

OPINIA nt pracy doktorskiej mgr Bartłomieja Mycyka
Wybrane problemy metodologii opisu gier cyfrowych

Problem podjęty w rozprawie doktorskiej mgr Bartłomieja MYCYKA pt.: *Wybrane problemy metodologii opisu gier cyfrowych* jest, wbrew pozorom, tematem wciąż słabo opracowanym, zarówno w literaturze polskiej, jak i światowej, a pozorna wielość propozycji badawczych „nie składa się” w spójną całość. Autor postanowił uporządkować dotychczasowy stan badań, określić dokładnie przedmiot badań (w tym zależność gier od sprzętu oraz programów), a także pokazać podstawy tworzenia światów wirtualnych z wykorzystaniem metodologii zarówno geometrii wykreślnej, jak i tradycyjnych ujęć wziętych ze sztuk plastycznych.

Praca jest ambitnym założeniem, w którym połączone zostają w jedno: **rozważania teoretyczne, doświadczenie praktyka** (autor pracuje – obecnie ma urlop związany z przygotowaniem rozprawy doktorskiej – w firmie zajmującej się przygotowaniem i testowaniem gier cyfrowych), **co jest godne podkreślenia**. Połączenie teorii i praktyki daje, w wypadku tej pracy, unikalną możliwość przetestowania praktycznego zaproponowanych rozwiązań teoretycznych. Przygotowywana dysertacja, podobnie jak i praca magisterska p. Bartłomieja (*Motyw podróży jako element organizujący strukturę gry wideo (na wybranych przykładach)*), są oparte na połączeniu głębokiej wiedzy teoretycznej na temat gier w ogóle, a gier cyfrowych w szczególności, z doświadczeniem praktycznym nie tylko gracza, lecz także, a raczej przede wszystkim, osoby przygotowującej oraz testującej gry.

Praca składa się z pięciu rozdziałów, dwu Aneksów, wstępu, zakończenia i bibliografii.

W rozdziale wstępnym pt. *Czynniki wpływające na przemiany medium gier* dokonano analizy zależności łączących poszczególne typy gier cyfrowych i możliwości obsługujących je urządzeń elektronicznych. Na przemiany tego medium wpływa również działalność tak zwanych twórców niezależnych (ang. *indie game developers*). Dużą rolę odgrywa też postępująca specjalizacja medium, wykorzystywanego w edukacji, w celach szkoleniowych, w dziennikarstwie (*newsgames*), a nawet jako pomoc w terapiach medycznych.

W rozdziale drugim *Problemy definicji*, przedmiot badawczy (gry cyfrowe jako oprogramowanie) określono opisując relacje łączące go z szeregiem innych elementów, których działanie często jest

konieczne, by mogła zaistnieć sytuacja korzystania z gry (na przykład z urządzeniami elektronicznymi, takimi jak klawiatura, ale też kategorią grającego).

Autor także przedstawia dyskusję z wybranymi sposobami definiowania gier cyfrowych, dostępnymi w literaturze przedmiotu (m.in. Katie Salen oraz Erica Zimmermana, Jerzego Szei i Tavinora Granta).

Autor wykoprzystując opis najistotniejszych elementów gier oraz ich właściwości, sformułował nową definicję zjawiska. Przedstawioną propozycję autor poddaje weryfikacji poprzez eksperyment polegający na przyłożeniu jej do siedmiu programów wyposażonych w odmienne zestawy funkcji. Efektem tego zestawienia jest możliwość stwierdzenia, czy dany program można zaliczyć do grupy gier cyfrowych.

W rozdziale trzecim *Propozycje podziału gier* poruszono szereg problemów związanych z systematyzacją medium elektronicznej rozrywki. Pierwszym z nich jest zagadnienie doboru terminów wykorzystywanych na określenie zarówno poszczególnych typów produkcji, jak i gier cyfrowych w ogóle. Drugim problemem jest kwestia pojęć, czyli sposobu definiowania zastosowanej terminologii. Nie bez znaczenia pozostaje tu także pytanie o zasadność wykorzystywania ukształtowanego w tradycji podziału gier cyfrowych, zwłaszcza w kontekście zmian, którym uległy obsługujące je urządzenia.

Autor przeprowadzi zestawienie wybranych propozycji podziału gier cyfrowych (m.in. Piotra Kubińskiego, Iwony Ulfik-Jaworskiej) z określonymi przykładami materiału badawczego. Zestawienie to umożliwi dokonanie rewizji odpowiedniości przytoczonych klasyfikacji (oraz wykorzystanych w ich ramach terminów) do medium elektronicznej rozrywki, a także obsługujących je urządzeń. Rozdział zawiera również przedstawienie autorskiej propozycji podziału gier cyfrowych (opierającej się na uwzględnieniu pierwotnej platformy, w ramach której funkcjonuje dany tytuł) oraz analizę terminów wykorzystywanych na określanie medium gier w ogóle.

