

Prof. UAM dr hab. Wojciech Skrzydlewski
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
Zakład Edukacji Medialnej
Wydział Studiów Edukacyjnych

Poznań 27.11.23

Ocena rozprawy doktorskiej **magistra Pawła Pietruszewskiego**

Komunikacyjna rola muzyki i dźwięku w grach cyfrowych

(Wrocław 2023)

napisanej pod kierunkiem

dr hab. Jana Stasięki prof. Uniwersytetu DSW

1. Specyfika pracy

Gry cyfrowe na dobre zadomowiły się w życiu codziennym i naszej kulturze, stając się istotnym składnikiem funkcjonowania społecznego ludzi. Gry informują, bawią, szerzą idee, kształtują postawy konsumenckie i - co szczególnie ważne - uczą. Gry manifestują się przede wszystkim w przestrzeni internetu, który w opinii licznych badaczy jest wehikułem cywilizacyjnym współczesności. Medioznawcy i edukatorzy, oprócz podnoszenia pozytywnych cech oddziaływania mediów cyfrowych na człowieka, zwracają uwagę na ich destrukcyjny charakter. Największe zastrzeżenia budzą te komunikaty medialne, które propagują zachowania agresywne, przedstawiają sceny brutalne, deprawują młodych odbiorców, modelują niepożądane z edukacyjnego punktu widzenia wzorce zachowań. Te ważne aspekty nie są przedmiotem głębszych zainteresowań Autora dysertacji.

Gry wideo są obecnie jedną z najważniejszych dziedzin kultury popularnej i bardzo szybko rozwijającą się branżą kreatywną. Nie dziwi więc fakt dużego zainteresowania badaczy tym obszarem rekrutujących się z różnych środowisk badawczych, przede wszystkim z macierzystej dla badaczy gier dyscypliny, jaką jest ludologia. Są jednak obszary badań nad grami, w których refleksja badawcza wymaga istotnego uzupełnienia i brakuje tam teoretycznych i empirycznych studiów. Takim obszarem są badania warstwy audialnej gier, które wciąż zdają się niszowe, a przecież audiosfera gier jest bardzo ważnym ich elementem. Rozprawa doktorska mgra Pawła Pietruszewskiego przychodzi w związku z tym w sukurs tym potrzebom, a co za tym idzie

uruchamia ciekawą analizę komunikacyjnych aspektów dźwięku i muzyki w grach prowadzoną nie tylko w perspektywie game studies i teorii komunikacji, ale także z uwzględnieniem kontekstów muzykologicznych. Na uwagę zasługuje także doświadczenie branżowe autora w tworzeniu muzyki i efektów dźwiękowych do gier, które wzbogaca dyskurs autora. Biografia doktoranta jest bogata.

Autor jest profesjonalnym muzykiem i kompozytorem, który swoje wykształcenie zdobył w uczelniach artystycznych krajowych i zagranicznych. Studiował w Akademii Muzycznej w Katowicach i we Wrocławiu. Od 2013 roku jest członkiem Związku Kompozytorów Polskich, prowadzi własną działalność artystyczną w PP Music Studio, w którym powstało liczne opracowanie muzyczne i udźwiękowanie w grach wideo. O 2018 roku współpracuje z Dolnośląską Szkołą Wyższą w charakterze wykładowcy. Jako artysta i badacz, wnikliwie uczestniczący w tworzeniu i ocenie różnych aspektów przemysłu gier wideo, Autor skonstatował konieczność gruntownego poznania stanu komunikacyjnej roli muzyki i dźwięku w grach cyfrowych. Z tych względów jest predystynowany do inicjowania i prowadzenia badań w przedstawnym obszarze, a jego kompetencje w pełni predestynują do podjęcia indywidualnej pracy badawczej.

Przedstawiona do oceny praca magistra Pawła Pietruszewskiego jest studium liczącym 209 stron maszynopisu oraz streszczeniem w języku polskim i angielskim. Praca ma tradycyjny, klasyczny dla rozpraw doktorskich układ. Składa się ze wstępu, zakończenia, siedmiu rozdziałów, w których kolejne przedstawiają: sound design w grach wideo w ujęciu badawczym, historycznym i artystyczno-technologicznym, muzykę w grach – komunikacyjne funkcje i obiegi, audiosfera gier jako przestrzeń komunikacyjna, psychoakustyka a kreowanie emocji w grach za pośrednictwem dźwięku i muzyki, immersyjność dźwiękowo-muzyczna gier wideo, realizm dźwiękowy i muzyczny w grach wideo o kontekście historycznym, cyfrowe gry audio jako gatunek.

