

Wrocław, 15 stycznia 2024 r.

Dr hab. Maciej Pichlak, prof. UWr
Katedra Teorii i Filozofii Prawa
Wydział Prawa, Administracji i Ekonomii
Uniwersytet Wrocławski

**Recenzja rozprawy doktorskiej mgra Radosława Pałosza
„Instytucje prawne a światy wirtualne”**

Treścią recenzji jest ocena, czy przedstawiona przez mgr. Radosława Pałosza praca doktorska pt. „Instytucje prawne a światy wirtualne” spełnia kryteria do nadania stopnia naukowego doktora, określone w artykule 13 ust. 1 ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz stopniach i tytule w zakresie sztuki. Stwierdzam, że recenzowana rozprawa zasługuje na pozytywną ocenę w tym względzie, spełniając wymogi stawiane pracom doktorskim. Poniżej przedstawiam uzasadnienie tej oceny i szczegółowe uwagi.

Dobór tematu i sposób jego ujęcia, tytuł

Praca poświęcona jest analizie systemów normatywnych regulujących zachowania użytkowników światów wirtualnych, które to systemy są w pewnej części tworzone przez samych użytkowników. Temat ten poddany zostaje analizie na przykładzie konkretnego tytułu gry typu MMO (*massive multiplayer online games*), czyli *EVE Online*. Co ważne, wskazana gra służyć ma jedynie za przykład dla zobrazowania problemów o bardziej ogólnym znaczeniu. Dzięki temu recenzowanej pracy udaje się uniknąć marginalności czy idiosynkrazji rozważań; jak zgrabnie ujął to Doktorant: „niniejsza praca nie dotyczy gier, programów czy fantastyki. Jest to praca o ludziach, regułach i prawie, tyle że funkcjonujących w specyficznym kontekście” (s. 7).

Tak dobrany temat pracy, choć w pierwszej chwili może wydawać się nieco ekstrawagancki, zasługuje na jednoznacznie pozytywną ocenę, i to co najmniej z dwóch

powodów. Po pierwsze, jak zauważa Doktorant, rzeczywistość światów wirtualnych zajmuje coraz istotniejsze miejsce we współczesnej kulturze, gospodarce i życiu codziennym milionów osób; jako taka, zasługuje na uwagę badawczą również ze strony prawoznawstwa. Po drugie, światy gier online, w których wiele podmiotów wchodzi w złożone wzajemne interakcje i mierzy się z potrzebą koordynacji działań oraz wypracowywania wspólnych reguł postępowania, mogą stanowić niezwykle pożyteczne „laboratorium” dla obserwacji genezy, ewolucji i natury tego rodzaju reguł. Tym samym, mogą pogłębiać nasze rozumienie istoty prawa w sposób zbliżony do tego, w jaki temu celowi od wieków służyły różnego rodzaju eksperymenty myślowe. Filozofia polityczna i prawna znają wiele przykładów takich kanonicznych już eksperymentów, opartych na fikcyjnych scenariuszach – od powołania do życia Lewiatana u Hobbesa, po historię króla Rexa u Fullera. Obserwowanie, jak w światach wirtualnych wykształcają się systemy normatywne uznawane przez ich uczestników za wiążące może spełniać podobną rolę, ma jednak nad wspomnianymi eksperymentami tę przewagę, że spekulację zastępuje empirią.

Oczywiście, temat funkcjonowania systemów normatywnych w światach wirtualnych jest wieloaspektowy; to raczej sieć wielu przecinających się ze sobą tematów. W tym kontekście można podnieść, że Doktorant nie doprecyzował w stopniu wystarczającym zakresu i charakteru swoich rozważań, jakby nie mogąc zdecydować się ostatecznie, co dokładnie i pod jakim kątem zamierza poddać badaniu. Ten brak zdecydowania skutkuje pewnymi problemami, o których piszę w dalszych częściach recenzji. W tym miejscu dodam jedynie, że podobnym mankamentem dotknięty jest tytuł pracy, który pozostaje zbyt ogólny i wieloznaczny. Doprecyzowanie go np. przez dodanie podtytułu ułatwiłoby czytelnikowi zrozumienie zamiarów Autora, a jemu samemu narzuciło większą dyscyplinę.

