Recenzja pracy doktorskiej Piotra Sterczewskiego
pt. "Social and Political Conflict in Video, Board and Card Games"

Michał Mochocki

Pozwolę sobie zacząć od końca, czyli najważniejszej konkluzji: pracę oceniam pozytywnie, jako spełniającą wymagania będące podstawą przyznania tytułu doktorskiego. Stanowi o tym przede wszystkim część teoretyczna, zawarta na 50 stronach "Introduction". Dwukrotna lektura całości prowadzi mnie do następujących spostrzeżeń.

Kluczowym osiągnięciem naukowym jest zastosowanie koncepcji *mnemonic hegemony* i *agonistic/antagonistic conflict* z obszaru Memory Studies do badania gier historycznych w połączeniu z *retoryką proceduralną* i *filtrami realizmu* z Game Studies. Znakomicie czyta się przedstawienie retoryki proceduralnej Bogosta (pp. 13-16), przechodzące w omówienie konfliktu w kulturoznawstwie i groznawstwie, co następnie wiedzie nas do najważniejszej w tej pracy metodologii. Tę nakreślają sekcje: wprowadzająca do teorii hegemonii (pp. 23-31), sekcja o studiach nad pamięcią i hegemonią mnemoniczną (pp. 32-36), a wreszcie pięciopunktowy schemat analizy gier z punktu widzenia ww. teorii (pp. 36-40). Te dwadzieścia stron uważam za najcenniejszy wkład autora w rozwój nauki. Gorąco zachęcam do publikacji tego materiału w wysokozasięgowym czasopiśmie, np. *Games and Culture*. Pewien jestem, że taki artykuł uzyska wiele cytowań. Sam chętnie skorzystam z narzędzi Piotra w moich analizach dyskursów dziedzictwa i pamięci w grach. Mam tylko jedną wątpliwość: czy aby "**identifying hegemonic projects** appearing in the game's discourse" i "assessing intertextuality in the memory discourses of the games to evaluate **their relation to external hegemonic projects**" nie są na tyle podobne, by nie scalić ich w jeden punkt?

Co jeszcze znajdujemy w "Introduction"? Metodologię uzupełnia przegląd starszych gier planszowych o tematyce historycznej, w tym tworzonych w Polsce i o Polsce (pp. 40-45), co nie jest niezbędne dla dalszych rozważań, ale nakreśla kontekst historyczno-kulturowy. Za to słabiej wypada sekcja nt. konfliktu w Game Studies i w podręcznikach projektowania gier. Po pierwsze, materiał ten jest niepotrzebny, gdyż stanowi krótki przegląd teorii i narzędzi, którymi autor nie będzie posługiwać się w dalszej analizie. Po co poświęcać dwie strony (pp. 4-5) na omówienie ujęcia Siitonena i pokrewnych, aby zakonkludować, że nie będą tutaj przydatne? A potem na str. 11 powtórzyć, że chociaż ujęcia designerskie są same w sobie cenne, to nie dla celów niniejszej pracy? Jeszcze bardziej zbędna jest notka historyczna o sporze ludologii z narratologią (p. 12), która służy chyba tylko po to, by wbić serię sześciu pozycji bibliograficznych. Nie widzę także wykorzystania Flanagan i Nissenbaum, których 15-punktowy schemat analityczny jest wspomniany (p. 17), ale bez wyjaśnienia, gdzie i w jakim zakresie będzie zastosowany. Jeżeli praca ta ma być publikowana drukiem, proponowałbym zadbać o selektywność i pozbyć się teorii i narzędzi, które nie będą użyte w rozdziałach. Stwarzają wrażenie, że są użyte pretekstowo, aby sztucznie powiększyć bibliografię. Zwłaszcza tam, gdzie autor cytuje seryjnie nazwiska i daty bez konkretnych cytatów, w stylu "piszą o tym X; Y; Z; ZZ; ZZZ i ZZZZ". Takie cztero- czy pięcio-nazwiskowe przypisy seryjne trafiają się kilkakrotnie, a rekord osiąga strona 22, gdzie w jednym akapicie naliczyłem aż 43 odwołań, z których znakomita większość będzie później przywołana jednokrotnie albo wcale.

