

Zielona Góra 1.07.2019.

Dr hab. Bogdan Trocha, prof. UZ

al. Wojska Polskiego 69

65-762 Zielona Góra

Ocena niniejszej pracy doktorskiej została przygotowana na podstawie materiałów przesłanych przez Pana Prodziekana Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego prof. dr hab. Wojciecha Dudzika.

### Ocena

Pracy doktorskiej mgr. Bartłomieja Mycyka pt. „Wybrane problemy metodologii opisu gier cyfrowych” pod kierunkiem promotora prof. dr. hab. Jakuba Z. Lichańskiego. Cała dysertacja składa się z pięciu rozdziałów oraz dwóch appendixów i liczy 343 strony.

We wstępie doktorant określa nie tylko horyzont badawczy swojej pracy, ale wskazuje także na problem, jaki związany jest z ciągłymi zmianami technologicznymi zachodzącymi w medium elektronicznej rozrywki, do której należą także gry cyfrowe. Precyzyjnie określa cel swojej pracy związany ze skutkami, jakie permanentne zmiany technologiczne wywołują w aktualnym stanie badań. To krytyczne stanowisko względem zastanych opracowań poświęconych grom cyfrowym ujmowane z perspektywy wpływu, jaki na to medium mają nowe technologie będzie rzutowało na obronę metodologię. Zasadniczym celem tej pracy jest w zamysle jej autora nie tylko uporządkowanie pojęć obecnych w literaturze przedmiotu, ale zaproponowanie nowych definicji, a także propozycji podziału medium i interaktywnych narracji.

W tym miejscu należy stwierdzić, że na polskim rynku wydawniczym ciągle cierpimy na deficyt tego typu prac. Poza kilkoma istotnymi pozycjami jest to ciągle przestrzeń wymagająca pilnej uwagi badawczej. Specyfika tego medium ma także wpływ na to, że znakomita większość prac podejmowanych w tym obszarze tworzona jest przez specjalistów zajmujących się programowaniem. Jednak redukcyjny charakter ich opracowań zmusza filologów do podejmowania trudu wkraczania w obszar graniczny dla klasycznie pojmowanej filologii oraz poszukiwania aparatu i metodologii, które pozwalałyby na badanie humanistycznej, a w tym wypadku filologicznej perspektywy medium gier cyfrowych. Należy

już w tym miejscu podkreślić, że doktorant decydując się na taki projekt badawczy musiał mieć nie tylko ogromną wiedzę praktyczną dotyczącą samych gier cyfrowych, ale także zmuszony był do pozyskania niezwykle precyzyjnej i rozległej wiedzy z zakresu pozafilologicznego wymiaru badanego obszaru.

Doktorant stanął przed poważnym problemem metodologicznym. Ponieważ jako filolog musiał precyzyjnie w badanym medium wyodrębnić filologiczne przedmioty refleksji, nie mógł porzucić metodologii charakterystycznej dla badań humanistycznych. Jednak ze względu na niemożność precyzyjnego badania gier cyfrowych z pominięciem aparatury i metodologii charakterystycznej dla nauk szczegółowych musiał poradzić sobie z tymi dwoma perspektywami niekoniecznie przystających do siebie metodologii. Zrezygnował przy tym z wprowadzania metapłaszczyzny i zastosował opcję, w której empiryczne aspekty badane przedmiotu opisywane są za pomocą metodologii nauk technicznych, ale już obecne w nich elementy filologiczne podlegają opisowi charakterystycznemu dla nauk humanistycznych. Tak przyjęta perspektywa metodologiczna pozwoliła na osadzenie wszelkich filologicznych analiz na bardzo precyzyjnie i dokładnie opisanym przedmiocie badań. W efekcie otrzymujemy nie tylko techniczny opis gier cyfrowych, ale w oparciu o jego efekty przedstawiony zostaje złożony mechanizm zjawisk filologicznych silnie powiązanych z technicznymi aspektami badanego zjawiska.

