DZIEKANAT
Wydziału Historycznego UJ
wpłynęło 2.06.2023

Streszczenie rozprawy doktorskiej
Piotr Sterczewski
tytuł rozprawy: *Social and Political Conflict in Video, Board and Card Games*
promotor: prof. Andrzej Pitrus
streszczenie przygotowane 30 maja 2023

Rozprawa pt. *Social and Political Conflict in Video, Board and Card Games* (*Społeczny i polityczny konflikt w grach wideo, planszowych i karcianych*) przedstawia narzędzie teoretyczne służące do analizy przedstawień społecznego i politycznego konfliktu w grach oparte na teorii hegemonii rozwiniętej przez Ernesto Laclaua i Chantal Mouffe. Konflikt jest jedną z postawowych kategorii strukturalnych w grach, jak również częstym tematem ich aspektów reprezentacyjnych; z tych powodów badanie dyskursywnej konstrukcji takich konfliktów jest ważnym zadaniem dla kulturoznawstwa. Użyteczność teorii hegemonii zostaje pokazana na przykładzie analizy polskich gier planszowych, karcianych i wideo opowiadających o XX-wiecznej polskiej historii wydanych po 1989 roku.

Wstęp rozpoczyna się opisem podstawowych celów rozprawy. Dalsze jego sekcje omawiają dotychczasowe ujęcia kategorii konfliktu w grach i jego kluczową rolę w konstrukcji gier. Tematy podejmowane w następnych częściach wstępu to: przegląd dotychczasowych ważnych podejść do badania społecznych i politycznych aspektów gier, wprowadzenie do teorii hegemonii w ujęciu Ernesto Laclaua i Chantal Mouffe, wyjaśnienie konepcji mnemonicznej hegemonii autorstwa Bertholda Moldena, przedstawienie narzędzia analitycznego do badania gier opartego na na teorii hegemonii Laclaua i Mouffe, a także zarys historii gier perswazyjnych. Ostatnie części Wstępu zarysowują kompozycję rozprawy i omawiają proces selekcji i analizy materiału źródłowego.

Rozdział 1 proponuje bliższe przyjrzenie się polskim grom wojennym, znanym też jako symulacje konfliktu lub gry heksowe (*hex & counter*): jest to gatunek oparty na szczegółowych, symulacyjnych przedstawieniach działań wojennych, najczęściej przedstawiający historyczne wojny i bitwy lub inspirowane historią scenariusze kontrfaktyczne. Gry wojenne były chronologicznie pierwszymi polskimi grami historycznymi w omawianym okresie. Ten dosyć skonwencjonalizowany i stabilny gatunek zazwyczaj angażuje się w dyskursy pamięci tylko w specyficzny, ograniczony sposób, ale jednocześnie stanowi istotne źródło zabiegów projektanckich używanych później w grach innych gatunków. W niektórych wypadkach odejścia od symulacyjnego „stylu zerowego" wydają się szczególnie znaczące. W rozdziale analizowane jest to, w jaki sposób na pamięciowe dyskursy gier planszowych mogą wpływać konkretne decyzje dotyczące definiowania zwycięstwa i porażki oraz balansowania

Sterczewski

walczących stron; w jaki sposób rozgrywka kontrfaktyczna może łączyć się z ekspresjami tożsamościowymi i fantazjami; oraz w jaki sposób warstwa wizualna tych gier wchodzi w interakcje z polskimi pamięciowymi konwencjami i sterotypami.

Rozdział 2, stanowiący centralną i największą część rozprawy, opisuje gry związane z jednym z najważniejszych wątków,m polskiej kultury pamięci: heroicznie przedstawianymi, nierównymi walkami przeciwko najeźdźcom i opresorom na przestrzeni XX wieku, nierozerwalnie związanymi z praktykami podtrzymywania i obrony polskiej tożsamości. Rozdział poświęca szczególną uwagę konstrukcji konfliktów w grach i analizuje je przy użyciu pojęć antagonizmu i agonizmu w rozumieniu Mouffe. Omawiane gry przedstawiają wydarzenia takie jak: robotnicza i antyrosyjska rewolucja 1905 roku; walka o niepodległość podczas I wojny światowej; walki zbrojne o kształt polskich granic po I wojnie światowej; II wojna światowa; oraz walki antykomunistycznej partyzantki tuż po zakończeniu II wojny światowej. Opis podstawowych hegemonicznych formacji polskiej kultury pamięci służy za wprowadzenie do kluczowej części rozdziału, poświęconej analizie gier o powstaniu warszawskim – prawdopodobnie najważniejszym wydarzeniu dla aktualnej polskiej kultury pamięci. Przedstawione w rozdziale przykłady podkreślają złożoność dyskursów i potencjalne sprzeczności związane z przedstawianiem brutalnej historii w formie gier. W tym rozdziale omawiane są również .przykłady gier wideo, które wątki z polskiej historii próbują przełożyć na doświadczenie rozgrywki atrakcyne na globalnym rynku.

