

dr hab. Jan Stasiński prof. DSW  
Kolegium Studiów o Komunikacji Społecznej i Mediach  
Centrum Badawczo-Projektowe Gier i Animacji  
Uniwersytet Dolnośląski DSW we Wrocławiu

Wrocław, 10.09.23

Recenzja rozprawy doktorskiej magistra Filipa Jankowskiego „Digital Games and the Category of  
Auteur: An Intersectional Approach”

Kategorię autorstwa w grach nazwałbym jednym z istotnych pojęć dyskursu groznawczego, które od samego początku zajmowało wielu badaczy tego nurtu, ale w sposób, który określiłbym jako pośredni. Badano aspekty autorstwa zbiorowego, pozycję gracza jako autora gry, korzystano z metod biograficznych do analizy gier, dociekano autorstwa w perspektywie teorii prawa (Aarseth 2004, Bunting, Hughes, Hetland 2012, Jennings 2016, Lopes, Tavares, Marques 2018, Costa 2022). Autorstwo gier pojawia się w tych ujęciach, ale jakby trochę przy okazji omawiania szerszych zagadnień, chyba że są to przeglądy twórczości konkretnych projektantów.

Z drugiej strony w samej branży gamedev i w środowisku graczy o autorach się mówi i się do tego miana wybranych twórców nominuje, żeby wymienić choćby takich projektantów, jak Peter Molyneux, Hideo Kojima, John Carmack, John Romero i wielu innych. Nieprzypadkowo użyłem sformułowania „twórców”, bo tak jak na to wskazuje mgr Jankowski w swojej rozprawie doktorskiej, to głównie mężczyźni jako twórcy gier zdobywają sobie takie miano. Tymczasem mimo podwyższonego progu wejścia do branży i utrudnionych warunków pracy, to właśnie designerkom należy się szczególna uwaga, bo wielokrotnie potrafiły one odcisnąć swoje niepowtarzalne piętno na realizowanych w różnym okresie ważnych i niepowtarzalnych grach, mimo niesprzyjających warunków działania w zdominowanym przez mężczyzn środowisku pracy.

Filip Jankowski analizując twórczość wybranych projektantek jest w związku z tym w stanie zaproponować nowe wątki w dyskursie naukowym na temat autorstwa w grach. Ta nowość wynika z jednej strony ze skoncentrowania się na growej twórczości kobiet, a z drugiej na wykorzystaniu do badań podejścia interseksyjnego. O ile bowiem w obecnych badaniach nad grami znajdziemy bardzo wiele przykładów krytycznych studiów nad grami, w których wnikliwie analizuje się aspekty rasy, płci, orientacji seksualnej, porządków władzy ekonomicznej, i przemocy wobec mniejszości, o tyle bezpośrednich odwołań do perspektywy interseksyjnej nie ma aż tak wiele.



Zanim przejdę do oceny wyводу autora chciałbym odnieść się do struktury jego dysertacji. Mgr Jankowski umieszcza w rozprawie cztery rozbudowane, logicznie uszeregowane i kompletne części. Pierwszy rozdział poświęca kategorii interseksjonalności, sytuując ją w kontekście historycznym, prezentując opinie krytyczne, wobec tego pojęcia, a także najważniejsze wątki pojawiające się w myśli interseksjonalnej związane przede wszystkim, ale nie tylko z kategoriami rasy i etniczności, klasy, płci i seksualności. Rozdział ten jest dopracowany. Za szczególnie ważne uznaję tutaj zwrócenie uwagi przez autora na męskocentryczne negowanie kategorii podmiotowości ujawniane przez wybranych filozofów, przede wszystkim Foucaulta, Deleuza i Guattariego. Dzieje się tak dlatego, że już na tym bazowym poziomie dyskursu filozoficznego mgr Jankowski jest w stanie budować zaprezentowaną w kolejnych częściach rozprawy krytykę wobec antyautorskich perspektyw analitycznych obecnych w literaturoznawstwie, filmoznawstwie czy w samych *game studies*.

W rozdziale drugim mamy z kolei historyczną opowieść o obecności kobiet w branży gier. Autor korzystając ze znanych wydarzeń i punktów przełomowych związanych z emancypacją kobiet w gamedevie buduje wielowątkową historyczną narrację. Chciałbym skomplementować autora za to, że potrafił nie tylko nadać odpowiednie cezury i wydzielić okresy w owej historii branży formowanej z perspektywy feministycznej, ale zróżnicował ów opis przez odwoływanie się zarówno do faktografii, jak i do analizy dyskursu recenzenckiego oraz do omówienia przełomowych z punktu widzenia obecności projektantek tytułów gier zarówno mainstreamowych jak i indy. Jednocześnie analizowane w tym miejscu gry, takie „King’s Wuest IV” „Portal”, „Antykoncepcja Game”, „La femme qui ne supportait pas les ordinateurs”, „Perfect Woman” i inne, służą Filipowi Jankowskiemu jako wyraziste przykłady negatywnej opresji wobec autorek lub pozytywnej emancypacji. Gdybym miał wskazywać na jakieś drobne niedociągnięcia tego rozdziału, to zwróciłbym jedynie uwagę, że zbudowana w nim feministyczna historia branży nie do końca wyraźnie odwołuje się do perspektywy interseksjonalnej. Autor wskazuje nieco takich punktów, np. w odniesieniu do twórczości związanej z seksualnością niebinarną lub ze studiami nad niepełnosprawnością i grami, ale dzieje się to rzadziej, a podawane przykłady czasem odchodzą od meritum, jakim jest rola i sytuacja kobiet w branży.