Rozdziały pracy mają charakter tła teoretycznego oraz referują obszar analiz literatury przedmiotu. Nota bene potraktowany wystarczająco obszernie i kompetentnie. Na uwagę zasługuje bibliografia wraz z netografią i ludografią, świadcząca o dobrej orientacji Autora w podjętej tematyce dysertacji.

We wstępie pracy Autor zawarł koncepcję metodologiczną dysertacji z pytaniami /problemami badawczymi (jest ich siedem), analizą stanu badań nad dźwiękiem i muzyką w grach, konwencję terminologiczną oraz zarys struktury dzieła. Wśród problemów badawczych

wyeksponowano: (1) w jaki sposób muzyka i dźwięk w grach stymulują emocje gracza podczas rozgrywki?, (2) jakie kryteria decydują o konceptualnym kształcie sound designu w produkcji gier wideo?, (3) jakie miejsce w strukturze komunikacyjnej gry wideo zajmują dźwięk i muzyka?, (4) czy można charakteryzować udźwiękowienie i muzykę w grach wideo posługując się kategoriami artystycznym?, (5) jakie są relacje między gatunkiem gry a jego sferą audialną?, (6) w jaki sposób muzyka z gier stała się elementem kulturotwórczym?, (7) na ile gry z przewodnią rolą muzyki mogą stanowić odrębny gatunek?

Taka struktura pracy jest logiczna, a umieszczone w poszczególnych rozdziałach treści są kompletne i prawidłowe, do czego odniosę się w dalszej części oceny. Warto dodać, że lektura dysertacji potwierdza zgodność zawartości pracy i problematykę badań z tytułem dysertacji.

2. Ocena treści

Rozprawa doktoranta zawiera siedem rozbudowanych rozdziałów. Struktura pracy wydaje się odpowiednia do podejmowanych wątków i wynika z przemyślanej koncepcji. Autor w dwóch pierwszych rozdziałach omawia obie składowe audiosfery gier, jakimi są warstwa dźwiękowa i warstwa muzyczna. Ich charakterystyka służy następnie autorowi do opracowania modelu komunikacji, który wiąże się z warstwą dźwiękowo-muzyczną zaprezentowanego w rozdziale trzecim. W kolejnych trzech rozdziałach mgr Pietruszewski pogłębia wątki komunikacyjne zastanawiając się nad takimi aspektami, jak sposoby komunikowania emocji w warstwie audialnej gier, ich immersyjność dźwiękowo-muzyczna oraz realizm audiosfery gier historycznych. Ostatni rozdział to już analiza najważniejszego z punktu widzenia podjętego tematu gatunku gier, jakim są gry audio.

Pierwszy rozdział podejmuje zagadnienia związane z warstwą dźwiękową gier i perspektywą badawczą, która jest z nimi związana, jaką są sound studies. Rozdział podejmuje wiele wątków związanych z projektowaniem dźwięku oraz jego specyfiką w grach wraz z dyskusją na temat jego funkcji i typów. Autor podejmuje także zagadnienia dotyczące historii dźwięku w grach oraz warsztatowych aspektów jego tworzenia. Część ta budzi większych zastrzeżeń, sugerowałbym może jedynie rozwinięcie części dotyczącej funkcji i typów dźwięków w grach, ponieważ część ta mocniej bazuje na źródłach zastanych, a mniej na analizie konkretnych gier.

W rozdziale drugim autor skupia się na drugim członie audiosfery, jakim jest muzyka. Oprócz określenia jej miejsca i funkcji w strukturze gry autor pokazuje możliwości jej analizy

w perspektywie naukowych studiów nad semantyką muzyki i ludomuzykologią, omawia rozwój historyczny, a także jej „życie” poza sytuacją grania w szerszym kręgu odbiorczym jako muzykę do słuchania, np. w trakcie koncertów i festiwali. W omawianym rozdziale pojawiają się ciekawe wątki, ale sugerowałbym mgrowi Pietruszewskiemu tam, gdzie pisze o szerszym „pozagrowym” kontekście muzyki w grach, podbudowanie wywodu wybranymi koncepcjami komunikacji społecznej i komunikacji kulturowej.