Problem badawczy i cel pracy

Cel pracy został przedstawiony w sposób najbardziej systematyczny, choć nie wprost, w postaci hipotezy badawczej na s. 7. Zgodnie z nią należy przyjąć, że praca ma na celu weryfikację założenia, iż „społeczności odpowiednio zaprojektowanych światów wirtualnych są w stanie stworzyć systemy normatywne, które przypominają prawo pod względami możliwymi do podziału na dwie kategorie” – wspólnymi również dla innych systemów normatywnych oraz specyficznymi dla systemu prawa. Tak sformułowana hipoteza wymaga kilku uwag komentarza.

Po pierwsze, należy docenić, że została ona sformułowana w sposób, który pozwala precyzyjnie określić problem badawczy i cel pracy. Po drugie, wskazuje ona, że praca koncentrować się będzie na systemach normatywnych tworzonych przez samych uczestników światów wirtualnych, traktowanych jako analogon do systemów prawnych (choć w dalszej części hipotezy Doktorant wskazuje też na różnice między obydwoma rodzajami systemów). Taki wybór jest trafny i obiecujący poznawczo (patrz wyżej, temat pracy); należy jednak odnotować, że nie jest on w pełni konsekwentnie realizowany. Po trzecie, sposób sformułowania hipotezy badawczej wskazuje, że w badaniu systemów normatywnych interesuje Doktoranta przede wszystkim problematyka ontologiczna – fakt, który okaże się istotny dla konstrukcji całej pracy i do którego będę jeszcze parokrotnie wracał w niniejszej recenzji. Po czwarte wreszcie, wymieniona w hipotezie lista cech, które mają charakteryzować systemy normatywne oraz prawne wydaje się dość arbitralna i nie zostaje przez Doktoranta uzasadniona. Jej związki z przyjętymi w dalszej części pracy teoretycznymi koncepcjami prawa nie wszędzie są też jasne. Niektóre z wymienionych cech faktycznie dają się powiązać z przyjętymi w pracy teoretycznymi poglądami na prawo, inne jednak (np. hierarchiczność, obwarowanie sankcją) nie znajdują takiego ugruntowania.

Cel pracy zostaje ujęty w nieco odmienny sposób także w innych miejscach. Na s. 27 czytamy: „zmiernam do sformułowania bardziej szczegółowej teorii, która zdołałaby dokładniej opisać charakterystykę złożonych systemów normatywnych, które powstają w społecznościach użytkowników [gier MMO – MP] (...) Stąd też zrezygnowałem *a priori* z dążenia do weryfikacji jakiejś teorii”; z kolei na s. 163 Doktorant deklaruje: „Starałem się pokazać, że próba opisu systemów światów wirtualnych przy użyciu pozytywistycznej siatki pojęciowej może stanowić owocne przedsięwzięcie”. Zauważmy, że choć oba te zamierzenia co do zasady dają się pogodzić z omówioną hipotezą, to względem siebie pozostają co najmniej w napięciu, o ile nie są wzajemnie sprzeczne. Albo Doktorant zamierza wykazać użyteczność przyjętej *a priori* teorii pozytywistycznej, albo z takich zamierzeń rezygnuje – *tertium non datur*.

Powyższa uwaga krytyczna pozwala, jak sędzę, precyzyjniej sformułować wzmiankowaną już wcześniej wątpliwość: problem nie polega na tym, że temat pracy, jej cele i zawarte w niej rozważania pozostają zbyt ogólne, ale na tym, że z różnych możliwych w obranym polu zagadnień Doktorant podejmuje dość wybiórczo tylko niektóre, a do tego czyni to na sposoby, które trudno połączyć w spójną całość. Problemy te uwidaczniają się w szczególności w sferze metodologicznych założeń rozprawy.

Metodologia

Od strony metodologicznych i teoretycznych założeń, całość pracy jest niejako pęknięta na dwoje. Autor wydaje się wahać między kierunkiem rozważań „od teorii prawa do światów wirtualnych”, a zatem aplikacji i ew. weryfikacji wykorzystywanych w pracy koncepcji teoretycznych (pozytywizm prawniczy) do opisu rzeczywistości gier MMO, czy też kierunkiem przeciwnym, „od światów wirtualnych do teorii”, czyli oddolnym rozwijaniu i wzbogacaniu teorii dzięki obserwacji zjawisk i procesów ze świata gier. W konsekwencji, w rozprawie obecne są oba te podejścia i dwa poziomy rozważań: analiz teoretycznych i opisu rzeczywistości wirtualnej. Każdy z nich wzięty z osobna został przeprowadzony w sposób satysfakcjonujący, nie udało się za to zbudować dostatecznie mocnych i przekonujących powiązań między nimi. (Najjaśniejszym wyjątkiem od powyższego jest pojęcie reguł bazowych, które uznaję za najważniejszy autorski wkład Doktoranta w rozwój nauki i o których wspominam dalej).