W rozdziale trzecim autor ujawnia swoje silne stanowisko dotyczące studiów nad autorstwem w grach. W tym celu prezentuje w szerokim kontekście dyskusję nad kategorią autorstwa, wskazując jak powszechnie była ona krytykowana w teorii post-strukturalnej i jak skutecznie odradzała się dzięki krytyce feministycznej. Następnie w rozdziale pojawia się dyskusja nad kategorią autora w grach cyfrowych zestawiona m.in. z ujęciami znanymi z teorii dzieła literackiego, filmowego i dzieła nowych mediów, których autorzy, jak na przykład krytykowany przez Jankowskiego Manovich jednocześnie podważają autorstwo i nadal chcieliby móc nim operować. W tej części pojawia się też



niewiele uwag dotyczących kwestii odbiorcy jako autora. Rozdział płynnie przechodzi potem w prezentację najważniejszej dla autora koncepcji, wykorzystanej do zbudowania własnego aparatu badawczego. Chodzi tu o typologię autorstwa, której twórczynią jest Matylda Kania, obejmującą trzy kategorie autorstwa – cyfrowych rzemieślników, strażników wizji, cyfrowych oratorów (the digital artisans, the guardians of the vision, the digital orators). Mgr Jankowski wzbogaca tę typologię o czwartą kategorię – cichych decydentów (the shy decision makers). I znów należy wysoko ocenić autora za tę część, aczkolwiek miałbym tu niewielkie zastrzeżenia, co do reprezentacji teorii autorstwa w grach cyfrowych. Właściwie oprócz Kani Jankowski odwołuje się jedynie do prac Aarsetha i Leino, z niewielkim udziałem Demirbasa i Staszko. Wydaje mi się, że kluczowa dla rozprawy kategoria autorstwa w grach nie powinna być reprezentowana tylko tymi kilkoma źródłami, żeby wymienić choćby inne ujęcia, do których autor się nie odnosi, np. Thevenin (2019 autorstwo i kultura uczestnictwa), Hammer (2007, autorstwo i sprawczość w grach RPG), Teske i Fristoe (2010, młodzież jako autorzy gier a alfabetyzacja), itp.

Ostatni rozdział dysertacji to już znakomity popis umiejętności analitycznych autora, który analizuje w perspektywie intersekcyjnej twórczość wybranych autorek, takich jak Muriel Tramis, Elizabeth LaPensée, Christine Love, Meg Jayanth. Bazując na rozszerzonej przez siebie typologii autorstwa Matyldy Kani, autor korzysta także z funkcjonalnej ludostylistyki Astrid Ensslin. Połączenie tych dwóch ujęć daje znakomite efekty. Autor bardzo trafnie dobiera autorki, których gry analizuje. Reprezentują one bardzo zróżnicowane środowiska, twórcze postawy, znajdują się na odmiennych branżowych pozycjach. Mgr Jankowski precyzyjnie wyłuskuje autorskie tropy w realizowanych przez badane projektantki grach, potrafi także w biegły sposób usytuować ich działania na tle pracy całego zespołu i uwarunkowań branży. Wywód w tym miejscu uwzględnia także szerokie tło geograficzno-historyczne zarówno w odniesieniu do biografii autorek jak i settingu samych dzieł. Badania twórczości istotnych dla doktoranta projektantek kończą się za każdym razem precyzyjną i wartościową syntezą specyficznych dla danej autorki elementów stylu i motywów fabularnych. Same analizy dzieł wybranych projektantek są niezwykle zajmujące i mnie osobiście miło było dzięki autorowi wrócić do tytułów gier, które sam poznawałem jako dziecko i nastolatek i zobaczyć je w nowym dla siebie kontekście.

