpretacji growych zdarzeń. Po raz kolejny odnoszę wrażenie, że można by nieco inaczej zorganizować strukturę pracy, tak aby rozdziały o kontuzjach i śmierci znalazły się bliżej rozdziału o wirtualnych ciałach. Na uwagę w tym miejscu rozprawy zasługuje związanie interpretacji karier zawodniczych w środowiskach gier z perspektywą biograficzną, czy jak za Calleją pisze o tym autor, alterbiograficzną. Doktorant podejmuje tu również bardzo ciekawy wątek ograniczeń w budowaniu owych karier wynikających z systemu gry. Również fragment dotyczący kontuzji i „zużywania" się wirtualnych ciał jest bardzo interesujący, szczególnie w związku z tym, że autor odwołuje się w tym miejscu do koncepcji Catherine Malabou. Bardzo rzadko w literaturze przedmiotu pojawiają się z kolei wątki związane z dopingiem w grach wideo i w związku z tym obserwacje autora w tym miejscu można z pewnością uznać za pionierskie.

W ostatnim rozdziale z kolei mgr Wieremiej pokazuje różnorodne aspekty obecności śmierci w środowiskach gier sportowych. Bardzo poruszające są tutaj m.in. wątki związane z wybranymi formami upamiętnienia nagłych śmierci znanych sportowców, takich jak koszykarz Kobe Bryant, czy baseballista José Fernández, a nawet całych drużyn, jak zmarli w katastrofie samolotu w 1958 piłkarze Manchesteru United.

W zakończeniu dysertacji doktorant nie tylko dokonuje podsumowanie jej głównych wątków, ale również wzmacnia ważne ustalenia dotyczące nieantropocentrycznej wizji growych performansów w grach sportowych, które stanowią zbiór różnorodnych intra-akcji w rozumieniu Barad, tylko w pewnym zakresie związanych z aktywnością gracza jako ludzkiego podmiotu.

Chciałbym w tym miejscu wyliczyć najważniejsze atuty rozprawy. Mgr Wieremiej jest już w mojej praktyce recenzenckiej trzecim po dr Janik i doktorze Szymali młodym badaczem odwołującym się w dysertacji doktorskiej do teorii performansu. Można zatem uznać, że performatyczne badania gier stają

się w jakimś sensie specjalnością polskich groznawców. Owa popularność nie oznacza, że mgr Wieremiej jest w swojej argumentacji odtwórczy bądź posługuje się jakimikolwiek myślowymi kalkami. Wręcz przeciwnie wywód jest samodzielny, autorski i oryginalny. Doktorant bardzo umiejętnie łączy bowiem w swojej rozprawie teorię performansu z podejściem autoetnograficznym i nieantropocentrycznym postrzeganiem gier sportowych.

Jestem pod dużym wrażeniem zgromadzonego na potrzeby doktoratu materiału z samodzielnie przeprowadzonych rozgrywek. Widać, że w rozprawie nie mamy do czynienia z płytkim autobiografizmem naprędce ubranym w „autoetnograficzne szaty", ale z przemyślaną od początku koncepcją licznych i długotrwałych rozgrywek na potrzeby badań. Tak zaplanowana autoetnografia opiera się na wspominanym w rozprawie długim graniu, które w wydaniu mgra Wieremieja odsłania nowe konteksty gier sportowych nie tylko jako miejsca długiego trwania dla graczy, ale także specyficznych przemian badanych środowisk gier, które nie byłyby widoczne, gdyby środowiska te były badane w krótszej perspektywie czasowej.

W dysertacji bardzo zajmujące są fragmenty poświęcone wirtualnym ciałom, które autor sytuuje w wielorakich kontekstach zarówno, jeśli chodzi o ich relację z ciałami biologicznymi sportowców, jak i kategorią ruchu, czy też w perspektywie polityk ciała. Bardzo podobały mi się interpretacje autora związane z kwestią zużycia wirtualnego ciała i formami manipulowania nim. Zakończenie kariery, kontuzje i śmierć zarówno w przestrzeni poza grą, jak i jej upamiętnianie w środowisku gry, zostały w sposób dojrzały ukazane jako elementy growych performansów i unikalne rytuały. Równie błyskotliwe są fragmenty dotyczące dyskusji nad czasem zdarzeń rozgrywających się wewnątrz gry jak i ich relacji do czasu realnych rozgrywek i wydarzeń sportowych. W wywodzie autora widać, w jak skomplikowane relacje temporalne wchodzi rozgrywka odbywająca się w grach sportowych z czasem rzeczywistym.

