



Dr hab. Jan Stasieńko prof. DSW
Kolegium Studiów o Komunikacji Społecznej i Mediach
Dolnośląska Szkoła Wyższa

Wrocław, 27.07.22

Recenzja rozprawy doktorskiej doktora Jacka Szymali „Performatyczność gier komputerowych. Czy grywalizacja zwiększy wydajność edukacji performatycznej”

Gry wideo są specyficznym wehikułem kulturowym, który z jednej strony ma głęboko performatywną strukturę opierającą się na interakcjach zarówno gracza z mechanizmem gry, jak i z innymi graczami, a także na procesach automatyzacji doświadczeń i procesualnego generowania znaczeń. Z drugiej mechaniki gier nie tylko cyfrowych stały się bardzo ważnymi społecznymi protokołami o różnych funkcjach, m.in. edukacyjnych. Te skomplikowane relacje między algorytmicznym wehikułem gry, performansem technicznym i kulturowym, który ona ewokuje, a sferą edukacji wymagają ciągłego naukowego namysłu, wynikającego z faktu dynamicznych zmian pola badań, jeśli chodzi zarówno o rozwój technologiczny gier, jak i stałą ich ekspansję w sferze kulturowo-społecznej. Ów ekosystem problemów i zagadnień stał się również podstawą do rozważań dra Szymali w jego kolejnej rozprawie doktorskiej przedłożonej do recenzji.

Wywód autora koncentruje się na bardzo wielu problemach, co jest świadectwem dużej orientacji autora w studiowanym polu i jego wielostronnych fascynacji. Nie zawsze jednak udaje się opanować mu ten żywioł interesujących go wątków. Czytelnik musi więc czasem podążać różnymi meandrami tematu, które dla dra Szymali były zajmujące.

Struktura pracy wydaje się bowiem najbardziej problematycznym aspektem dysertacji, ponieważ autor umieszcza w niej bardzo wiele treści, które zdają się mocno odbiegać od jej meritum. W pracy znalazło się dziesięć rozbudowanych rozdziałów, przy czym autor stosuje w wywodzie „grywalizacyjny” pomysł, nazywając poszczególne części terminami growymi (tutorial, kampanie, misje). Przyznam się, że pomysł ten jest wyszukany, ale czasem nieco zaciera naukowy charakter wyvodu.

Wstęp pracy jest zwyczajowym wprowadzeniem w temat, przy czym autor nazwa go również „prologiem lub odprawą”. Kolejną częścią jest rozdział poświęcony stanowi badań nad grywalizacją edukacji performatycznej. W zasadzie tytuł tego rozdziału jest dosyć mylący, ponieważ tak naprawdę autor skupia się w nim na ważnych dla swojego wyvodu opracowaniach dotyczących performansu, zarówno cyfrowego (w tym związanego z grami), jak i w szerszej perspektywie społecznego. Dużym



mankamentem tej części jest bardzo niewielka reprezentacja źródeł dotyczących grywalizacji jako narzędzia edukacyjnego, co miało być głównym, deklarowanym w tytule rozdziału przedmiotem rozważań.

Kolejna część jest autoetnograficznym esejem poświęconym historycznym aspektom performansów okołogrowych, których uczestnikiem był autor. Zachowuje on tutaj konwencję naukowego dyskursu związanego z autoetnografią, jednakże mam zastrzeżenia co do założeń wyводу zaprezentowanego w tej części, do czego jeszcze wrócę.

Następna część, to omówienie growych performansów w perspektywie wyznaczników kultury konwergencji oraz teorii dekodowania znaczeń Stuarta Halla. Autor omawia tutaj interesujące wątki związane z performatycznymi aktywnościami użytkowników gier – youtubera Walaszka i społeczności graczy wokół gier studia Rock Star Games. Jednak mam wrażenie, że tam, gdzie omawia easter eggi w filmie „Player One”, dekodowanie jest rozumiane dosyć opacznie, bo jako podsumowanie autor po prostu wskazuje te ukryte w filmie treści, co pozostaje bez związku z teorią Halla ukazującą proces tworzenia się znaczeń na styku kodów nadawcy i odbiorcy.

W rozdziale określonym jako „Kampania II: Performanse ELWRO’wców i ich komputerów” pojawiają się wątki historyczne związane z okresem produkcji komputerów w czasach PRL. Choć fragment ten zawiera interesujące informacje, to mam poważne wątpliwości co do zasadności umieszczenia tego rozdziału w dysertacji. Co prawda autor wskazuje w nim na dokonania ELWRO w zakresie gier, ale cały fragment ma bardzo mało wspólnego z przewodnim tematem rozprawy.

