



Lublin, 13.08.2024 r.

## Recenzja pracy doktorskiej

### ***Rola gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami*** **mgra Macieja Śledzia (Uniwersytet Dolnośląski DSW we Wrocławiu)**

Niniejsza recenzja została sporządzona na podstawie uchwały Rady Dyscypliny „Nauki o komunikacji społecznej i mediach” WSB-DSW Merito z 1. lipca 2024 roku.

Tekst składa się z pięciu części. Zaczynam od omówienia przedmiotu i celu badań, następnie przechodzę do oceny badań własnych, by w dalszej kolejności ocenić język i strukturę pracy a następnie uzyskane w toku jej realizacji efekty. Na zakończenie stawiam formalny wniosek w myśl przepisów *Ustawy o stopniach naukowych i tytule w zakresie sztuki* z 2003 r.

#### **Przedmiot i cel badań**

Gry wideo oraz powiązane z nimi praktyki społeczne i kulturowe to jeden z najważniejszych obszarów współczesnej komunikacji społecznej i kultury w ogóle. To także jedno z kluczowych pól badawczych dla nauk o mediach i komunikacji społecznej. Przedłożona do oceny praca koncentruje się na praktykach growych osób z niepełnosprawnościami. Jej główny problem Autor definiuje następująco: *określenie roli [...] gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami*, doprecyzowując: *w swojej pracy zadaję pytanie o rolę gier w życiu graczy z niepełnosprawnościami, spoglądając przy tym, we wstępnych założeniach, na cztery sfery życia tych osób, odnoszących się do roli gier w edukacji, interakcjach, aktywnościach kulturowych oraz socjalizacji* (s.10). To problem ważny i z grupy tych, dla których wciąż nie ma wystarczająco dobrych wyjaśnień i konceptualizacji teoretycznych na gruncie wskazanej dyscypliny.

Cele pracy są co najmniej trzy (choć ich jednoznaczne wyłuskanie z treści nie jest proste, zabrakło w pracy wyrazistego i zdecydowanego ich postawienia na początku wywodu). Pierwszy z nich ma charakter ustaleń teoretycznych dotyczących sposobów rozumienia kategorii niepełnosprawności oraz gier i *growości* wraz z próbą ich połączenia na gruncie komunikologii i medioznawstwa pod kątem organizacji badań własnych. Cel drugi to analiza wyników badań własnych, które Autor na potrzeby projektu doktorskiego z powodzeniem zaprojektował i przeprowadził. Cel trzeci wynika z chęci transferu efektów poznawczych do świata zewnętrznego, co w przypadku ocenianej pracy przybiera przede wszystkim postać rekomendacji.

Doceniam i pozytywnie oceniam wybór problematyki badawczej i przyznaję rację Autorowi, który w swoich dociekaniach postanawia łączyć wiedzę z zakresu studiów nad mediami z rozpoznaniem i dyskursami z obszaru studiów nad niepełnosprawnościami (*disability studies*). Ta decyzja sprawia, że praca jest szerzej osadzona dyscyplinarnie i otwiera przed Autorem zdecydowane więcej możliwości interpretacyjnych.

Także wyznaczone cele wypadają oceniam pozytywnie. To wręcz modelowy przykład myślenia o wchodzeniu w dyskursy naukowe w poszukiwaniu perspektyw i teoretycznych punktów podparcia dla budowania badań własnych oraz, dalej, w komunikowaniu ich efektów.

Czy tak wytyczone cele zostały zrealizowane? Pierwszy, teoriopoznawczy, został zrealizowany częściowo – dwa teoretyczne rozdziały części pierwszej nie kończą się w pełni satysfakcjonującą syntezą i nie okazują się możliwie efektywnie skonsumowane podczas projektowania i prowadzenia badań własnych. Cel drugi, dotyczący badań własnych, został zrealizowany z sukcesami w pełnym zakresie. Cel trzeci został zrealizowany w stopniu adekwatnym do aktualnego stopnia zaawansowania całego projektu doktorskiego – zakończy się zaś



najpewniej wraz z publikacją efektów prac badawczych, czyli transferem wiedzy. Te orzeczenia rozwijam poniżej.