Rozdział trzeci przynosi ustalenia związane z audiosferą jako przestrzenią komunikacyjną. W tym miejscu autor buduje swój model komunikacji na bazie rozważań o specyfice ról komunikacyjnych i przepływów informacji w grze, jeśli chodzi o warstwę dźwiękowo-muzyczną. Zbudowany model mógłby uwzględniać nieco więcej zniuansowanych elementów aktu komunikacji uwzględniających, np. różnorodne role nadawcze (sound designer, twórca muzyki) i sytuacje odbiorcze (np. odbiór warstwy muzycznej w wypadku kilku graczy przed jednym ekranem lub w opcji multiplayer), jednakże refleksje autora są ciekawe i wynikają z dobrego zrozumienia specyfiki audiosfery gier, w czym przydaje się, jeszcze raz podkreślę, praktyka branżowa mgra Pietruszewskiego. Rozdział zawiera także analizę intermedialności i diegetyczności jako istotnych aspektów komunikacyjnego wymiaru audiosfery gier.

Z kolei w rozdziale czwartym autor uzupełnia wątki komunikacyjne o kontekst psychoakustyki. W części tej mgr Pietruszewski zastanawia się nad warunkami budowania emocji przez warstwę dźwiękowo-muzyczną sytuując ten problem zarówno w kontekście fizycznych i technologicznych aspektów dźwięku, jak również na przykładzie gier reprezentujących stylistykę horroru pokazuje specyfikę projektowania dźwięku dla związanych z konkretnymi emocjami konwencji gier. Warto byłoby w tym miejscu pokazać tę specyfikę także na przykładzie innych wyrazistych konwencji, takich jak gry samochodowe albo tzw. skradanki.

W rozdziale piątym autor skupia się na kolejnym zagadnieniu stanowiącym specyficzny komunikacyjny aspekt audiosfery gier, jakim jest immersyjność dźwiękowo-muzyczna gier wideo. Znalazły się tutaj rozważania dotyczące zarówno warunków, które należy spełnić, żeby gracz poczuł zanurzenie w świecie gry za pośrednictwem warstwy audialnej, jak i analiza warunków takiej immersji w konkretnych typach gier. Wywód jest tu prowadzony ze znanstwem, szczególnie widać to w ostatniej części rozdziału, w której autor rozważa immersyjność w kontekście technologii dźwięku przestrzennego.

W rozdziale szóstym pojawiają się wątki dotyczące realizmu dźwiękowo-muzycznego w grach. Materiałem analitycznym są w tym wypadku gry historyczne. Analiza obejmuje studia przypadków konkretnych gier oraz badanie korpusu gier zawierającego 70 tytułów gier o tematyce historycznej. Autor prezentuje w tym miejscu ciekawe wnioski, ale analiza mogłaby być nieco bardziej pogłębiona.

Rozprawę kończy rozdział siódmy poświęcony grom audio. Walorem tej części jest osadzenie tego bądź co bądź zróżnicowanego pod kątem odmian, mechanik i interfejsów typu gier w szerszym kontekście genologicznym. Autor ma świadomość ogromnej dynamiki tego obszaru gatunkowego, w którym wciąż wyłaniają się nowe konwencje gatunkowe, a stare wchodzą ze sobą w intensywne interakcje. Sam gatunek gier audio wymyka się spójnym definicjom, tym ważniejsze, że autorowi udało się ukazać różne odmiany gier dźwiękowych i muzycznych. Ważne, że odnosi się do historii tego gatunku i do technologicznych niuansów.

Przyszedł czas na ocenę części merytorycznej dysertacji jako całości. Na pewno, tak jak wspomniałem, zaletą pracy jest podjęcie się problematyki, która w *game studies* jest jeszcze bardzo mało eksplorowana, a w Polsce jest w ogóle nieobecna. Po stronie zalet uwzględniłbym mocną podbudowę argumentacji autora w badaniach muzykologicznych i w studiach nad audiosferą gier. Autor odwołuje się do licznych źródeł teoretycznych i mimo że cały obszar analiz audialnej strony gier wideo nie obfituje w zbyt liczne studia, autor skutecznie je wyłuskuje i krytycznie wykorzystuje dla zbudowania własnej koncepcji. Rozprawa zawiera omówienie kilku całkowicie nowych problemów badawczych, takich jak immersyjność dźwiękowo-muzyczna gier, gry audio jako gatunek, realizm dźwiękowo-muzyczny gier o tematyce historycznej, itp. Bez wątplenia mocnym punktem rozprawy jest analiza bardzo dużego korpusu gier – autor zbadał ponad 250 tytułów, co świadczy o tym, że sformułowane wnioski są mocno ugruntowane w zawartości audialnej gier o różnym przyporządkowaniu gatunkowym, mechanikach i audytorium.