W rozdziale czwartym *Elementy wirtualnych światów* omówiono wybrane składniki gier oraz ich właściwości, na rozmaite sposoby aktualizowane w obrębie poszczególnych produkcji czy ich grup gatunkowych. Należą do nich między innymi kategoria bohatera i sposobu konstrukcji świata przedstawionego. Celem tego rozdziału jest uporządkowanie dotychczas wykorzystywanej terminologii oraz stworzenie ram metodologicznych, za pomocą których możliwe będzie dokonanie opisu poszczególnych aspektów gier.

W rozdziale piątym *Interaktywne narracje* przeanalizowano problem opisu narracji i fabuł realizowanych w ramach medium elektronicznej rozrywki. W tym kontekście istotna jest

kategoria tak zwanego „konfliktu ludologów i narratologów”, zgodnie z którą elementy narracyjne (scenki filmowe, dialogi itp.) są rozłączne od składników interaktywnych (istotnych w kontekście rozgrywki), a niejednokrotnie stoją do nich w sprzeczności. W rozdziale autor przeanalizuje istniejące teorie dotyczące problemu narracji i podejmie próbę sformułowania propozycji opisu kategorii fabuły i narracji w grach.

Praca zawiera także dwa rozdziały dodatkowe – Aneksy.

W pierwszym z nich pt. *Dyskusja otwarta – problem metaforyczności i uniwersalności gier cyfrowych*, analizie poddano między innymi tezy artykułu *Gra, czyli świat* Tomasza Majkowskiego. W rozdziale tym tezy Majkowskiego zostaną poddane weryfikacji poprzez przyłożenie ich do przykładów materiału badawczego.

W drugim dodatku pt. *Rola gier cyfrowych w procesie edukacji. Szanse i zagrożenia związane z wykorzystaniem medium elektronicznej rozrywki jako pomocy naukowej na przykładzie produkcji IL-2 Sturmovik: Bitwa o Stalingrad oraz Operator numeru alarmowego* dokonano porównania wymienionych tytułów pod względem ich przydatności w procesie edukacji. Porównanie takie ukazuje, że niektóre gry mogą i powinny być wykorzystywane w szkole, co sprzyjałoby procesowi cyfryzacji społeczeństwa.

W zakończeniu dysertacji zawarto wnioski z analizy. Autor dołączył do pracy także bibliografię i netografię przedmiotu oraz spis programów i gier cyfrowych.

Dotychczas mgr Bartłomiej Mycyk parokrotnie przedstawiał wyniki swych prac na forum rozmaitych konferencji i spotkań naukowych. Jego wystąpienia spotkały się z pozytywnym przyjęciem, a teksty referatów zostały opublikowane. Mgr B. Mycyk nawiązał także kontakty międzynarodowe, bowiem temat ten, np. wśród badaczy skandynawskich (acz nie tylko!), jest mocno eksploatowany. Tematyka jego badań, jak podkreśliłem, ze względu na coraz większą rolę gier cyfrowych nie tylko jako swoistej rozrywki (por. *streaming*, tzw. *news games*, czy odmiany gier stosowane w treningach zawodowych, w tzw. grach wojennych, itd.) jest zatem niezwykle ważka. Mimo, że głównym polem zainteresowań Autora są gry traktowane jako rozrywka, to przecież część rozważań, np. kwestie związane z kreowaniem przestrzeni w świecie gier, dotyczą spraw daleko wykraczających poza obszar tylko gier służących rozrywce i zabawie. Zresztą jak Autor pokazał w jednym z artykułów, *Rola gier cyfrowych w procesie edukacji. Szanse i zagrożenia związane z wykorzystaniem medium elektronicznej rozrywki jako pomocy naukowej na przykładzie produkcji IL-2 Sturmovik: Battle of*

Stalingrad oraz Operator numeru alarmowego., por. „Forum Artis Rhetoricae” 3 (54), możliwe i potrzebne jest wykorzystywanie gier cyfrowych w edukacji szkolnej.

Dorobek mgr B. Mycyka jest znaczący a jego udział w konferencjach ogólnopolskich jest potwierdzeniem, iż jego badania spotykają się z aprobatą środowiska naukowego zajmującego się problemami gier, w tym gier cyfrowych.

Praca jest przykładem świetnego połączenia teorii i praktyki, wskazuje także na możliwości wykorzystania gier w procesie edukacji, a także szerzej – w różnych sytuacjach życiowych (jako m.in. forma treningu, przygotowania zawodowego, a także m.in. jako środek pomocniczy w terapii). Na podkreślenie zasługuje także, iż Autor ma świadomość zmian, jakie następują i w obrębie samych gier, i w obrębie „narzędzi” (sprzęt, programy, itp.).

Pracę oceniam jako celującą.



Warszawa, 2019-03-25