Powyższe znajduje swoje odzwierciedlenie w wyborze konkretnych podstaw teoretycznych i metodologicznych rozprawy. Z jednej strony jest to pozytywizm prawniczy ufundowany na filozofii analitycznej, w szczególności stanowiska Jaapa Hage, Neila MacCormicka i Scotta Shapiro; z drugiej zaś, metoda etnograficzna i teoria ugruntowana. Na tym tle nasuwa się kilka uwag.

Po pierwsze, ponownie: powiązanie tak odmiennych inspiracji teoretycznych stanowi niezwykle trudne zadanie, z którym Doktorant nie do końca sobie radzi. Wprawdzie na s. 13-14 podejmuje on próbę uzasadnienia takiej fuzji, bazując głównie na pracach Adama Dyrdy, w których krakowski badacz proponuje rozumienie pozytywizmu jako programu badawczego wychodzącego od analizy prawnych truizmów przyjmowanych w społecznej świadomości (*folk theory of law*) i wspierającego się wynikami badań empirycznych. To w istocie obiecujący dla pozytywizmu kierunek badawczy (samemu zdarzyło mi się zresztą postulować rozwijanie teorii pozytywistycznej w zbliżonym kierunku – por. Pichlak, *Pozytywizm praktyczny, pozytywizm teoretyczny, pozytywizm żywy*, PiP 2017/5). Jednak autorzy, na których propozycjach Doktorant bazuje w głównej mierze, wydają się budować swoje teorie na skrajnie odmiennych postulatach metodologicznych; wyjątkiem jest tu MacCormick, którego z postulatami Dyrdy powiązać najłatwiej, i który też okaże się największym sprzymierzeńcem Doktoranta w dalszej podróży badawczej. Generalnie jednak

rzecz biorąc, im bliżej Doktorantowi do analitycznej teorii pozytywistycznej, tym dalej do badań etnograficznych i odwrotnie. Punktów faktycznego spotkania obu perspektyw jest w pracy tylko parę.

Po drugie, niezależnie od powyższego można się zastanawiać, czy pozytywizm prawniczy, lub w ogólności analityczna teoria prawa – zwłaszcza w mocno abstrakcyjnym wydaniu Hage czy Shapiro – stanowi rzeczywiście najlepszą możliwą perspektywę do badania interesujących Autora zagadnień. Wydaje się, że bardziej użyteczne w tym wypadku mogłyby okazać się np. nurt pluralizmu prawnego (do którego zresztą Doktorant również nawiązuje), konstytucjonalizm społeczny (pozwalający badać procesy samokonstytuowania się porządków normatywnych w określonych podsystemach społecznych), czy współczesne odmiany realizmu prawnego. Uznaję jednak, że Autor ma prawo do własnego wyboru takich podstaw teoretycznych, które uzna za najbardziej przekonujące. Swoją drogą, wydaje się, że pewne ograniczenia teorii pozytywistycznej, które dostrzega sam Doktorant, skłaniają go do prób łączenia pozytywizmu z innymi perspektywami teoretycznymi, np. wspomnianym pluralizmem. Niezależnie od ich powodzenia, są to interesujące próby badawcze.

Po trzecie, wybór takich a nie innych podstaw teoretycznych w obszarze prawniczego pozytywizmu skutkuje skupieniem się Doktoranta na problematyce ontologii systemów normatywnych. Takie podejście wydaje się zbyt zawężające dla właściwego zrozumienia specyfiki norm obowiązujących w światach wirtualnych. Pozostawia bowiem poza zakresem kognicji kluczowe kwestie z obszaru aksjologii (choćby rola ideologii politycznej i ekonomicznej w projektowaniu rzeczywistości wirtualnej, znaczenie zasady rządów prawa i problem ograniczeń arbitralności władzy, możliwość odniesienia Fullerowskich wymogów wewnętrznej moralności prawa do badanych systemów i inne) oraz epistemologii norm (np. problematyka metod wykładni i rozumowań „prawniczych” w świecie gier). Zagadnienia te pojawiają się w dalszych rozważaniach „wpadkowo”, jednak narzucone sobie przez Autora ograniczenie nie pozwala mu podjąć ich w stopniu, na jaki zasługują.