Po drugie, zaskakująca jest nieobecność kluczowych prac dotyczących gier planszowych. Wśród podręczników projektowania gier autor wymienia albo takie poświęcone stricte grom wideo, albo o grach w ogólności (które też są zdominowane przez gry wideo). Na uwzględnienie *Unboxed* (Calleja) z roku 2022 było zapewne zbyt późno, ale można by liczyć na *Game production: prototyping and producing your board game* (Engelstein 2021), *Building blocks of tabletop game design* (Engelstein & Shalev 2020), czy klasyczne *The Kobold guide to board game design* (Selinker & James 2012). Co gorsza, brak planszówko-centrycznych opracowań kulturoznawczych,

które znakomicie przysłużyłyby się rozważaniom o dyskursach i politykach pamięci. Nie ma w bibliografii *Eurogames: the design, culture and play of modern European board games* (Woods 2012) ani *Storytelling in the modern board game* (Arnaudo 2018). Dwie książki Paula Bootha (2015, 2021) są wspomniane, lecz niewykorzystane analitycznie. Po trzech stronach poświęconych Bogostiańskiej retoryce proceduralnej trafiamy na jedno zdanie o tym, że Booth (2021) skutecznie zastosował ją do gier planszowych – i na tym koniec. Nie udało mi się odnaleźć na dalszych stronach dysertacji szerszego zastosowania ludo-tekstualnej analizy gier planszowych według Bootha. A przecież to gry planszowe stanowią większość analizowanych tytułów. Dlatego spodziewałbym się odwrotnej proporcji w cytowanej literaturze: mniej komputerowych, więcej analogowych.

Rozdział 1 zaczyna się od definicji i 18-19-wiecznej historii gatunku *wargames*. Definicja jak najbardziej uzasadniona. Rys historyczny już niekoniecznie. W "Introduction" mieliśmy już historię rozwoju historycznych planszówek, doprowadzoną przez 19-ty wiek do 20-ego i to na rynku polskim. Cofanie się teraz o dwa wieki do Niemiec, by znów dość do 20-ego przez Anglię i USA nie wydaje się potrzebne. Za to wstęp do agonizmu/antagonizmu (Mouffe) i selektywnego realizmu (Potsch) są słusznie obecne. Szkoda, że słabo wykorzystane w rozdziale. Ogólnie rzecz biorąc, cały ten rozdział jest słaby, tj. nierozwinięty. Analiza gier bitewnych zamyka się na kilku stronach (pp. 54-61) i nie realizuje autorskiego schematu ze stron 36-37. Nie wymienia *nodal points* ani *chains of equivalence*, nie śledzi intertekstualności, a agonizm/antagonizm omawia tylko w części wstępnej, bez analizy tego, jak jest realizowany w danych grach. Z pięciu zapowiadanych punktów analizy znajduję tu jeden – jest to aspekt polskich polityk i hegemonii pamięci. W tym zakresie autor ma cenne spostrzeżenia i potrafi wskazać przykłady różnego podejścia do projektowania i pisania gier. Są to jednak bardzo skrótowe wnioski, słabo uzasadnione analizą. Przypisów źródłowych także brakuje. Sekcja "Balancing the Unbalanced..." ma jeden jedyny przypis nt. historii wargamingu w Polsce. "Fighting for Other Outcomes" ma trzy przypisy z Historical Game Studies (dalej: HGS): dwie prace Apperleya i jedną Chapmana nt. kontrfaktyczności w grach. "Influence of..." nie ma żadnego. Trudno uznać analizę omawianych tam gier za opartą o jakąkolwiek metodologię, skoro brak przypisów i terminologii nawet z autorów kluczowych: Mouffe, Lacau, Bogost, Molden. Daje się też we znaki brak odwołań do prac nt. mechaniki i projektowania gier bitewnych. Nie ma *On Wargaming* (Caffrey 2019), *Wargame Handbook* (Dunnigan 2000), czy projektowania gier planszowych w ogóle. Stwierdzenia typu "This is a design solution appearing in other wargames" czy "wargame designers will typically justify their decisions on..." są rzucane bez oparcia w źródłach ani przykładach. Generalnie, cały ten materiał lepiej by się sprawdził jako część "Introduction", bo jako samodzielny rozdział potrzebowałby jeszcze wiele pracy.