Za najważniejsze z osiągnięć autora uznaję jednak wyjście poza częstą w groznawstwie perspektywę myślenia o grach jako o środowiskach przyjemnych, przynoszących graczom satysfakcję z pokonywania przeszkód i performowania ról. Uprawiane na bazie różnych teorii, np. flow *game studies* często ukazują rozgrywkę jako okazję do osiągnięcia satysfakcji, znalezienia się w atrakcyjnej i dopracowanej wizualnie i fabularnie przestrzeni, pozwalającej na dokonywanie znaczących wyborów i wchodzenie w zajmujące interakcje ze światem przedstawionym.

Tymczasem przyjęta na potrzeby badań autora perspektywa autoetnograficzna pozwala mu podjąć dyskusję o porażce, niepowodzeniach, nieudanych karierach zawodniczych, kontuzjach i śmierci. W praktyce case'y te pokazują przykry wymiar gier nakreślony wcześniej przez Jespera Juula w słynnej „Sztuce przegrywania". Sam miałem czytając te fragmenty zróżnicowane odczucia związane z długotrwałym użytkowaniem gry „Clash Royale", która przez wiele lat grania sprawiała mi jednocześnie

i dużą satysfakcję i była powodem wielkich frustracji. Mgr Wieremiej zbudował aparat badawczy pozwalający mu skoncentrować się na kategoriach, których próżno szukać w innych studiach nad grami, takich jak nieudolność, niezgrabność, niekonsekwencja, nieskuteczność. To ogromny walor opracowania, bo obiegowe myślenie o funkcjach gier sportowych kazałoby nam raczej myśleć o nich jako o środowiskach, w których gracze poszukują okazji do wcielania się w role boiskowych herosów, takich jak Lionel Messi, Christiano Ronaldo czy LeBron James. Wnioski rozprawy nie są jednak tak oczywiste. Gry sportowe nie zawsze opierają się na rozwijaniu satysfakcjonujących karier i na ciągłym wygrywaniu. Okazuje się, że wielokrotnie repozycjonują graczy i stawiają ich w roli drugoplanowych bądź niekoniecznych aktorów growego performansu. Podobne wnioski miałem konfrontując wywód autora z okazją śledzenia rozgrywki w trybie kariery mojego syna w grze FIFA 2023, które potwierdzają, że performujący w tym growym środowisku użytkownik zajmuje zdecentralizowaną pozycję, nieco z boku systemu, który sam siebie napędza.

Dysertacja jako całość stanowi dopracowane studium, w którym niewiele jest słabszych punktów. Chciałbym jedynie odnieść się do kilku wątków, których w rozprawie nieco mi zabrakło.

Po pierwsze nie do końca zgadzam się z całkowitym w pracy pominięciem rozróżnień genologicznych związanych z grami sportowymi. Autor świadomie rezygnuje z tego typu dyskusji, a przecież wydaje się ona bardzo istotna w perspektywie wielkiego zróżnicowania gatunkowego gier o tematyce sportowej i punktów stycznych z innymi gatunkami (np. bijatykami czy grami samochodowymi). Autor koncentruje się w pracy na dwóch takich gatunkach, symulacjach i managerach sportowych i ma do tego jak najbardziej prawo. Należałoby jednak te gatunki osadzić w szerszym genologicznym kontekście i choć w zarysie dookreślić ich cechy dystynktywne. W odniesieniu do pierwszego z gatunków, symulacji sportowych, autor pozbywa się nawet głównego ich wyróżnika, jakim mogłaby być symulacyjność, poddając ją w wątpliwość. I znów ma on prawo do krytyki kategorii symulacji, ale nie daje czytelnikowi w zamian żadnych wskazówek, jakie są cechy konstytutywne tej grupy badanych przez niego gier.

