DZIEKANAT
Wydziału Historycznego UJ
wpłynęło 12.09.2023

SWPS
Uniwersytet
Humanistycznospołeczny

5 września 2023

dr hab. Mirosław Filiciak, prof. SWPS
Katedra Kultury i Mediów / Instytut Nauk Humanistycznych
Uniwersytet Humanistycznospołeczny SWPS

RECENZJA
rozprawy doktorskiej pana Piotra Sterczewskiego
pt. *Social and Political Conflict in Video, Board and Card Games*,
przygotowanej pod kierunkiem prof. Andrzeja Pitrusa

Konwencja recenzji nakazuje wskazywać słabe strony pracy, jednak pan mgr Piotr Sterczewski tego zadania mi nie ułatwił. Przedstawiona do oceny dysertacja nie jest wolna od usterek, jednak moja opinia na jej temat jest więcej niż pozytywna. Oczywiście nie jest to wielkie zaskoczenie, Doktorant jest postacią rozpoznawalną w kręgach badaczek i badaczy gier, od przeszło dekady publikuje w dobrych czasopismach, polskich i zagranicznych – w tym w najważniejszym „branżowym" tytule, „Game Studies". Ale tym, co w recenzowanym tekście podoba mi się być może najbardziej, jest wyjście poza świetnie już w Polsce rozwiniętą, ale wciąż w mojej opinii nieco hermetyczną niszę badań gier. Oczywiście, to rozprawa o grach – karcianych, planszowych, elektronicznych. Ale to także praca o politykach pamięci we współczesnej Polsce, w wypadku której gry można potraktować jako jedno z możliwych studiów przypadku. Z tej perspektywy to tekst po prostu istotny i mam nadzieję, że po wprowadzeniu pewnych korekt będzie miał szansę ukazać się drukiem. Na pewno byłoby warto.

Jestem pod dużym wrażeniem wyboru tematu, który dotykając kwestii polityk pamięci, pozwala wyjść poza oczywistości – ich funkcjonowanie w grach jest bowiem kwestią złożoną, nawet jeśli część z analizowanych w rozprawie tytułów wspieranych było przez instytucje państwowe. Autor koncentruje się na konflikcie w grach, który dla ogromnej większości tytułów jest kluczowy. Świetnie sprawdziło się zderzenie refleksji nad hegemonią mnemoniczną ze specyfiką gier; za sprawą „retoryki proceduralnej" mogą one bowiem komunikować pewne kwestie nie tylko poprzez narzędzia dostępne innym mediom, ale także przez reguły. Zarazem

widać tu ogromną erudycję, już na pierwszych stronach przy omówieniu historii refleksji nad designem i mechaniką gier pan mgr Sterczewski pokazuje, że nie będzie to praca z lukami w bibliografii. Jak jednak wspominałem, Autor nie jest tylko sprawnym groznawcą – zauważa, że konflikty w grach zazwyczaj analizowane są z pominięciem towarzyszących im dyskursów społecznych. Poszerza więc spektrum badań, pochylając się nad deklarowanymi intencjami twórców i warstwami reprezentacji.