Rozdział 2 przynosi dobrze opatrzony źródłami rys najważniejszych cech polskiej polityki pamięci, zilustrowany szczegółową analizą materiału filmowego *Unconquered*. "The New Wave of Polish Historical Games" to zwięzłe, treściwe, konkretne wprowadzenie do tematu. Jest jeden zgrzyt z seryjnym przypisem: krótka uwaga o tym, że we wczesnym 21. wieku miał miejsce renesans gier planszowych, opatrzona jest aż pięcioma autorami (p. 68). Jednak ogólnie wstęp do Rozdziału 2 to dobry materiał, zwłaszcza sekcja "Hegemonic Polishness", gdzie autor umiejętnie łączy kluczowe teorie z Memory Studies z polskimi badaniami polityk pamięci. Za to mieszane odczucia powoduje u mnie ostatnie zdanie: "Possible elements of hegemonic analyses (...) were previously listed in the section (...) in the Introduction". Dobrze, że autor przypomina o swoim schemacie analitycznym i to w momencie, w którym ma przejść od wstępu do właściwych case studies. Sęk w tym, że takich przypominajek nie ma w dalszych częściach rozdziału. Po kilkudziesięciu stronach czytelnik nie będzie pamiętał, jakie elementy tworzą ramę analityczną i o czyje teorie są oparte. Zobaczmy, jak wygląda rozłożenie przypisów naukowych (tj. pomijając cytaty z analizowanych gier, jak i z recenzji graczy/twórców) pomiędzy sekcje:

1. "Games at the Heart..." to wstęp do podrozdziału o grach nt. powstania warszawskiego. Ma 4 przypisy do prac nt. polskiej historii czy polityki pamięci i 4 do adekwatnych Game Studies, a także 5 do Game Studies nieadekwatnych, bo opatrzonych wnioskiem, że nie pasują. Jeśli chodzi o czwórkę kluczowych metodologicznie autorów, tu przywołani są Molden i Bogost – Mouffe i Laclau nie. Polska historia i pamięć Powstania jest następnie rozwinięta w porządnie zrobionym materiale w "Warsaw Uprising...", dobrze nasyconym przypisami do fachowej literatury (choć nie o grach) (pp. 80-85).
2. Sekcja o grze *Uprising 44* ma tylko jeden przypis naukowy (Potsch 2017), za to solidnie wykorzystany: autor wymienia za Potschem cztery filtry realizmu i analizuje nimi *Uprising 44*. Na plus: jest to świetnie zrobiona analiza. Na minus: brak innych odwołań naukowych, a w szczególności: brak kluczowej czwórki Mouffe-Lacau-Bogost-Molden; brak odwołania do własnego autorskiego schematu z "Introduction".
3. *Mali Powstańcy* mają 4 przypisy naukowe z polskiej historii/pamięci i 0 (zero) przypisów groznawczych, medioznawczych, jakichkolwiek. Jest obszerna i trafna analiza aspektów symulacyjnych, reprezentacyjnych, treści tekstów i paratekstów. Trafna i wartościowa – ale bez przypisów ma charakter raczej popularnonaukowy niż naukowy.
4. *Enemy Front* jest trochę lepiej obudowany naukowo: ma kilka przypisów nt. polskiej historii/pamięci i 4 groznawcze.
5. *Warsaw* zaczyna się od wspomnienia *This War of Mine*, która dostaje 3 przypisy groznawcze, lecz analiza samej gry *Warsaw* nie ma ani jednego – ma tylko 1 przypis polsko-historyczny. Znów: spostrzeżenia analityczne są przekonujące i ciekawe, lecz brak im aparatu naukowego. Autor posługuje się m.in. pojęciem *chains of equivalence*, lecz bez przypisu – aby rozpoznać źródło, czytelnik musi pamiętać opis sprzed wielu stron.
6. Dopiero w *First to Fight* trafiamy na przypis i wyjaśnienie *chains of equivalence* oraz *agonism/antagonism* (pp. 114-115). Łącznie w tej sekcji odnaduję 3 prace z Memory Studies (w tym właśnie te kluczowe Laclau, Mouffe, Molden) i 4 polskie pamięcio-historyczne. Lecz 0 (zero) groznawczych.
7. *Outcast Heroes* ma 6 przypisów pamięcio-historycznych, ale w tym 4 upakowane w jeden nawias. Do tego 2 x Laclau i Mouffe.
8. *7 Days of Westerplatte* – 3 groznawcze, 1 pamięcio-historyczny. Pojawia się pojęcie retoryki proceduralnej, lecz bez przypisu z nazwiskiem.
9. *Revolution 1905* przeciwnie, podaje "Bogost 2007" jako autora pojecia retoryki proceduralnej, za to *chains of equivalence* stosuje bez przypisu. Poza tym znajduję 2 przypisy polsko-historyczno-pamięciowe i 1 z Memory Studies.
10. *Semper Fidelis* ma 2 przypisy historyczno-pamięciowe.