Drugi aspekt, który budzi nieco moje wątpliwości, to kwestia prezentowania środowiska gry jako semi-autonomicznego systemu, który dopełnia się działaniem gracza. Takie ujęcie nie uwzględnia w żaden sposób roli projektantów i producentów gry w budowaniu jej założeń, planowaniu możliwych afordancji i rezultatów działania systemu. Szczególnie widoczne to jest w kilku fragmentach, w których autor pokazuje, jak system gry wpływa na gracza i definiuje zakres jego swobody, np. we fragmencie dotyczącym statystyk. Trudno zgodzić się mi w pełni ze stanowiskiem autora, w którym ukazuje on sytuację odbiorczą tylko jako efekt samozwrotnego autonomicznego środowiska gry (np. cyt. „Gra w takim przypadku konsekwentnie dbać będzie o to, aby utrzymać spójność widowiska", s. 60)., nie

zauważając na to, że przecież to twórcy gry zaplanowali w dużym zakresie jej działanie. Oczywiście mamy wszyscy świadomość, że systemy gier są ergodycznymi maszynami, których tylko niektóre elementy mają zamknięty i ustalony charakter i poddają się nieustannemu performowaniu wynikającemu z algorytmiki i działań graczy. Mam jednak wrażenie, że gdyby autor lokalnie uciekł się do obserwacji korzystających z perspektywy *production studies* i teorii autorstwa, to wywód wtedy mógłby uwzględnić, na ile growy performans jest wynikiem także założeń twórców. A tak są oni w pracy w ogóle nieobecni.

Trzeci aspekt, na który chciałem zwrócić uwagę, to dwie kategorie obecne w pracy, ale wymagające pewnych uzupełnień. Pierwszą z nich jest ciało, a drugą sprawczość. Autor w bardzo ciekawy sposób omawia sytuację wirtualnych ciał w środowiskach gier sportowych. Wydaje się jednak, że w wywodzie mało jest odwołań do naukowej dyskusji nad kategorią ciała zarówno uprawianej na polu *game studies*, jak również w perspektywie ciała jako obiektu zainteresowań nieantropocentrycznych orientacji badawczych. Pokazanie tego szerszego kontekstu cielesności bardzo by wzbogaciło wywód. Z jednej strony mamy przecież groznawcze analizy ciała w typie „Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation" Steve'a Finka i „A Play of Bodies: How We Perceive Videogames" Brendana Keogha, a z drugiej np. posthumanistyczne teorie ucieleśnienia N. Katherine Hayles i Rosie Braidotti.

Z kolei kategoria sprawczości wydaje się w wywodzie dosyć mocno pominięta, a przecież autor bardzo wiele miejsca poświęca aspektom kontroli środowiska gry pokazując, jak jest ona przejmowana przez algorytm gry i w jaki sposób wyznacza on miejsce dla działań gracza. Sprawczość ma tymczasem długą historię w badaniach gier, która jakoś w wywodzie powinna znaleźć swoje miejsce.

Chciałbym na koniec zadać autorowi kilka pytań, które wynikają z faktu, że interesująca i wielowątkowa dysertacja rozbudziła mój czytelniczy apetyt na różnorodne odpowiedzi dotyczące gier sportowych. Po pierwsze autor analizując sytuację wirtualnych ciał w środowiskach gier sportowych zwraca krytycznie uwagę na ciała kobiece jako pomijane i dyskryminowane w grach. Chciałbym w związku z tym zapytać w perspektywie moich własnych zainteresowań badawczych, jak zdaniem autora wygląda sytuacja ciał z niepełnosprawnością w odniesieniu do gier sportowych. Drugie pytanie natomiast wiąże się z kwestią nieudanych gier o tematyce sportowej. Autor poświęca nieco miejsca nietrafionym rozwiązaniom w obrębie niektórych tytułów, ja natomiast chciałem zapytać, co w ogólniejszym sensie decydowałoby o odrzuceniu przez graczy i braku komercyjnego sukcesu niektórych gier.

Podsumowując: uważam, że dysertacja doktorska mgr. Wieremieja 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 rekonstrukcja sportowych performansów w grach wideo wypracowując w toku wywodu unikalne wnioski. W efekcie rozprawa doktorska magistra

Wieremieja 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, a także umiejętnością samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Rozprawa w pełni lokuje się w dziedzinie nauk humanistycznych w dyscyplinie nauki o sztuce. W związku z powyższym wnioskuję o jej dopuszczenie do dalszych etapów postępowania. Wysoki poziom naukowy pracy każe mi również zarekomendować ją do wyróżnienia.

Dr hab. Jan Stasieńko prof. Uniwersytetu DSW