Rozdział 3 koncentruje się na grach przedstawiających życie codzienne w Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej, które stanowią interesujący kontrapunkt wobec gier poświęconych heroicznej walce zbrojnej. Gry osadzone w PRL-u opierają się na domyślnym antykomunistycznym nacechowaniu współczesnej polskiej kultury pamięci, często przedstawiając opresyjne aspekty aparatu państwowego i trudności życia codziennego. Najczęstszym sposobem ujęcia konfliktu jest w nich zarysowany silny antagonizm między zwykłymi ludźmi a władzą. Jednocześnie gry dotyczące życia codziennego prywołują dyskursy nostalgiczne i często starają się pogodzić pozytywne i negatywne afekty wobec tego okresu przy użyciu satyry.

W podsumowaniu powtórzone zostają podstawowe tezy rozprawy i poszczególnych rozdziałów, a ponadto rozważane jest miejsce pracy w szerszym kontekście groznawstwa. Dysertacja kończy się zarysowaniem propozycji możliwych przyszłych badań, zarówno w obszarze polskich gier historycznych, jak i pamięciowych dyskursów innych krajów.

DZIEKANAT
Wydziału Historycznego UJ
wpłynęło 2.06.2023

Streszczenie rozprawy doktorskiej – Synopsis of a doctoral dissertation (English version)
Piotr Sterczewski
tytuł rozprawy (dissertation title): *Social and Political Conflict in Video, Board and Card Games*
promotor (supervisor): prof. Andrzej Pitrus
streszczenie przygotowane 30 maja 2023 / synopsis written on May 30th, 2023

The dissertation *Social and Political Conflict in Video, Board and Card Games* proposes a theoretical tool for analysis of depictions of social and political conflict in games, based on the hegemony theory developed by Ernesto Laclau and Chantal Mouffe. Conflict is one of the basic structural category in games as well as a common theme of their representational aspects, and inquiry into discursive construction of such conflicts is an important task for cultural studies. The application of hegemony theory is shown on the example of analysis of Polish board, card and video games about Polish 20th-century history published after 1989.

The Introduction starts with describing the basic aims of the dissertation. The next sections describe previous approaches to the category of conflict in game studies and acknowledge the centrality of conflict to game design. Topics covered later are: an overview of important existing approaches to studying social and political aspects of games, introduction to hegemony theory as formulated by Ernesto Laclau and Chantal Mouffe, an explanation of the concept of mnemonic hegemony by Berthold Molden, a proposition of an analytical framework for studying games with the use of Laclau and Mouffe's hegemony theory, to an outline of history of persuasive games. The last sections of the Introduction outline the composition of the dissertation and comment on the process of selecting and analyzing source material.

Chapter 1 offers a closer look at Polish wargames, also known as conflict simulations or hex & counter games; it is a game genre focused on the detailed, simulational depiction of warfare, typically presenting historical wars and battles or counterfactual scenarios inspired by history. In terms of chronology, these are the first Polish historical games published in the researched period. This fairly conventional and stable genre usually engages memory discourses only in a specific, rather limited way, but is an important source of design conventions for some later games of other genres. In some cases, deviations from the simulational "zero style" seem especially significant. The chapter analyzes how memory discourses of board games can be influenced by certain decisions about defining victory and failure and the balance of conflicting sides; how counterfactual play may be connected with expression of identities and fantasies; and how the visual layers of the games interact with Polish mnemonic conventions and stereotypes.

Sterczewski

Chapter 2, the central, longest part of the thesis, describes games that pertain to one of the central motifs in the Polish memory culture: heroically represented uneven fights against invaders and oppressors throughout the 20th century, which are inextricably linked with the cultivation and defence of Polish national identity. This chapter pays special attention to constructions of in-game conflicts and analyzes them in terms of Mouffe's concepts of antagonism and agonism. The described games depict the social and anti-Russian revolution in 1905, the struggle for Polish independence during World War I, post-World War I military fights for the shape of Polish borders, World War II, and anti-communist guerrillas in the immediate aftermath of WW2. A description of dominant hegemonic formations in Polish memory culture introduces the key part of the chapter, devoted to an analysis of games about the Warsaw Uprising of 1944, arguably the most crucial event for Polish memory culture. The examples used in this chapter show the complexities and contradictions of using a game form to portray violent history. This chapter also features examples of video games that try to translate Polish history to a globally marketable gameplay experience.

Chapter 3 focuses on games depicting everyday life set in the times of the Polish People's Republic (a post-WW2 communist state, existing until 1989), and they provide a fruitful point of comparison to games focused on heroic, military struggle. The games rely on the default anti-communist stances of contemporary Polish memory culture, often depicting oppressive aspects of the state and hardships of life in the era; a strong antagonism between the regular people and the authorities is the most common representation of conflict. At the same time, games on the everyday evoke discourses of nostalgia, and often try to reconcile positive and negative affects towards the era with the use of satire.

The Conclusions section shortly restates the main theses of the dissertation, reflects on its place in wider context of game studies, and offers a synopsis of the chapters. The dissertation ends with the consideration of possible further research: in the area of Polish historical games as well as in mnemonic discourses in different countries.