Po czwarte, zamykając wątek pozyskiwania analitycznej teorii prawa w rozprawie, należy jednocześnie podkreślić, że – niezależnie od powyższych zastrzeżeń – rozważania Doktoranta na tym poziomie zasługują na docenienie i pozytywną ocenę. W sposób klarowny i rzetelny rekonstruuje on wybrane stanowiska teoretyczne, zazwyczaj adekwatnie odtwarzając ich główne założenia, ustalenia pojęciowe i twierdzenia. Autor dowodzi tu należytej staranności, zrozumienia powoływanych teorii i opanowania warsztatu naukowego.

Piąta uwaga dotyczy drugiego z teoretycznych filarów pracy, tj. etnografii. Doktorant faktycznie podejmuje badania, które można uznać za przykład wykorzystania metody etnograficznej (obserwacja uczestnicząca społeczności graczy tytułu *EVE Online*). Choć czuć, że Autorowi brak nieco profesjonalnego warsztatu w tym zakresie, jest to ciekawy i wcale nieczęsty w naukach prawnych przypadek zastosowania tej metody. W tym zakresie należy docenić podjęty przez Doktoranta wysiłek badawczy. Pusta natomiast wydaje się deklaracja o zastosowaniu w pracy metodologii teorii ugruntowanej. Wbrew zapewnieniom, nie widać tu procesu krystalizowania rozstrzygnięć teoretycznych w oparciu o obserwację praktyki. Raczej, ta ostatnia konfrontowana jest z tezami formułowanymi *in abstracto* w analitycznej teorii prawa.

Prezentacja i dyskusja poszczególnych części pracy

Recenzowana rozprawa składa się z pięciu rozdziałów (w tym rozdziału wstępnego i zakończenia) oraz bibliografii. Poniżej odnoszę się do wybranych wątków z poszczególnych rozdziałów.

Rozdział pierwszy, zatytułowany „Wstęp”, przybliży kolejno przedmiot badań, hipotezę i cele badawcze oraz główne założenia teoretyczne i metodologiczne pracy. Ponieważ kwestie te zostały obszernie omówione na wcześniejszych etapach recenzji, nie ma potrzeby powtarzać tych uwag. Podkreślić można jedynie, że wszystkie wspomniane elementy zostały przedstawione w sposób klarowny i uporządkowany.

Rozdział drugi rozpoczyna się omówieniem samego pojęcia światów wirtualnych, które ponownie w przystępny, klarowny i wszechstronny sposób rekonstruuje główne poglądy w tym zakresie. Następnie Doktorant przechodzi do omówienia świata gry będącego przedmiotem badania, czyli *EVE Online*. Sposób omówienia pozwala zaznajomić się z podstawowymi informacjami na temat świata gry i ułatwia czytelnikowi pracy dalsze rozeznanie w jej treści. Zabrakło jednak, zwłaszcza w podrozdziale 3 („Społeczność i kultura”) bardziej systematycznego potraktowania tematu, które byłoby osadzone w jakiejś możliwej do identyfikacji teoretycznej koncepcji kultury. Autor nie nawiązuje wprost do żadnej z licznych interpretacji pojęcia kultury, które funkcjonują w naukach prawnych czy ogólnie naukach społecznych. Zamiast tego, praca opowiada o zagadnieniu w sposób narracyjny i anegdotyczny. Taki sposób prezentacji jest przyjazny w lekturze, jednak nie dostarcza pogłębionej

i usystematyzowanej wiedzy na temat wzorców kulturowych funkcjonujących w środowisku świata gry i wśród jego uczestników.

Pod koniec podrozdziału 2 (s. 50) wzmiankowany jest po raz pierwszy w pracy problem ideologii politycznej i gospodarczej, na której ufundowany został świat gry (liberalizm lub neoliberalizm). Szkoda, że to zagadnienie, istotne również dla charakterystyki systemów normatywnych, nie zostało potraktowane szerzej.