Wspomniane cele przekładają się na podwójną konstrukcję zarówno prac badawczych jak i samej dysertacji, która składa się z dwóch zasadniczych części. Pierwsza, składająca się z dwóch rozdziałów, poświęcona jest próbie mapowania kategorii niepełnosprawności oraz gier i growości (oraz pokrewnych) w duchu ustaleń teoretycznych w ramach przywołanych dyscyplin i perspektyw. Część druga to pięć rozdziałów, w których Autor przedstawia projekt badań własnych oraz prezentuje i poddaje analizom otrzymane dzięki ich przeprowadzeniu wyniki a na koniec formułuje rekomendacje.

Rozdział pierwszy części pierwszej koncentruje się przedstawieniu i omówieniu stanowisk teoriopoznawczych związanych z konceptualizowaniem i kontekstualizowaniem niepełnosprawności. Autora interesują tu wybrane modele niepełnosprawności oraz relacji osób z niepełnosprawnościami z techniką. W obu przypadkach czytelnik otrzymuje klarowny i celowościowy przegląd szkół i tradycji myślenia prowadzący do udanej syntezy, dla której wiodące i rozstrzygające są odniesienia do figury cyborga jako połączenia możliwości i potencjałów organicznych z technologicznymi. To świadomy i obiecujący wybór, który nie budzi generalnych wątpliwości merytorycznych. W swoich dociekaniach Autor sięga tu po wystarczającą ilość tekstów naukowych dotyczących interesującej go problematyki. Dowodzi, że ma orientację w zakresie sposobów portretowania tego pola i potrafi dobierać te spośród stanowisk, które służą przyjętemu na potrzeby tej dysertacji celom.

Oczywiście można się z zaprezentowanym ustawieniem sprawy zgadzać lub nie zgadzać światopoglądowo, ale Autor konsekwentnie się (choć z reguły mało wyraźnie) trzyma w toku narracji a przede wszystkim prowadząc kolejne czynności badawcze. Skoro *cyborg* to i entuzjazm wobec perspektywy posthumanistycznej, która w odczytaniu Autora wydaje się być najbardziej właściwym sposobem ujmowania i tłumaczenia kategorii dostępu do i korzystania z techniki przez człowieka. W tekście pojawiają się analizy różnych ograniczeń technologicznych a następnie kryteriów użytkowych gier, które przekładają się na możliwości interakcji, sposoby współdziałania z interfejsami, budowanie pozycji w środowiskach sieciowych. Niestety, wraz w wchodzeniem w poszczególne elementy składające się na całokształt relacji figura cyborga i perspektywa posthumanistyczna schodzą na dalszy plan co sprawia, że rozdziałowi brakuje wyraźnej konkluzji w zakresie deklarowanego stanowiska. Ostatecznie wypracowana tu synteza teoretyczna niewystarczająco przekłada się na stan rzeczy w zakresie projektowanych badań oraz, przede wszystkim, w bardzo niewielkim zakresie koresponduje z ich wynikami – nie stanowi kategorii orientacyjnej w zakresie formułowania pytań badawczych jak i nie okazuje się obecna jako drogowskaz w analizach ich wyników. Inaczej mówiąc tekst dysertacji nie odpowiada na następujące pytania: na ile cyborgami, czy też posthumanistami, okazują się zbadani gracze, na ile te kategorie pojęciowe są zdolne do tego, aby tłumaczyć growe i społeczne praktyki komunikacyjne ludzi z niepełnosprawnościami?

Kolejny, drugi, rozdział realizuje zadanie analogiczne z tym podjętym w rozdziale poprzednim – tym razem jednak chodzi o przedstawienie sposobów badania i konceptualizowania gier wideo. Również w tym przypadku dostajemy poprawnie przygotowaną panoramę sformułowanych w dyskursach naukowych stanowisk dotyczących rozumienia gier i ich osadzania na tle zdarzeń społecznych i komunikacyjnych. Czytelnik otrzymuje wyjaśnienia dotyczące miejsca gier i zabaw w życiu społecznym i z tych generalnych pozycji Autor szybko przechodzi do orzeczeń na temat współczesnych sposobów konstruowania gier i logik interakcji wokół nich. Trafnie rozpoznaje różne kategorie gier, w między nimi *serious games*, umiejętnie przywołuje informacje historyczne, dotyczące różnych sposobów społecznego instalowania i dystrybuowania tego rodzaju produktów w szerokim środowisku konsumenckim, sięga po wyjaśnienia dotyczące potencjału społecznego, edukacyjnego i związanego ze zmianami społecznymi i społecznym aktywizmem wokół gier i graczy. Wreszcie także i najbardziej specjalistyczne i wychodzące naprzeciw niepełnosprawnościom okazują się w tym rozdziale rozważania dotyczące potencjału terapeutycznego i inkluzyjnego wybranych gier oraz wybranych strategii tworzenia i