Chciałbym w tym miejscu przedstawić najważniejsze atuty wywodu mgr Jankowskiego. Przede wszystkim warto podkreślić, że jego dysertacja jest świadectwem głębokiego zrozumienia zarówno podejścia intersekcyjnego, jak i istotnej roli teorii autora lub teorii autorstwa w badaniach nad grami. Doktorant umiejętnie zbudował feministyczną historię branży gier, korzystając zarówno z materiałów faktograficznych, jak i z badań dyskursu wokół gier tworzonych przez kobiety oraz analiz



samych gier i ich społecznego funkcjonowania. Jankowski bardzo dobrze poradził sobie także ze skonstruowaniem schematu teoretycznego, który posłużył mu do analizy twórczości wybranych projektantek. Połączenie rozszerzonej przez doktoranta typologii autorów gier Matyldy Kani z funkcjonalną ludostylistyką Astrid Ensslin zaowocowało bardzo precyzyjnym narzędziem badań dorobku wybranych autorek. Ważne, że doktorant świadomie skierował swoje zainteresowania w stronę twórczyń spoza najbardziej mainstreamowego kręgu twórców i twórczyń gier. Chciałbym podkreślić także umiejętność mgr Jankowskiego do prowadzenia wielowarstwowego dyskursu na temat badanej przez niego twórczości *Tramis*, *LaPensée*, *Love*, *Jayanth*. W wywodzie znalazła się nie tylko analiza obecności wątków biograficznych w grach omawianych projektantek, ale także wyjaśnienie szerokiego kontekstu historycznego i społeczno-kulturowego ich twórczości, a także elementy *production studies* związane z zespołowością produkcji gier. We wszystkich tych warstwach autor potrafi odnaleźć przecinające się i nakładające się na siebie struktury władzy i przemocy wobec reprezentowanych przez projektantki gier mniejszości etnicznych, klas społecznych, ról płciowych czy orientacji seksualnych.

Do niewielkich mankamentów wyvodu zaliczyłbym może jedynie prezentację dosyć zawężonego zestawu ujęć autorstwa w grach cyfrowych, który warto poszerzyć, jeśli autor planuje opublikować rozprawę, do czego go bardzo zachęcam. Czasem również miałem wrażenie, że przyjęte przez doktoranta podejście wynikające z mocnych koncepcji autorstwa zbyt kategorycznie odrzuca ustalenia post-strukturalizmu związane z krytyką statusu autora. Trudno oczywiście polemizować z sytuacją, w której zanegowanie autorstwa wiąże się z wywieraniem symbolicznej przemocy przez liderów opinii (filozofów, recenzentów, przełożonych), którymi są biali, heteroseksualni cis-mężczyźni świata Zachodu. Niemniej jednak odwołanie się do różnorodnych znanych z literaturoznawstwa czy filmoznawstwa koncepcji autorstwa implikowanego, funkcjonalnego, wirtualnego czy wewnątrztekstowego, itp. osłabiłoby nieco ryzyka wynikające z posługiwania się biografizmem charakterystycznym dla perspektywy autorskiej.

Interesujące wątki prezentowane przez mgra Jankowskiego w dysertacji skłaniają mnie także do zadania kilku pytań.

Po pierwsze chciałbym mgr Jankowskiego zapytać o kwestię stylu autorki/autora w grach cyfrowych. Wydaje mi się, że ta kategoria nierozzerwalnie wiąże się z pojęciem autorstwa, dlatego interesowałoby mnie, czy doktorant widziałby dla niej użytek w swoich analizach i jak odnosiłaby się ona do twórczości badanych projektantek (i czy można ją odnieść do wszystkich kategorii autorstwa, którymi posługuje się Jankowski w analizie).



Po drugie chciałbym dowiedzieć się, jak doktorant wyobrażałby sobie analizę intersekcjonalną gier z uwzględnieniem kontekstu studiów nad niepełnosprawnościami. Temat niepełnosprawności pojawia się w jednym miejscu wywodu, ale byłbym ciekawy kolejnych pomysłów mgra Jankowskiego, gdyby chciał temu zagadnieniu poświęcić osobną, głębszą analizę.

Na koniec chciałbym zapytać o związki teorii autorstwa z zagadnieniem gatunkowości gier – na ile, zdaniem doktoranta, wybór gatunku jest uwarunkowany autorstwem. Prezentowane przez mgra Jankowskiego twórczynie, czasami, jak u Tramis, trzymają się jednego gatunku lub gatunków pokrewnych, a czasem są to bardzo różne wybory gatunkowe.

Podsumowując: uważam, że dysertacja doktorska mgra Jankowskiego spełnia kryteria stawiane tego typu pracom. Autor wykazał się w jej przygotowaniu precyzją wywodu i dojrzałością badawczą. Stworzył ciekawe i wnikliwe opracowanie na temat kobiet jako autorek gier w perspektywie intersekcjonalnej. W efekcie rozprawa doktorska magistra Jankowskiego „Digital Games and the Category of Auteur: An Intersectional Approach” 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 z zakresu nauk o sztuce, a także umiejętnością samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Wysoki poziom naukowej pracy każe mi również zarekomendować ją do wyróżnienia.

  
Dr hab. Jan Stasienko, prof. Uniwersytetu DSW