Rozdział trzeci stanowi rozwinięcie teoretycznych podstaw pracy, w tym przede wszystkim wybranych koncepcji teoretycznych z obszaru analitycznie zorientowanego wariantu pozytywizmu prawniczego. Doktorant, po krótkiej wzmiance na temat klasycznej teorii instytucjonalnej Johna Searle'a, kolejno omawia wybrane elementy koncepcji Jaapa Hage, Neila MacCormicka oraz Scotta Shapiro, a następnie pewne elementy podejścia pluralizmu prawnego.

Omówienie teorii Jaapa Hage stanowi prawdopodobnie najlepszą część pracy – niezależnie od jej powiązań z resztą dysertacji. Autor sprawnie rekonstruuje oryginalną i skomplikowaną koncepcję Hage reguł jako ograniczeń światów możliwych. Na marginesie można zauważyć, że skoro zdaniem holenderskiego badacza reguły pozostają na poziomie ontologicznym odrębne od aktów mowy, interesujące mogłoby być porównanie jego propozycji z lepiej znaną w rodzimej teorii prawa nielingwistyczną koncepcją normy prawnej, sformułowaną swego czasu przez Kazimierza Opałka i Jana Woleńskiego.

Rekonstrukcja teorii Hage staje się dla Doktoranta punktem wyjścia do wprowadzenia pojęcia reguł bazowych, które, jak już wspomniałem, uważam za najistotniejsze osiągnięcie badawcze recenzowanej pracy. Doktorant trafnie identyfikuje specyficzny typ reguł, które określają funkcjonowanie światów wirtualnych, a które lokują się niejako między faktami surowymi, czy też silnymi ograniczeniami świata możliwego, a regułami instytucjonalnymi (ograniczeniami słabymi): stanowiąc część kodu informatycznego, mogą być w zasadzie dowolnie zmieniane przez twórcę programu, z perspektywy użytkowników pozostają jednak silnym, nieprzekraczalnym ograniczeniem na wzór praw przyrody. Można powiedzieć, że tworząc i ew. zmieniając reguły bazowe, twórcy kodu wchodzą w rolę „demiurga” świata wirtualnego, a kwestia legitymizacji ustanawianych przez nich reguł stanowi wirtualny odpowiednik sporu o teodyceę, możliwy do analizy z perspektywy postsekularnej. Naturalnie Doktorant nie podejmuje rozważań w tym paradygmacie, pozostając konsekwentny

w przyjętej postawie metodologicznej i ograniczając się w zasadzie do rozważań analitycznych i ew. ontologicznych.

Kolejnym krokiem analiz jest podjęcie wybranych elementów koncepcji prawa jako zinstytucjonalizowanego porządku normatywnego Neila MacCormicka. Na tle tej zasadniczo trafnej rekonstrukcji można sformułować kilka uwag krytycznych (które jednak nie mają na celu podważać ustaleń Autora pracy).

Po pierwsze, cechą charakterystyczną teorii MacCormicka jest bezpośrednie powiązanie pojęcia instytucji, a poprzez to także pojęcia prawa jako zinstytucjonalizowanego porządku normatywnego, z praktyką społeczną. W konsekwencji, spośród wszystkich omawianych w rozprawie koncepcji teoretycznych, to właśnie ta wydaje się najistotniejsza dla możliwości powiązania analizy pojęciowej z badaniami praktyk społecznych kreowanych przez uczestników światów wirtualnych – a więc dla powodzenia całego projektu badawczego przedstawionego w dysertacji. Im częściej więc Doktorant sięga do koncepcji szkockiego teoretyka, tym łatwiej przychodzi mu wykazanie związków między obydwoma poziomami rozważań zawartych w pracy. Można stwierdzić nieco kolokwialnie, że to właśnie MacCormick dostarcza spoiwa „zszywającego” cały projekt badawczy Doktoranta. Stąd obszerniejsze potraktowanie tej koncepcji w recenzji.