upowszechniania gier. Teorie interakcji i designu łączą się tu z dobrze dobranymi przykładami gier i strategii konsumenckich, narracyjnych i socjalizacyjnych.

Podobnie jednak jak to ma miejsce w części poświęconej niepełnosprawnościom także i ten rozdział nie kończy się syntezą, która oferowałaby czytelnikowi jednoznaczną, krytyczną i sumującą wykładnię po przeglądzie tych różnych stanowisk. Nie ma tu także wyraźnego powiązania pomiędzy dwoma rozdziałami, to jest syntezy decyzji co do sposobu używania obu głównych kategorii w jakiegoś rodzaju korelacji funkcjonalnej.

Niemniej jednak zarówno w części poświęconej niepełnosprawnościom jak i tej, która poświęcona jest grom i graczom, Autor sprostał ustawowemu zadaniu polegającemu na *prezentacji ogólnej wiedzy teoretycznej w dyscyplinie*. Skonstruowana przez niego mapa pojęć i wyjaśnień teoretycznych jest wystarczająca w zakresie definiowania gier jako medium komunikacyjnego jak i konceptualizowania niepełnosprawności zarówno w jej odczytaniu ogólnym jak i szczegółowym, związanym z kontekstem growym i interaktywnym. Moje uwagi w tym zakresie traktuję w związku z tym jako podpowiedź dotyczącą możliwości dalszej pracy z tekstem, choćby pod kątem jego publikacji – do której Autora zachęcam.

Finalnie dzięki skutecznemu rozpoznaniu i pozycjonowaniu głównych kategorii pojęciowych w obu rozdziałach Autorowi udaje się zaproponować ramę teoriopoznawczą, w której osadzony został główny problem i z której wynikają pytania badawcze a także zaprojektowane zostały badania własne zaprezentowane w kolejnej części pracy.

### **Badania własne**

Istotnym komponentem recenzowanego projektu badawczego są badania empiryczne rozplanowane i przeprowadzone przez Autora na potrzeby projektu doktorskiego. Zostały one pomyślane kompleksowo i przeprowadzone w zoptymalizowanej skali.

W ramach tych badań Autor decyduje się na prowadzenie wywiadów swobodnych, którymi objął wybranych graczy dobierając ich według kryterium grywania przez nich w celach innych niż tylko terapeutyczne (s. 102). Dobór akurat takiej metody badawczej jest poprawnie uzasadniony we fragmentach pracy poświęconych założeniom metodologicznym – podzielam zdanie Autora co do zasadności takiego wyboru. Wyselekcjonowanie właściwych osób, ustawienie sytuacji badawczej profesjonalnie, a więc komfortowo dla badanych i neutralnie zarazem, przy wykorzystaniu różnych kanałów komunikacyjnych, zdobycie zaufania niezbędnego do prowadzenia rozmów, zachowanie standardów etycznych, poszanowanie prywatności i świadomość ograniczeń (etnocentryzm) to cechy, które charakteryzują sytuacje badawcze zaprojektowane i zrealizowane podczas badań i które jednocześnie świadczą o dużej dozie profesjonalizmu i uważności, które cechowały Autora.

