

Streszczenie polskie

Skutkiem ciągłych przemian zachodzących w obrębie medium elektronicznej rozrywki są problemy związane z najbardziej zasadniczymi zagadnieniami dotyczącymi gier cyfrowych (na przykład z określeniem kompletnej definicji gry). Celem dysertacji jest wypełnienie luki w badaniach poprzez uporządkowanie pojęć wykorzystywanych w literaturze przedmiotu, a także zaproponowanie nowych rozwiązań dotyczących wybranych problemów metodologicznych opisu gier cyfrowych, na przykład definicji, rozmaitych propozycji podziału medium czy opisu interaktywnych narracji. W rozdziale wstępnym Czynniki wpływające na przemiany medium gier dokonano analizy zależności łączących poszczególne typy gier cyfrowych i możliwości obsługujących je urządzeń elektronicznych (uwzględniono nie tylko ich moc obliczeniową, lecz także konstrukcję). Na przemiany tego medium wpływa również działalność tak zwanych twórców niezależnych. Dużą rolę odgrywa też postępująca specjalizacja medium, wykorzystywanego między innymi w edukacji.

W rozdziale Problemy definicji, przedmiot badawczy (gry cyfrowe jako oprogramowanie) określono opisując relacje łączące go z innymi elementami, których działanie często jest konieczne, by mogła zaistnieć sytuacja korzystania z gry (na przykład z urządzeniami elektronicznymi, ale też kategorią grającego). Przedstawioną w dalszej części rozdziału propozycję definicji gry autor poddaje weryfikacji poprzez eksperyment polegający na przyłożeniu jej do siedmiu programów wyposażonych w odmienne zestawy funkcji.

W rozdziale 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. Rozdział zawiera również autorską propozycję podziału gier cyfrowych.

W kolejnym rozdziale Elementy wirtualnych światów omówiono wybrane składniki gier oraz ich właściwości, na rozmaite sposoby aktualizowane w obrębie poszczególnych produkcji czy ich grup gatunkowych. Należy do nich między innymi sposób konstrukcji świata przedstawionego.

W ostatnim rozdziale Interaktywne narracje przeanalizowano problem opisu narracji i fabuł realizowanych w ramach medium elektronicznej rozrywki. W tym kontekście istotna jest kategoria „konfliktu ludologów i narratologów”, zgodnie z którą elementy narracyjne są

rozłączne od składników interaktywnych, a niejednokrotnie stoją do nich w sprzeczności. W rozdziale autor przeanalizuje istniejące teorie dotyczące problemu narracji i podejmie próbę sformułowania propozycji opisu kategorii narracji w grach.

Praca zawierać będzie także dwa rozdziały dodatkowe. W pierwszym z nich Dyskusja otwarta – problem metaforyczności i uniwersalności gier cyfrowych, analizie poddano tezy artykułu Gra, czyli świat Tomasza Majkowskiego. Stwierdzenia badacza zostaną poddane weryfikacji poprzez przyłożenie ich do przykładów materiału badawczego.

W drugim dodatku 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 tytułów pod względem ich przydatności w procesie edukacji. Autor wziął pod uwagę różne czynniki wpływające między innymi na płynność rozgrywki podczas zajęć szkolnych. 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. Każdy z rozdziałów rozprawy pełni rolę swoistego modułu, charakteryzującego się, do pewnego stopnia, odrębnością od pozostałych części. W zakończeniu pracy znalazła się odpowiedź na pytanie, czy treści zawarte w grach cyfrowych mogą stanowić symboliczne opowieści odwołujące się do tradycji literackiej i kulturowej.