Pod kątem ewentualnej publikacji stanowczo gardłowałbym za poumieszczaniem przypisów w każdej sekcji, nawet jeśli wyglądałoby to nieco sztucznie. Jako recenzent, który czyta wnikliwie od deski do deski, jestem w stanie rozpoznać, które akapity mówią o *key signifiers* jako *nodal points* wg Laclau i Mouffe, które o agonizmie/antagonizmie itd. Ale czytelnik późniejszej publikacji może sięgnąć po prostu do sekcji o tej jednej grze, która go interesuje, a wtedy nie będzie świadom zastosowanych pojęć i metodologii.

Warto także przemyśleć logikę umieszczania przypisów do prac omawiających polską historię i politykę pamięci. Decyzje o umieszczeniu przypisów wydają mi się zupełnie losowe. Nie rozumiem, dlaczego jeden fakt historyczny zasługuje na przypis, a kilka innych nie.

Za istotną słabość uważam także analizowanie mechaniki gier bez odwoływania się do prac groznawczych poświęconych mechanice tudzież wzorcom projektowym gier, czy odwoływanie się do charakterystycznych cech gatunków gier bez przywołania prac definiujących te gatunki.

Zastanawia mnie także, czemu filtry realizmu wg Potscha są szczegółowo (i bardzo celnie) użyte w analizie jednej gry, fragmentarycznie w paru kolejnych, a w pozostałych wcale. Także – czemu *chains of equivalence* i *agonism/antagonism* są czytelnikowi objaśnione w grze *First to Fight* w połowie objętości pracy, a nie były objaśniane przy grach analizowanych na wcześniejszych

stronach. Domyślam się, że może to wynikać z recyklingu, tj. wkomponowania w doktorat materiału z wcześniejszych prac. Samo w sobie to nic zdrożnego, jednak przydałoby się to gruntowniej przeredagować, aby praca miała spójniejszą strukturę.

Jeśli mówimy o strukturze – osobliwa jest dysproporcja objętości między rozdziałami. Pierwszy jest ewidentnie nierozwinięty, o czym wspominałem. Gdybym miał doradzać pod kątem dalszej redakcji, Rozdział 1 włączyłbym do Wstępu, a z Rozdziału 2 zrobiłbym dwa samodzielne. Rozdział 3 natomiast radziłbym rozbudować.