W rozdziale pierwszym doktorant omawia czynniki wpływające na przemiany medium elektronicznej rozrywki. Rozdział ten w zamierzeniu formalnym służyć ma wprowadzeniu do problematyki badawczej powyższej dysertacji. Opisując specyfikę technologiczną urządzeń, które są nośnikami gier, odnosi się z dużą swobodą do rozległego obszaru badań obecnego w języku angielskim. Podkreślić należy przy tym nie tylko to, że korzysta z własnych tłumaczeń, ale przede wszystkim jest fakt, że w całej pracy przyjął zasadę precyzyjnego omawiania najbardziej istotnych prac, określania ich mankamentów wynikających z technologicznych zmian zachodzących w badanym obszarze, a w konsekwencji - proponowania własnych rozwiązań. Tym samym doktorant znakomicie wpisuje się we współczesne problemy nauki, która rozwiązując jedne problemy generuje tym samym kolejne. Doktorant w oparciu o aposterioryczny model konkludowania wprowadza związane z technologiczną specyfiką badanego przedmiotu pojęcia niezbędne dla badanego opisu. Za każdym razem precyzyjnie wskazując nie tylko ich źródło, ale także wyjaśniając technologiczne i filologiczne konteksty tego pojęcia.

Po przedstawieniu historycznej perspektywy technologicznych przemian opisuje także socjologiczne aspekty środowiska twórców gier, wskazując na specyfikę gier powstających przy mniejszym wsparciu finansowym. Dzięki tym dwóm zabiegom stwarza nie tylko szeroki zbiór badanych gier, ale wzbogaca także paradygmat zjawisk i związanych z nimi pojęć występujących w badanym przedmiocie. Opis perspektywy technologicznej pozwolił doktorantowi zarówno na wskazanie technicznej specyfiki badanego medium, ale przede wszystkim na ukazaniu nowych dla filologii zjawisk, takich jak chociażby interaktywna opowieść czy rzeczywistość wirtualna. W końcowej części tego rozdziału autor prezentuje istotny z jego punktu widzenia podział specjalizacji gier cyfrowych wskazując, że przekraczają one przypisywaną im wcześniej tylko ludyczną funkcję.

W rozdziale drugim doktorant poświęca całą uwagę na uporządkowanie obecnego stanu badań i określenie przedmiotu badawczego. Po wskazaniu istniejących już w aktualnych badaniach naukowych perspektyw badawczych wskazuje na indywidualny przedmiot pracy. Przy czym doktorant precyzyjnie zachowuje porządek metodologiczny wychodząc od krytyki zastanego stanu badań, poprzez wskazanie wpływu nowych technologii na zakres definiowanych pojęć aż po wprowadzanie nowych definicji pozwalających na opis aktualnego stanu rzeczy będącego przedmiotem jego badań. Istotne jest przy tym także zachowywanie równowagi w operowaniu dwoma płaszczyznami opisu badanego zjawiska. Widoczne jest to chociażby przy propozycji zestawienia poglądów Espena Aarsetha i Wolfganga Isera na kategorii podmiotu odbioru. Dokładne analizy artefaktu gry opartego na rozszerzonym i uaktualnionym, względem wcześniejszych prac, zbiorze, na identyfikację i funkcjonalny opis dodatkowych reguł uwzględnianych przez graczy. Ważniejsze jest to, że sposób ich istnienia cechuje różnorodność skomplikowania oraz sformalizowania. Wszelkie prowadzone analizy zawsze rygorystycznie osadzone są na materiale empirycznym. W efekcie wnioski, jakie buduje doktorant, pomimo że praca ma charakter teoretyczny, wyprowadzane są w oparciu o porządek aposterioryczny. Autor nie tylko omówił w tym rozdziale wybrane propozycje badawcze, ale w oparciu o nie wskazał także na problemy z ich obecnym zastosowaniem. Wskazawszy uprzednio na strukturę technologiczną badanego artefaktu omówił i wyjaśnił fundamentalne kategorie i pojęcia niezbędne do opisu istnienia i obsługi gier, mając na uwadze najnowsze zmiany wprowadzane do środowiska gier. W tym punkcie przyjęta metoda potwierdza zasadność wcześniejszych założeń doktoranta. Bowiem to właśnie dzięki śledzeniu technologicznych innowacji obecnych w najnowszych artefaktach gier możliwe jest wskazanie tych stanów rzeczy, które wymuszają zmiany w stosowanych definicjach, a tym