Choć mam pewne uwagi kompozycyjne dotyczące struktury całości, to na poziomie budowy wywodu poszczególne części napisane są bardzo sprawnie, w wyraźnie wyćwiczonej na publikacjach w obiegu międzynarodowym konwencji. Po wspomnianych odniesieniach kolejne narzędzia to teoria hegemonii (mamy więc „state of arts"), wyjście od Gramsciego, przywołanie jego komentatorów, wreszcie koncentrację na myśleniu o hegemonii u Laclau i Mouffe. Dobrze się to czyta, wywód stopniowo się rozwija, ale jest też po prostu solidnie wykonaną akademicką robotą, z szacunkiem dla literatury i dla czytelnika. Także z dojrzałością opartą na zrozumieniu granic między dyskursami, co przekłada się na odpowiednie wprowadzaniem kolejnych narzędzi, jak osadzona w kontekście studiów nad pamięcią, wspominana już hegemonia mnemoniczna. Podobać musi się selekcja materiału - doceniam, że nie ma w tym tekście zazwyczaj rytualnie omawianych w rozprawach o grach Huizingi i Caillois, jest za to część poświęcona konfliktowi w badaniach growych, ale też w tradycji badań kultury, zwłaszcza anglosaskich cultural studies, o silnie marksistowskim rdzeniu. Doceniam ten gest, bo uważam, że już dawno pora zestawiać badania gier z innymi obszarami i że co najmniej równie ważne jak przedmiot analiz, są wybory metodologiczne. Takie podejście poszerza dialog wokół prowadzonych badań poza obszar game studies – i jak wspominałem, dysertacja pana mgra Sterczewskiego to kryterium absolutnie wypełnia. Z tego względu doceni ją osoba zanurzona w groznawstwie, ale też kulturoznawczyni zajmująca się pamięcią, dla której gry będą tylko pewnym studium przypadku, wymagającymi częściowo odrębnego aparatu, ale równocześnie wpisujące się w szersze zjawisko. Oczywiście chciałoby się więcej, stąd gdy Autor wytwarza ciekawe połączenia, przywołując na potrzeby badania gier książki z porządku dyskusji o tożsamości narodowej, obecne też w debatach publicznych, kilkukrotnie miałem poczucie, że można byłoby pokusić się o fragmentaryczne choćby wprowadzenie innych niż gry tekstów popkultury, wykorzystujących podobne motywy – do tego jeszcze wrócę. Dodam jeszcze, że Autor w dojrzały sposób dystansuje się też od skrzywień pola badawczego, wspominając, że nie wszystkie gry wprost dotykają poważnych tematów, nawet jeśli przegląd publikacji tak mógłby sugerować.

Temat dyskursów pamięci i polityki historycznej w odniesieniu do Polski może wydawać się chwilami zbyt łatwy, dlatego Autor dba o zapewnienie odpowiednio szerokiej i zróżnicowanej próby badawczej. W pierwszym rozdziale są to gry wojenne, ciekawe o tyle, że to gatunek z definicji skoncentrowany na wąskim wycinku konfliktu. Chodzi o strategiczny kunszt graczy, pokonanie oddziałów przeciwnika, itd. Czy można jednak zajmować się np. II wojną światową w Europie bez zająknięcia się o Holocauście? Ciekawe są też możliwe spekulacje, niejednoznaczne przecież politycznie – bo nie chodzi przecież wyłącznie o zwycięstwo Polski, można sobie wyobrazić także inne scenariusze (przypomina mi się mod do komputerowej gry *Hearts of Iron IV*, zrobiony przez Jana Sowę i kolektyw artystów, który zmieniał historię „cudu nad Wisłą" i pozwalał opowiedzieć historię Polski, która wchodzi w skład niezależnej wobec ZSRR Anarchokomunistycznej Republiki Międzymorza). Kluczowy jest jednak drugi rozdział, gdzie znakomity jest już wybór nie gatunku czy wydarzenia, ale XX-wiecznych walk o niepodległość, stanowiących kluczowy element polskiej martyrologii. To rozdział poświęcony „nowej fali polskich gier historycznych", karcianych, planszowych i komputerowych, ze znaczącym wpływem publicznego finansowania z instytucji takich jak IPN czy NCK. Sterczewski z wyczuciem pisze tu o zmianach historycznych, znaczeniu transformacji systemowej, ale i dojścia do władzy PiS (a wcześniej – znaczeniu otwarcia Muzeum Powstania Warszawskiego). Oczywiście w większej części są to wizje specyficznej wizji polskości, wylewającej się dziś nie tylko z komputerowych ekranów, choć Doktorant zadbał o to, by uwzględnić też inne narracje, jak te z pozycji o proweniencji lewicowej czy gry eksponujące wątki feministyczne. Analizy dotykają intrygujących konfliktów, zwłaszcza w wypadku gier komputerowych, kosztownych w produkcji, a więc z założenia adresowanych na rynek globalny, gdzie oprócz zwyczajowego zestawu napięć, dochodzą nowe: sprowadzenie historii do roli dekoracji, gatunkowe uproszczenia i oczekiwanie możliwości zwycięstwa właściwe większości gier głównego nurtu. Także oczywiste dla graczy, choć kłopotliwe w wypadku odniesień choćby do Powstania Warszawskiego oczekiwanie możliwości kierowania dobrze uzbrojoną i wyszkoloną postacią. Przyznaję, że po takim nasileniu wizji często absurdalnych, z których można wnioskować, że powstanie upadło dlatego, że dzieci nie dość pilnie roznosiły meldunki, z pewną ulgą – i tu znów uznanie za układ dramaturgiczny rozprawy – przyjąłem rozdział trzeci. Stanowi on pewną ideologiczną przeciwwagę, ciekawie komplikującą pejzaż polskiej historii w grach, bo dotyka okresu PRL-owskiego, wzbudzającego w społecznym imaginarium inne emocje, również takie jak nostalgia. Później mamy już tylko zwięzłe zakończenie – czas więc na anonsowane drobne zastrzeżenia.