Rozdziału 3 nie omówię szczegółowo, bo musiałbym powtarzać obserwacje z Rozdziału 2 dotyczące (nie)obecności przypisów. Z tym, że tutaj ów brak jest poważniejszy, bo dotyczy całego rozdziału. Możemy mieć do czynienia z czytelnikiem, którego nie interesują gry militarne, tylko te polityczne i społeczne z Rozdziału 3. Jeżeli przeczyta tylko ten rozdział, nigdzie nie natrafi na objaśnienie kluczowych terminów (i tylko niektóre mają przypis identyfikujący autorów) – ani na informację, na których stronach może je znaleźć. I tak jak Rozdział 1, Rozdział 3 jest stanowczo zbyt krótki. Piotr odnalazł około 10 gier należących do tej kategorii i chętnie zobaczyłbym więcej z nich jako obiekt szczegółowej analizy. Tę bowiem, tu jak i w poprzednich rozdziałach, autor prowadzi interesująco i przekonująco. Jednak odnoszę wrażenie, że po prostu zabrakło czasu, aby końcowy rozdział rozprawy rozwinąć do pełnowymiarowego kształtu.

Na samym końcu odniosę się do tego, co widnieje na samym początku, a mianowicie, do tytułu pracy. Rozmija się on ogromnie z zawartością, a to w dwóch obszarach. Po pierwsze, zapowiada temat konfliktu w grach wideo, planszowych i karcianych, czyli bardzo, bardzo szeroko – a dostajemy bardzo wąski obszar regionalny (Polska i sąsiedzi), rynkowy (produkty polskie) i chronologiczny (po 1989; a gry tematycznie z dwóch stuleci). No i nic w tytule nie przygotowuje czytelnika na tak przemożną dominację liczebną planszówek. Stanowczo powinien się tam pojawić podtytuł informujący o ww. ograniczeniach. Po drugie, sformułowanie "social and political conflict" nie uwzględnia faktu, że w omawianych grach bezwzględnie dominuje konflikt militarny. Owszem, "militarny" zawiera się w "polityczny", ale "społeczny" również; zresztą metodologia wybrana przez autora zakłada, że polityczne jest wszystko. A zatem, skoro niemal cała analiza dotyczy gier o zmaganiach militarnych, wolałbym militarność/wojenność zobaczyć w tytule. Nawiasem mówiąc, doskwiera tutaj szczupły rozmiar Rozdziału 3, bo tylko tam znajdujemy gry o konfliktach polityczno-społecznych niebędących militarnymi. Ogólnie rzecz biorąc, odnoszę wrażenie, że treść rozprawy nie dostarcza tego, co obiecuje tytuł. Co wbrew pozorom uważam za usterkę raczej drobną, bo do jej korekty wystarczy przeformułować tytuł. A nawet jestem skłonny podejrzewać, że użycie tak ewidentnie nieadekwatnego tytułu może wynikać z biurokratycznej niemocy uniwersyteckiej, która nie chce zmieniać nazw zarejestrowanych przed laty w archiwach.

W konkluzji pragnę podkreślić, że wysoko oceniam zarówno propozycję metodologiczną z Introduction, jak i samodzielne analizy wybranych gier w dalszych rozdziałach. Nauczyłem się dzięki nim sporo o polskich grach planszowych. Owszem, powytykałem braki przypisów i objaśnień w bardzo wielu sekcjach, ale nie chciałbym liczyć tego jako wiele błędów, lecz pojedynczą słabość, jaką jest brak rygoru w stosowaniu aparatu naukowego w postaci przypisów. Podkreślę: brak rygoru, co nie oznacza braku umiejętności. Są bowiem fragmenty i sekcje odpowiednio nasycone przypisami i objaśnieniami. Autor niewątpliwie potrafi to zrobić, jeśli się postara. Jedyną naprawdę poważną słabością tej pracy jest niemal zupełne zignorowanie ogromnego dorobku anglojęzycznego i polskiego groznawstwa, a szczególnie Historical Game Studies, które – w mojej opinii – powinno grać tu pierwsze skrzypce. Przecież jest to praca o grach historycznych.