Po drugie, Doktorant w ślad za szkockim teoretykiem przyjmuje typowy dla tradycji analitycznej sposób pojmowania instytucji jako „systemu funkcjonalnie powiązanych reguł”. Jest to oczywiście uprawniony wybór, trochę jednak szkoda, że Doktorant nie podjął się porównania tego ujęcia z innymi, np. funkcjonującymi w obrębie socjologii, które zazwyczaj ujmują rozważane pojęcie w sposób bogatszy i bardziej złożony (zob. np. „klasyczną” definicję instytucji jako „zespołu pozycji, ról, norm, wartości osadzonych w pewnych rodzajach struktur społecznych i organizujących względnie trwałe wzorce ludzkiego zachowania” – Turner 1997). Jeszcze wyraźniej nasuwają się powiązania z ważną zwłaszcza dla socjologii prawa koncepcją instytucji autorstwa Philipa Selznicka, z którym MacCormick podziela sporo wspólnych przekonań – np. te o konieczności identyfikacji „celu moralnego” instytucji dla jej właściwego zrozumienia, czy o negocjowaniu funkcji instytucji z jej społecznym otoczeniem.

Po trzecie, inną z charakterystycznych cech podejścia MacCormicka do problematyki instytucji jest nieodłączny charakter rozważań aksjologicznych dla zrozumienia zarówno instytucji, jak i porządku prawnego. Tym samym analiza pojęciowa w proponowanej przez tego badacza wersji nieuchronnie „otwiera się” na problematykę aksjologiczną. Doktorant

odnotowuje ten fakt (s. 93-94, 96) i wraca do niego kilkakrotnie w dalszych rozważaniach. Wydaje się jednak, że nie w pełni wyciąga z niego konsekwencje i przez to nie podejmuje bardziej systematycznego namysłu nad aksjologicznym wymiarem funkcjonowania systemów normatywnych w światach wirtualnych.

Po czwarte wreszcie, w teorii szkockiego myśliciela znaleźć można pewne rozstrzygnięcia pojęciowe, do których Doktorant nie nawiązuje, a które mogłyby, jak sądzę, okazać się przydatne w jego własnych badaniach. Mam tu na myśli przede wszystkim rozróżnienie trzech typów instytucji: odpowiednio *institution-agencies* (instytucje posiadające sprawczość), *institution-arrangments* (układ wzajemnych zależności) oraz *institution-things* (postrzegane konwencjonalnie jako obiekty) (por. MacCormick 2007, *Institutions of Law...*, s. 35-36). Wykorzystanie ich do analizy instytucji światów wirtualnych byłoby, jak sądzę, z korzyścią dla zawartych w pracy rozważań.

Kolejną omawianą w rozprawie koncepcję stanowi teoria prawa jako planu Scotta Shapiro. Można w tym miejscu sformułować następującą wątpliwość: zgodnie z deklaracjami samego czy Shapiro, jego propozycja ma odnosić się przede wszystkim do tzw. systemów autorytetu – które autor przeciwstawia systemom oportunistycznym. Rodzi się jednak pytanie, czy systemy normatywne regulujące światy wirtualne – główny przedmiot zainteresowania recenzowanej rozprawy – można zakwalifikować jako tego typu system? Czy zatem teoretyczne propozycje Shapiro, na gruncie przyjętych przez niego samego założeń, okażą się istotne dla przedmiotu badań Doktoranta? Wydaje się, że można mieć co do tego uzasadnione wątpliwości, zaś Doktorant nie podejmuje tego problemu. W pewnym sensie unika jednak zarzutu możliwego do postawienia na tym gruncie, deklarując, że najważniejszym dla dalszych rozważań elementem koncepcji Shapiro będzie pojęcie ekonomii zaufania. Pojęcie to wydaje się niezależne od wspomnianej dystynkcji, stąd podniesiona wątpliwość traci nieco na znaczeniu.

W ostatniej części rozdziału przybliżone zostają założenia pluralizmu prawnego, w tym m.in. klasyczny w tym zakresie tekst Gunthera Teubnera. Nawiasem mówiąc, przywoływane w pracy opracowanie można również odczytywać jako prezentujące załączki koncepcji rozwijanej przez tego autora w późniejszym okresie, tj. teorii społecznego konstytucjonalizmu. O potencjalnej użyteczności zarówno pluralizmu, jak i konstytucjonalizmu społecznego dla zamierzeń badawczych Doktoranta już wspominałem. Problem polega jednak na tym, że stanowisko teoretyczne przyjmowane przez Teubnera różni się w sposób zasadniczy od

pozytywizmu prawniczego i jest oparte na odmiennych założeniach. Doktorant sam zresztą zauważa, że wg niemieckiego badacza głównym przedmiotem zainteresowania teorii prawa „powinny być nie normy, a «samoorganizujący się proces wzajemnego ustanawiania aktów prawnych i struktur prawnych».” Teza ta wydaje się nie do pogodzenia z pozytywizmem, nieodmiennie traktującym prawo jako system norm (*resp.* reguł). Doktorant albo nie dostrzega powstałej tu trudności, albo ją pomija.