Także dobór próby badawczej wydaje się spełniać wymogi stawiane tego rodzaju czynnościom poznawczym. Autorowi udało się przeprowadzić rozmowy z trzynastoma osobami, co w rozrachunku bezwzględnie nie jest liczbą imponującą, ale patrząc na nią przez pryzmat paradygmatu badań jakościowych i przede wszystkim biorąc pod uwagę jakość przeprowadzonych badań wydaje się reprezentatywna i wystarczająca. W tym przypadku nie chodzi o efekt ilości odpowiedzi i wyciąganie na tej podstawie uogólnień ale o dogłębne, uważne i interaktywne generowanie wiedzy o sprawach w dużej mierze intymnych, wymagających od badanych auto-refleksji i odpowiedniej dozy empatii wobec pytającego.

Badania obejmują szereg przemyślanych i dobrze sformułowanych pytań: o edukacyjną rolę gier, interakcje osób z niepełnosprawnościami za ich pośrednictwem, uczestnictwo w kulturze i socjalizację graczy z niepełnosprawnościami. Dobór pytań uważam za właściwy, choć z pewnością mógłby to być zbiór bardziej rozległy i szczegółowy – jednocześnie jednak trzeba zauważyć, że Autor badań traktuje te najbardziej ogólne pytania jako drogowskazy mające wytyczać kierunek rozmowy i punkty startowe dla szeregu bardziej szczegółowych pytań. Dzięki takiej strategii dialogowej udaje mu się pozyskać satysfakcjonujące technicznie i owocne poznawczo odpowiedzi.



### **Stylistyka, format i struktura dysertacji**

Praca została napisana komunikatywnym językiem. Jej struktura jest przemyślana, logiczna i komplementarna wobec obranych celów. Podział na dwie części i wewnątrz nich rozdziały oraz elementy strukturalne niższego rzędu zasadny i przejrzysty. Materiały badawcze uporządkowane i „zmagazynowane” w formie przystępnej. Wskazówką na temat organizacji zasobów wiedzy niech będzie w kontekście tej dysertacji opcja rozważenia selekcji najbardziej wyrazistych, znaczących wypowiedzi i też w celu ich lepszej ekspozycji w miejscach rozpoczęcia/kończenia kolejnych partii wypowiedzi. Tak, aby stosowne cytaty stanowiły „leady” (trailery) poszczególnych elementów strukturalnych – a następnie mogłyby stanowić pomosty pomiędzy ustaleniami z poszczególnych części pracy a sformułowanymi na jej końcu rekomendacjami.

### **Efekty**

Wyniki badań własnych dotyczą szeregu kwestii, które Autor rozpoznaje w ramach formuły społecznej i kulturowej roli gier. Z lektury części badawczej dowiadujemy się wiele na temat komunikacyjnego znaczenia gier w życiu graczy z niepełnosprawnościami. Wiemy, że gry i granie są postrzegane przez przebadanych jako ważny element komunikacyjny i społeczny. To z pozoru trywilane orzeczenie nie jest takim w przypadku szeregu rzeczowych odpowiedzi na pytania oferowanych z punktu widzenia graczy o określonych możliwościach, wyobrażeniach, potrzebach i oczekiwaniach. Dzięki byciu aktywnymi w przestrzeni cyfrowych gier badani mają poczucie aktywnego podtrzymywania, kształtowania i kreowania relacji komunikacyjnych na różnych poziomach i w różnych kierunkach.

Wyniki prezentowanych badań dowodzą, że w ekosystemie growym ma miejsce budowanie poziomych struktur społecznościowych zarówno online, hybrydowo jak i offline. Są one dopełnieniem zastanych struktur o charakterze bardziej hierarchicznym. To niezwykle ważne ustalenia nie tylko dla dyskursu poświęconego osobom z niepełnosprawnościami – idzie tu bowiem o generalny kształt infosfery i zmiany medialne i komunikacyjne, których uczestnikami są dzisiaj wielcy medialni gracze, aktorzy państwowi i transnarodowe, wielowymiarowe społeczności komunikacyjne.

Autorowi udaje się także poczynić ustalenia na temat parametrów doboru interfejsów użytkowych i sposobów działania w cyfrowym świecie przy ich pośrednictwie. W przypadku osób z niepełnosprawnościami tego rodzaju decyzje są zasadniczym kryterium komunikacyjnej interaktywności. To kwestia dostępu, efektywności odbioru przekazów i ich nadawania, intermedialności.