Liczne fragmenty dysertacji świadczą o erudycji Autora, pokazują jednocześnie umiejętność ujęcia syntetycznego, tak charakterystycznego dla edycji tekstów naukowych, w których najważniejsze jest przedstawienie badań empirycznych i próba ich wyjaśnienia. W tym miejscu sugeruję ewentualne dalsze etapy pracy badawczej Doktoranta. Warto, korzystając z przeprowadzonych studiów literaturowych skonstruować sondaż diagnostyczny wśród graczy i twórców gier oraz – przede wszystkim - eksperyment badawczy, polegający na zbadaniu zróżnicowanych modeli gier, ich muzyki oraz dźwięku w kontekście kultury gry. Innymi słowy,

sugeruję badania eksperymentalne, prowadzone w środowisku laboratoryjnym i wykazanie wpływu konkretnej warstwy muzycznej i dźwiękowej na gracza.

Po stronie mankamentów, które nie zakłócają pozytywnego odbioru pracy, umieściłbym nie do końca pogłębioną analizę ról komunikacyjnych w zaproponowanym przez autora modelu komunikacji w audiosferze gier, czasami nieco chaotyczny wywód i uproszczone wnioski oraz brak badań empirycznych. Oczywiście autor miał prawo zorientować wywód na analizę aspektów teoretycznych i w takiej formie rozprawa się z pewnością broni, ale umiejętnie zaprojektowane badania ankietowe wśród graczy dotyczące audiosfery gier lub wywiady pogłębione z przedstawicielami branży wzbogaciłyby koncepcję autora i pozwoliłyby mu zweryfikować wnioski i sądy sformułowane na podstawie analizy zawartości dźwiękowo-muzycznej gier. Za pominięty element audiosfery, którym autor się nie zajął, uważam mowę postaci w grach. Doktorant odnosi się do niej tylko w jednym bardzo krótkim podrozdziale 4.7. poświęconym emocjom w dialogach i mowie bohaterów. Należałoby albo wzbogacić wywód o takie wątki albo wyraźniej wytłumaczyć, dlaczego autor je pomija.

Chciałbym zadać na koniec mgr. Pietruszewskiemu jeszcze kilka pytań motywowanych ciekawym wywodem. Po pierwsze, jak autor postrzega muzykę do gier jako element transmedialny, tzn. czy może być ona materiałem, który jest lub będzie wykorzystywany w innych dziełach kultury niż pierwotne środowisko gier. Drugie pytanie dotyczy motywów rockowych w grach wideo, na ile konwencja rocka pojawia się w wybranych tytułach gier, które nie są grami audio i co sobą komunikuje. Po trzecie chciałbym zapytać o doświadczenia autora jako twórcę efektów dźwiękowych i muzyki do gier. Interesuje mnie, na ile mgr. Pietruszewski budując audiosferę gier jest w jej kreowaniu autonomiczny, a w jakim zakresie musi wpisywać się jakieś założenia produkcyjni komercyjne.

3. Ocena końcowa

W wyniku analizy dysertacji doktorskiej mgr. Pietruszewskiego uważam, że spełnia kryteria stawiane tego typu pracom. Autor stworzył ciekawe i wnikliwe opracowanie aktualnego tematu, jakim jest zbadanie zróżnicowanych kontekstów komunikacyjnych audiosfery gier wideo wypracowując w toku wywodu inspirujące ustalenia. W ostatecznej konkluzji stwierdzam więc, że rozprawa doktorska magistra Pietruszewskiego odpowiada wymaganiom postępowania w sprawie nadania stopnia naukowego doktora - art. 187 ust. 1 i 2

ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. z 2023 r. poz. 742, z późn. zm.), ponieważ stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego, a jej autor wykazał się w dysertacji odpowiednią ogólną wiedzą teoretyczną, a także umiejętnością samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Rozprawa, mimo że odnosi się także do innych ujęć, w pełni lokuje się w dziedzinie nauk społecznych w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach. W związku z powyższym wnioskuję o jej dopuszczenie do dalszych etapów postępowania w sprawie nadania stopnia doktora.

Wojciech Szypałek.