Poszczególne partie rozdziału trzeciego prezentują zatem wysoki poziom merytoryczny, problematyczne pozostaje jednak, na ile są one możliwe do pogodzenia ze sobą. W rozdziale zabrakło podsumowania, które wskazywałoby, jak możliwe jest połączenie elementów teorii zaczerpniętych z tych różnych źródeł dla sformułowania spójnej wizji porządku prawnego lub spójnego programu badawczego.

Rozdział czwarty pracy to przeskok do omówienia reguł kształtujących prawa i obowiązki użytkowników gry *EVE Online*. Słowo „przeskok” wydaje się tu adekwatne, w związku z podnoszonym wcześniej swoistym pęknięciem metodologicznym. Doktorant rozważa dwie podstawowe grupy reguł: narzucane przez twórców gry (umowa licencyjna, wiążące standardy postępowania i in.) oraz tworzone przez samych graczy w ramach wzajemnych interakcji. Znaczna część tych rozważań nie wychodzi przy tym poza opisowość, a ich teoretyczna użyteczność, jak również związki z głównym celem badawczym rozprawy, nie są do końca jasne. Można jednak pokusić się o sformułowanie kilku uwag ogólnych.

Jeśli idzie o analizy reguł wyznaczanych przez właściciela tytułu i twórców gry, jakim jest studio *CCP Games*, to wnioski, do których dochodzi Doktorant w swych rozważaniach dotyczą nie tyle ontologii reguł (jak można by się spodziewać po zbudowanym w rozdziale poprzednim zapleczu teoretycznym), ale głównie aksjologii i ideologii politycznej przyjmowanej przez Studio. W rozdziale możemy znaleźć kilka ciekawych obserwacji dotyczących m.in. dominującej pozycji Studia (klasyczny problem dla republikańskiej koncepcji rządów prawa), łączonej z promowaniem mitu „opiekuna” wirtualnego świata, albo dyskusyjnych zasad preferujących określoną grupę najbardziej aktywnych, a zatem „dochodowych” graczy, co ma prowadzić do pewnych napięć w środowisku graczy. Ponieważ jednak na poziomie teoretycznym rozprawy nie zostały wprowadzone pojęcia-narzędzia odpowiednie do analizy tego typu problematyki, Doktorant nie dostrzega w pełni jej potencjału i nie podejmuje otwierających się tu wątków. Zagadnienia te wydają się więc dla Doktoranta ważne na tyle, aby uwzględnić je w swoich rozważaniach i dodatkowo podkreślić parokrotnie

w zakończeniu (np. 161: „systemy normatywne światów wirtualnych nie są więc aksjologicznie neutralne”, czy s. 163, gdzie pisze o sporach światopoglądowych między graczami), jednak albo w jego ocenie nie zasługują na systematyczną refleksję, albo (co bardziej prawdopodobne) do jej podjęcia zabrakło odpowiedniego instrumentarium teoretycznego.

Podjęta w rozdziale analiza systemów normatywnych tworzonych przez graczy to potencjalnie najciekawsza część rozdziału, bo mowa tu o rozwijaniu systemów, które funkcjonalnie najbardziej przypominają instytucje prawne. Doktorant podejmuje ich analizę z dwóch punktów widzenia, zewnętrznego i wewnętrznego. W tym ostatnim wypadku najlepiej udaje się to, czego można by oczekiwać po omawianym rozdziale, czyli ukazanie powiązań prowadzonych tu rozważań z teoretycznym zapleczem pracy, zwłaszcza przez odwołania do pochodzącego od Shapiro pojęcia ekonomii zaufania.

Rozprawę zamyka **rozdział piąty**, pełniący w istocie rolę zakończenia. Doktorant podsumowuje wybrane wątki podejmowane w poprzednich rozdziałach. Na uwagę zasługuje zwłaszcza podrozdział 2, zgodnie ze swym tytułem przedstawiający koncepcję „wirtualnych systemów normatywnych jako przejawu praktyki społecznej” o określonym celu moralnym. To wyraźne nawiązanie do teorii instytucjonalnej MacCormicka prowadzi do interesujących poznawczo konkluzji.