samym w postrzeganiu struktury samego artefaktu gier. Procedura konstruowania definicji zarówno na poziomie badawczym, jak i językowym nie budzi zastrzeżeń. Doktorant na płaszczyźnie technologicznego opisu badanego przedmiotu swobodnie operuje zarówno techniczną znajomością samego artefaktu, jak i związanego z nim aktualnego stanu badań. Jego krytyczne wnioski, ujmowane w postać definicyjną, przechodzą od płaszczyzny językowej na poziomie słownikowej obecnej w aktualnych słownikach języka polskiego oraz współczesnego języka polskiego do płaszczyzny specjalistycznej wprowadzającej niezbędną, zdaniem doktoranta, specyfikację. Rozdział zawiera nie tylko krytyczne omówienia istniejących definicji, wskazuje na istotny wpływ technologii na definiowany artefakt i precyzyjnie przedstawia kłopoty badawcze związane z tym stanem rzeczy. Doktorant wprowadza jednak własne propozycje definicyjne, które w analizowanym przez niego stanie rzeczy pozwalają wyjść poza krytykowane wcześniej ograniczenia badawcze. Należy przy tym stwierdzić, że doktorant metrykalnie, ale i kulturowo przynależy już do kolejnego pokolenia użytkowników i badaczy gier, dla którego biblioteka gier i zawartych w nich figur i możliwości pozwala na szerszą perspektywę badawczą. Poszerzona ona jest zarówno o problemy nowych technicznych rozwiązań wprowadzających, nie tylko innowacyjne typy interakcji, ale wymuszających także ustawiczne budowanie aparatu badawczego pozwalającego na precyzyjny opis ciągle udoskonalanych i zmienianych artefaktów gier. Zakończenie rozdziału zawiera projekt implementacji zaproponowanej przez doktoranta definicji do uproszczonych modeli gier. Co stwarza dodatkową możliwość wstępnej falsyfikacji zaproponowanego autorskiego rozwiązania.

Rozdział trzeci poświęcony został omówieniu propozycji podziału gier. Analizuje związki ograniczeń konkretnych typów nośników nie tylko z technologią, ale także z ich wpływem na same gry. Wprowadza w tym miejscu istotny dla badania artefaktów cyfrowych proces strumieniowania. Przeprowadzone wnikliwe studium zestawiające rozmaite nośniki gier komputerowych i konsolowych pozwala doktorantowi na stworzenie technologicznie opisanej płaszczyzny niezbędnej dla dalszego omawiania gier. Przedstawia i omawia związek technologii ze światem przedstawionym w grach oraz inne istotne dla gracza komponenty gier. Wszelkie ustalenie, jakie wprowadza się z reguły popierane konkretnymi przykładami. Istotne przy tym jest także, że doktorant ma pełną świadomość faktu, że dynamiczny rozwój technologii cyfrowych miał nie tylko wpływ na definicje autorów, których sam poddawał w swojej dysertacji krytyce, ale będzie miał także wpływ na jego rozwiązania badawcze. Po przeprowadzeniu opisu technologicznego stanu rzeczy i krytycznej analizie obecnych na

polskim rynku wydawniczym propozycji badawczych doktorant przedstawił własną propozycję podziału medium elektronicznej rozrywki. W efekcie uporządkował nie tylko zakres pojęciowy nazw takich, jak gra cyfrowa, gra elektroniczna czy gra wideo, ale także stworzył precyzyjną typologię gier w oparciu o omówione wcześniej platformy.

Rozdział czwarty poświęcony został bardzo ciekawym analizom światów wirtualnych, które przeprowadził w dwóch aspektach. Pierwszy związany z kreacją wirtualnej przestrzeni i drugi poświęcony graficznym przedstawieniom sytuacji przestrzennych. Doktorant świadomie wprowadził siatkę spacjiologiczną, opartą z jednej strony na aktualnych metodach badań stosowanych przy opisie przestrzeni w grach cyfrowych, z drugiej posłużył się natomiast geometrią wykreślną oraz perspektywą malarską. Dzięki dokładnemu omówieniu metod spacjiologicznych stosowanych przez uznanych badaczy doktorant na każdym etapie swojej pracy wskazuje nie tylko na zakres wiedzy niezbędny do przeprowadzenia zamierzonego projektu, ale przede wszystkim pozwala w precyzyjny sposób śledzić zarówno rozległy i skomplikowany zakres wiedzy wpisujący się z aktualny stan badań, jak i wynikającą z ustawicznych innowacji technologicznych krytykę tego stanu badań oraz autorską propozycję rozwiązania zaistniałych problemów. Zastosowana przez doktoranta reguła wprowadzania w każdym z kolejnych rozdziałów omawiania wyjściowego stanu badań z jego pieczołowitym porządkowaniem pozwala nie tylko na śledzenie toku myśli doktoranta i konstruowanych sądów, ale przede wszystkim na w miarę swobodne odniesienie się do tej przestrzeni badawczej, która dla klasycznie pojmowanej filologii pozostawała do tej pory poza obszarem badawczego zainteresowania. Doktorant przyjmuje technologiczną perspektywę opisu przestrzeni, przez co świadomie redukuje swój projekt badawczy o wymiar obecny chociażby w klasycznej już propozycji Otto Friedricha Bollnowa *Mensch und Raum*, co jest pewnym mankamentem tego rozdziału. Tym bardziej, że zaproponowana przez Bollnowa typologia spacjiologiczna znakomicie poszerzyłaby proponowaną przez doktoranta siatkę spacjiologiczną. Jednak technologiczny opis przyjęty w tej pracy należy uznać nie tylko za zasadny, ale także i kompletny w odniesieniu do przyjętych przez autora założeń metodologicznych. Bardzo dokładne analizy oparte na geometrii wykreślnej w połączeniu z wcześniej wyodrębnioną typologią przestrzeni w grach są niewątpliwym ważnym walorem tej pracy. Wskazują bowiem nie tylko na problemy z jakimi przychodzi borykać się filologom wkraczającym w obszar nowych technologii cyfrowych, ale wyznaczają także pewną ścieżką, jak w polu tych mediów filolog może nadal skutecznie prowadzić własne badania naukowe. Doktorant wykazuje w tym rozdziale nie tylko rozległą wiedzę dotyczącą gier i