Bardzo wysoko oceniam jakość wykonanej pracy naukowej, daruję sobie uwagi z porządku „brak nazwiska X", „tu prosi się o sięgnięcie po Y", bo nie widzę tu żadnych istotnych pominięć, a budowany przez Doktoranta aparat analityczny po prostu działa. Wydaje mi się jednak, że w łatwy sposób można poprawić kompozycję pracy. Wygląda to tak: najpierw mamy 50 stron wstępu, który w zasadzie jest też wprowadzeniem teoretycznym i historycznym – przyznaję, że początkowo wzbudziło to we mnie pewną dezorientację. Może rozpieszczony jestem anglosaskimi konwencjami, ale skoro Autor też z nich czerpie, to chętnie na początku przeczytałbym informację o tym, dlaczego czytam o tym, o czym czytam. Zwłaszcza, że potem następuje bardzo krótki rozdział pierwszy, stanowiący niemal połowę pracy drugi i znów króciutki trzeci. Pewien niedosyt budzi też podsumowanie, zawierające głównie streszczenie pracy. Być może wartym rozważenia pomysłem jest więc przesunięcie fragmentów podsumowania na początek, wycięcia części wstępu i uczynienia z niej rozdziału pierwszego, a w zamknięciu niekoniecznie rytualne otwarcie dla kolejnych badań – zwłaszcza, że już teraz Autor sygnalizuje, że to, czym się zajął, to część znacznie szerszego zjawiska.

To z kolei prowadzi mnie w stronę uwagi drugiej. Wiem, że nie można napisać o wszystkim, ale przy odcinaniu pępowiny game studies zabrakło mi choćby sygnalnych odniesień do innych tekstów popkultury. Skoro gry można wpisać w szersze dyskusje o pamięci, to trudno udawać, że ich uczestnicy nie stykają się z innymi materiałami; stąd gdy czytałem o Niemcach jako zombich, nie potrafiłem nie myśleć o przewrotnych książkach Ostachowicza czy Dehnela, z figury nieumarłych robiących nieco inny użytek, który w polskiej popkulturze ostatnich lat uczynił trochę (na tyle, na ile to możliwe w wypadku literatury) zamieszania. Myślę, że takie drobne nawiązania miałyby sens także wtedy, gdyby tekst udało się opublikować, bo przecież mógłby trafić także do zagranicznych odbiorczyń i odbiorców, zapewne z niewielkim poziomem wiedzy na temat naszych lokalnych dysput.

Chciałbym też – choć to już chyba nie uwaga do Doktoranta, lecz osób, które mogłyby podchwycić tropy z tej rozprawy – poczytać o recepcji tych gier. Pan mgr Sterczewski odnosi się pobieżnie do analizy ilościowej – wydaje mi się, że byłoby świetnie, gdyby ktoś innymi narzędziami rozwinął ten temat, zwłaszcza że jak zauważa, np. gry wojenne i strategiczne są trudne i czasochłonne, skupiają wokół siebie specyficzną grupę odbiorców. Ciekawe, co te osoby mają do powiedzenia! Być może warto byłoby też zebrać badania dotyczące społecznej pamięci związanej z tematami badanych tu gier – na myśl przychodzą mi wyniki ankiet wypełnianych przez odwiedzających Muzeum Powstania Warszawskiego, którzy nie tylko w znacznej części

SWPS Uniwersytet Humanistycznospołeczny
ul. Chodakowska 19/31, 03-815 Warszawa

5 września 2023

chcą ginąć za Polskę, ale często też po zwiedzeniu wystawy nie mają jasności, kto podczas tego wydarzenia poniósł klęskę. Jak już jednak wspomniałem mam jednak świadomość, że to temat na inną pracę. Tę oceniam wysoko. W mojej opinii z naddatkiem spełnia ona ustawowe kryteria – i tym samym zwracam się o dopuszczenie pana mgra Piotra Sterczewskiego do kolejnych etapów postępowania.

SWPS Uniwersytet Humanistycznospołeczny
ul. Chodakowska 19/31, 03-815 Warszawa