W zakończeniu znajdziemy także jedną cytowanych wcześniej deklaracji co do celu pracy, zgodnie z którą ma ona zmierzać do wykazania użyteczności „pozytywistycznej siatki pojęciowej” do opisu systemów normatywnych światów wirtualnych (s. 163). Wydaje się jednak, że cała rozprawa może prowadzić także do odmiennych wniosków. W równej mierze wykazuje ona bowiem zarówno użyteczność, jak i ograniczenia teorii pozytywistycznej w tym zakresie. Jest to być może niezamierzony przez Doktoranta, ale równie interesujący i ważki rezultat jego naukowych dociekań.

Ocena formalna

Od strony warsztatowej praca jest co do zasady poprawna, na różnych poziomach sprawia jednak wrażenie niedopracowanej – jakby Autorowi zabrakło czasu lub cierpliwości na jej końcową, uważną lekturę i usunięcie pewnych niedociągnięć. Oto lista tych odnotowanych podczas lektury:

- Praca napisana jest dobrym, poprawnym językiem – pojawiają się w niej jednak, zaskakujące w tym kontekście, stosunkowo liczne błędy językowe i stylistyczne.
- Widoczne są także pewne niekonsekwencje w sposobie formatowania bibliografii i przypisów.
- W pracy znalazły się odesłania do nieistniejących załączników, przy czym jako załącznik 1 zidentyfikowane zostały dwa różne dokumenty (odpowiednio, s. 28 i 30; odesłanie do zał. 2 na s. 32).
- Brak jest zachowania standardowej zasady rozpoczynania rozdziału (a także np. bibliografii) od nowej strony. Co więcej, nagłówek z tytułem rozdziału lub podrozdziału potrafi znaleźć się na samym dole strony (zob. np. s. 67, 182).
- Wbrew przyjętym konwencjom, bibliografii nadany został numer rozdziału.

Osobno zwrócić należy uwagę na pewne błędy w prowadzeniu narracji, np.:

- Ta sama historia zaczerpnięta ze świata gry, zdrady jednego z przywódców sojuszu „Band of Brothers” w rzeczywistości wirtualnej, opisana szczegółowo wcześniej, zostaje bezrefleksyjnie powtórzona dwukrotnie, na s. 54 i 58.
- Na s. 64 znalazło się nawiązanie do rzekomo opisanych wcześniej zagadnień („problem kapeluszy”).
- Przeczytawszy dobrze ponad połowę podrozdziału, czytelnik trafia na wyjaśnienie, czemu dany podrozdział będzie poświęcony (s. 88).

Nie są to wszystko rażące błędy, zdradzają jednak wspomniany brak dopracowania tekstu na końcowym etapie pracy nad nim.

Pomocne byłoby także zamieszczenie w pracy wykazu skrótów, a być może także terminów technicznych związanych z opisywaną grą, bądź ze środowiskiem gier MMO i światów wirtualnych w ogóle, jako że w tekście znajduje się sporo neologizmów (np. s. 123 *in fine*) lub terminów, którym nadano szczególne znaczenie (przykład „doktryny” jako floty statków – s. 146-147).

Konkluzja

Każda praca naukowa, w tym rozprawa doktorska, ma swoje mocne i słabe strony. To truizm, wart jednak odnotowania wtedy, gdy formułuje się uwagi krytyczne względem rozprawy, które – w zamiarze piszącego – mają służyć przede wszystkim dalszemu rozwojowi naukowemu jej autora. Przedstawiona przez mgr. Radosława Pałosza dysertacja, mimo pewnych wskazanych w recenzji ograniczeń, stanowi interesujące i samodzielne opracowanie, dowodzące odpowiedniej wiedzy z teorii i filozofii prawa oraz umiejętności samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Do jej największych zalet należy niewątpliwie sam wybór tematu – nieoczywistego, ambitnego, a przy tym o coraz większej doniosłości dla nauki prawa. Na tej podstawie stwierdzam, że przedstawiona przez mgr. Pałosza rozprawa spełnia warunki określone w artykule 13 ust. 1 ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz stopniach i tytule w zakresie sztuki i może być podstawą dopuszczenia Doktoranta do dalszych etapów postępowania.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Maciej Pałosz', is written in a cursive style.