Wreszcie dzięki przeprowadzonym badaniom czytelnik dysertacji dowiaduje się także wiele o sposobach korzystania z gier w charakterze platform komunikacyjnych, gdzie realizowane są zadania edukacyjne (uczenie się ale i edukowanie innych), związane z dostępem do wiedzy, zasobów kulturowych i zarządzaniem ich trajektoriami, rzemieślnicze i specjalistyczne.

Wszystkie wspomniane problemy szczegółowe, a także inne, którymi w badaniach zajmuje się Autor, składają się na oryginalny obraz aktywności społecznych i kulturowych. Nie jest to oryginalność biorąca się z faktu wyjątkowych czy niepowtarzalnych świadectw ludzkich doświadczeń, ale oryginalność polegająca na zebraniu i opracowaniu unikalnej i aktualnej wiedzy środowiskowej, która do tej pory nie miała wielu manifestacji w polskim dyskursie medioznawczym.

Kolejnym z ważnych osiągnięć Autora w ocenianej dysertacji są rekomendacje sformułowane na zakończenie wywodu. Dotyczą potencjału edukacyjnego gier, korzystania z zasobów symbolicznych i efektywności komunikacyjnej, budowania społeczności i ich komunikowania ze światem zewnętrznym, korzystania z rozwiązań technologicznych, intermedialności, ergonomii i aspektów środowiska wizualnego. Są one skierowane zarówno do społeczności graczy jak i do projektantów i producentów gier. Dzięki temu zabiegowi Maciej Śledź umiejętnie przekłada wnioski swoich badań i analiz na dające się adaptować do różnych sfer growych praktyk proste podpowiedzi i sugestie. Tego rodzaju próba przygotowania wygenerowanej wiedzy do transferu poza środowisko naukowe jest jednym z elementów całego projektu zasługujących na dostrzeżenie i pochwałę, a



Doktorant jawi się dzięki niej nie tylko jako badacz i znawca ale i, a może przede wszystkim, jako specjalista i ekspert, który chce i potrafi komunikować się ze światem zewnętrznym i którego stanowisko warto brać pod uwagę analizując relacje pomiędzy środowiskiem osób z niepełnosprawnościami a ekosystemem gier i ich producentów.

### **Wniosek**

W świetle powyższego uznaję, że Autor w złożony i po części unikalny sposób rozwiązał ważny problem poznawczy dotyczący sytuacji osób z niepełnosprawnościami w ich relacji wobec ekosystemu gier cyfrowych i grania. Maciej Śledź postarał się o to, aby skonstruowana przez niego wypowiedź miała nie tylko charakter teoriopoznawczy i badawczy, ale także formę popularyzatorską i ekspercką, która przełożyć się może na zastosowania w sferze gospodarczej i społecznej.

Badacz osadził recenzowany projekt na fundamentach teoriopoznawczych właściwych dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach. Sięgnął także po ustalenia dyscyplin pokrewnych.

Moja ocena całości projektu Macieja Śledzia jest pozytywna, choć w toku recenzji zwracałem uwagę na pewne niedociągnięcia, które są jednak możliwe do wyeliminowania przy okazji kolejnych etapów pracy z tekstem. Mamy tu do czynienia z samodzielnie zaplanowanym i kompetentnie zrealizowanym projektem badawczym, który realizuje dwa wymagane przez ustawodawcę wymogi. Jest to, po pierwsze, rozprawa doktorska, która prezentuje ogólną wiedzę teoretyczną kandydata w dyscyplinie oraz dowodzi umiejętności samodzielnego prowadzenia pracy naukowej (art. 187, pkt. 1). Jej przedmiotem jest, po drugie, oryginalne rozwiązanie problemu naukowego oraz oryginalne rozwiązanie w zakresie zastosowania wyników własnych badań naukowych w sferze gospodarczej lub społecznej (art. 187, pkt. 2).

Mając powyższe na uwadze stwierdzam, że oceniana dysertacja spełnia wymogi stawiane rozprawom doktorskim a sformułowane w art. 13 Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. z 2023 r. poz. 742, z późn. zm.) i w związku z tym stawiam wniosek o dopuszczenie jej Autora, mgra Macieja Śledzia, do dalszych etapów procedury doktorskiej.

dr hab. Piotr Celiński, prof. UMCS