Kolejne dwie części przynoszą ciekawe ustalenia dotyczące performatyczności gier w kontekście wybranego, przeanalizowanego przez autora typu gier, jakim są gry przeglądarkowe oraz w perspektywie nieinteraktywnego oglądania „cudzego grania”, w odniesieniu do zjawisk popcorn gamingu, e-sportu i tworzenia letsplejów. Oba rozdziały są świadectwem dobrej orientacji autora w tych zagadnieniach i niezłej umiejętności aplikowania teorii performansu do ich opisu.

Trzy kolejne rozdziały są z kolei omówieniem autorskich praktyk wykorzystywania gier we własnych praktykach edukacyjnych autora lub opisem potencjału gier symulacyjnych w tych zastosowaniach. Autor poświęca swoim działaniom dydaktycznym miejsce już w rozdziale poświęconym letsplejom, jednak ich szersze omówienie zawierają kolejne części. Edukacyjne działania dra Szymali objęły nauczanie historii, geografii, wiedzy o społeczeństwie oraz wybranych zagadnień z innych zakresów, którymi autor zajmował się w okresie ostatnich kilku lat na poziomie dydaktyki szkoły średniej i szkoły wyższej. Fragmenty te nie budzą większych zastrzeżeń, chociaż temat grywalizacji został w nich potraktowany nieco po macoszemu. Na uznanie zasługują takie innowacyjne działania edukacyjne



autora, jak wykorzystanie na lekcjach formuły letsplejów, zachęcenie uczniów do eksploracji zagadnień związanych prezentacją środowisk naturalnych w grach, a także stworzenie warunków do projektowania przez uczniów „grywalnej” przestrzeni muzealnej.

Ostatnim rozdziałem pracy jest ten, w którym dr Szymala prezentuje w perspektywie teorii performatyczności obraz Niemców w wybranych polskich grach wideo. Rozdział jest poznawczo interesujący, jednak sugerowałbym jego inne umiejscowienie w strukturze pracy. Wydaje się logiczniejsze, żeby znalazł się on po rozdziałach dotyczących gier przeglądarkowych i popcorn gamingu, ponieważ jest częścią „nieedukacyjną”, w odróżnieniu od trzech poprzednich rozdziałów. Taka struktura pozwalałaby oddzielić od siebie te fragmenty, w których autor analizuje performatyczne konteksty samych gier i społeczności graczy oraz te, które poświęcone są stricte potencjałowi edukacyjnemu gier.

Oprócz zakończenia autor prezentuje także na samym końcu propozycje definicji performatycznych wybranych kategorii związanych ze światem gier komputerowych. Uważam, że jest to bardzo ciekawy wątek, niepotrzebnie zostawiony na koniec rozprawy i ujęty jedynie w formie zdawkowej tabeli. Znalazłbym w wywodzie jakieś bardziej wyeksponowane miejsce na te definicje i poszerzył tabelę o szerszą dyskusję wokół nich.

Chciałbym w tym miejscu przedstawić podstawowe zalety rozprawy. Autor w miejscach, w których potrafi skupić się na analizie samych gier, jest w stanie dostarczyć wartościowy poznawczo materiał analityczny i nieźle wykorzystał teorię performansu do opisu wybranych gatunków (gry przeglądarkowe), rytuałów społeczno-kulturowych wokół gier (nurt popcorn gamingu, e-sport, letsplaye) czy motywów fabularnych (obraz Niemców w polskich grach).

Nieźle wyglądają także te fragmenty pracy, w których autor prezentuje potencjał gier w edukacji, z uwzględnieniem nauczania historii (w tym militarnej), geografii, taktyki pola walki, muzealnictwa. Autor w tych rozdziałach w udany i precyzyjny sposób referuje podejmowane przez siebie, wieloletnie działania edukacyjne. Z jednej strony wydają się one skuteczne, dzięki temu, że dr Szymala sam jest zapalonym graczem i potrafi uczynić z gier odpowiednie narzędzia dydaktyczne i „mówić” za ich pośrednictwem językiem uczniów. Z drugiej warto podkreślić, że autoetnograficzny opis tych działań właśnie tutaj ujawnia swoją skuteczność, w odróżnieniu od rozdziału podsumowującego 25 lat praktyk grania autora, który jawi się bardziej jako wspominkowa autobiografia. Wybrana dla dysertacji rama teoretyczna związana z teorią performansu we fragmentach poświęconych działaniom edukacyjnym również nie budzi większych zastrzeżeń. Natomiast budzi je odwoływanie się przez autora nawet w tytule rozprawy do kategorii grywalizacji, gdy tymczasem nie posługuje się on właściwie żadnymi źródłami jej poświęconymi.