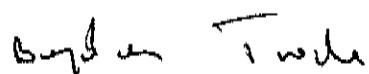
specjalistycznych opracowań im poświęconych, ale co jest znacznie bardziej istotne potrafi w oparciu o te dane przeprowadzić krytyczny opis stanu badań i stosowanej metodologii oraz zaproponować własne rozwiązanie zarówno na płaszczyźnie metodologicznej, jak i praktycznej.

Ostatni rozdział poświęcony został interaktywnym narracjom. Doktorant omawia w nim nie tylko istotę konfliktu pomiędzy narratologami i ludologami, ale także specyficzny potencjał narracyjny medium gier cyfrowych. Pewnym mankamentem przy omawianiu zagadnienia gry i narracji jest szczątkowe ujęcie problemu odbiorcy. Jest to wynik zastosowanej perspektywy badawczej, ale wydaje się, że zasadne byłoby, aby w tej pracy przynajmniej w płaszczyźnie rozbudowanych przypisów wskazać na pewne możliwości, jakie stwarzałyby poszerzenie przyjętej przez doktoranta strategii badawczej o projekty dotyczące kultury współczesnej takich badaczy, jak Umberto Eco i Jurij Łotman. Pewnym mankamentem jest także brak wskazania przez doktoranta zasad, na których dokonał wyboru omawianych prac podejmujących problematykę narracji w grach cyfrowych. Warto byłoby jednak zastanowić się jaki wpływ na projekt badawczy doktoranta miałyby wprowadzenie kategorii narracyjnych obecnych w pracach Katarzyny Rosner czy Paula Ricoeura. Doktorant jednak świadomie trzyma się przyjętej przez siebie perspektywy badawczej i posiłkuje się klasycznymi dla filologii pracami, tylko w miejscach, które uznaje za ważne dla siebie, jak przy przywoływaniu Ingardenowskiej kategorii konkretyzacji wykorzystanej do zbudowania własnej kategorii badawczej pozwalającej na bardziej precyzyjne ujmowania problematyki narracji w grach cyfrowych.

Pracę zwieńczają dwa appendixy, w których doktorant podnosi problem metaforyczności i uniwersalności gier, a także ich rolę w procesie edukacji.

Reasumując należy stwierdzić, że doktorant w sposób precyzyjny określił przedmiot swoich badań, przyjął metodę pozwalającą na realizację projektu badawczego i w sposób bardzo systematyczny zastosował ją. Wszelkie wnioski, jak i propozycje zostały oparte na szczegółowo opisanym materiale źródłowym. Pewne redukcyjne mankamenty pracy związane są z przestrzeganiem uprzednio przyjętego przez autora rygoru metodologicznego. Praca przedłożona przez pana mgra Bartłomieja Mycyka jest z całą pewnością ważnym i nowatorskim tekstem odnoszącym się do metodologii badania gier cyfrowych. Praca napisana z dużą biegłością warsztatową i erudycją. Wskazane mankamenty są efektem ogromnej rozległości bibliograficznej, do której należało się odnieść, a wytknięte redukcje pozostają efektem świadomie podejmowanych decyzji. Tym samym stwierdzam, że przedstawiona

praca w obecnym kształcie spełnia warunki stawiane przed dysertacjami doktorskimi i wnioskuję o dopuszczenie mgr Bartłomieja Mycyka do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Handwritten signature of Bogdan Trocha in black ink.

Dr hab. Bogdan Trocha, prof. UZ