W rozprawie pojawiają się także inne dosyć frustrujące czytelnika mankamenty. Autor mimo odwoływania się do koncepcji McKenziego i kilku innych badaczy dosyć naskórkowo posługuje się narzędziami teorii performansu. Performans i performer stają się w wywodzie autora trochę słowami – wytrychami, dzięki którym wszystko, co interesuje autora na styku gier, historyczności i edukacji może być tak nazwane. Ta naskórkowość przekłada się także na słabość podejścia autoetnograficznego wykorzystanego we fragmencie autobiograficznym. Prowadzi także autora na manowce w rozdziale o Elwro, gdzie opis historyczny jest sztucznie wtłoczony w ramy domniemanych performansów. Czasami mam wrażenie, że ta ustanowiona dla całej dysertacji przewodnia teoria performansu bardziej przeszkadza autorowi niż mu pomaga. Wszędzie tam, gdzie w opisie pojawia się historia technik komputerowych i rozwój rynku gier autor mógł bowiem posłużyć się po prostu podejściami związanymi z historią i archeologią mediów, a tymczasem odnosi się do performatyki, która sprawia wrażenie metodologicznego intruza, a opis w ten sposób się po prostu nie udaje.

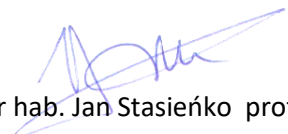
Nie jestem przekonany do tak ukształtowanego wywodu, w którym głównymi źródłami naukowymi wykorzystywanymi przez autora są często szczegółowo omawiane dysertacje doktorskie (jeszcze przed ich opublikowaniem), ich recenzje oraz prace magisterskie i niepublikowane prezentacje konferencyjne. Dobrze, że autor ma orientację w tym, co dzieje się w ramach „młodej” nauki o grach w Polsce, ale „tony” innych materiałów naukowych, które powstają na świecie na temat historyczności gier, grywalizacji w procesach dydaktycznych, performatyczności, nie zostały w rozprawie w ogóle wykorzystane. Poza tym autor dosyć często posługuje się źródłami anglojęzycznymi za pośrednictwem wcześniejszych polskich opracowań, co również wpływa na jakość argumentacji i sądów.

Kolejny istotny mankament to skłonność autora do meandrowania w strukturze dysertacji. Fragmenty dotyczące fabryki ELWRO, analizę 1000 tytułów prac licencjackich i magisterskich na temat gier wideo, przekład artykułu Jenkinsa, całościowy spis artykułów czasopisma „Game Studies” uważam za kompletnie zbędne.

Chciałbym na koniec zadać autorowi kilka pytań. Przeważanie wiążą się one z chęcią rozszerzenia tabeli opracowanej przez dra Szymalę na końcu rozprawy o kolejne kategorie związane z grami, dla których można by sformułować performatyczne definicje. Po pierwsze, jak w perspektywie teorii performance’u autor postrzega zjawisko speedrunu w grach. Po drugie, prosiłbym dra Szymalę o nieco szersze zestawienie teorii performansu ze zjawiskiem modowania. Autor wspomina o tych praktykach tylko w jednym miejscu rozprawy i w odniesieniu do jednej gry, a temat wydaje się dużo rozleglejszy. Po trzecie chciałbym się dowiedzieć, jak autor postrzega gry w perspektywie performansu teatralnego, czyli w jakim zakresie możemy mówić w grach o teatralności i teatralizacji.



Uwzględniając walory dysertacji jak i jej mankamenty uważam, że dysertacja doktorska dra Szymali spełnia kryteria stawiane tego typu pracom. Autor wykazał się w jej przygotowaniu przekrojową wiedzą i badawczą dociekliwością. Stworzył opracowanie aktualnego tematu, jakim jest użycie gier w edukacji performatycznej, wypracowując w toku wywodu interesujące i samodzielne wnioski. W efekcie rozprawa doktorska dra Szymali „” spełnia warunki, określone w „Ustawie o stopniach i tytule naukowym” (tekst jednolity z dnia 15 września 2017 r.) oraz w „Ustawie o Szkolnictwie Wyższym” (z dnia 20 lipca 2018) ponieważ stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego, a jej autor wykazał się w dysertacji odpowiednią ogólną wiedzą teoretyczną z zakresu nauk o kulturze i religii, a także umiejętnością samodzielnego prowadzenia pracy naukowej.



Dr hab. Jan Stasieńko prof. DSW