

Recenzja rozprawy doktorskiej mgr. Pawła Pietruszewskiego  
„Komunikacyjna rola muzyki i dźwięku w grach cyfrowych”

Rozprawa doktorska „Komunikacyjna rola muzyki i dźwięku w grach cyfrowych” Pawła Pietruszewskiego rozpoczyna się od obszernego wstępu, w którym znajduje się przedstawienie zastosowanych w dysertacji metod badawczych, przegląd najważniejszych dyscyplin i przywoływanym przez autora obszarów badawczych, wskazanie najważniejszej literatury bezpośrednio bądź pośrednio związanej z poruszanymi zagadnieniami, a także krótki opis struktury całości pracy. Pierwsza, wstępna, wprowadzająca w główną tematykę część napisana została z dużą świadomością znajdujących się w wybranym przez autora obszarze badawczym przynależności dyscyplinarnych i występujących pomiędzy nimi przepływów. Autor świadomy jest tego, że podejmując się opisu najważniejszych sposobów funkcjonowania i oddziaływania muzyki i dźwięku w grach cyfrowych należy sięgać do pojęć i narzędzi badawczych wypracowanych przez takie dyscypliny, jak muzykologia, filmoznawstwo, groznawstwo czy *sound studies*, nie przywiązując się jednocześnie do żadnej z tych dziedzin, a raczej poszukując inter-, a niekiedy trans-, dyscyplinarnych transgresji. Pomimo swojego wstępnego, wprowadzającego, a zatem mocno uogólnionego, abstrakcyjnego charakteru znaczenie tej części jest istotne dla zrozumienia głównych celów badawczych realizowanych w kolejnych częściach pracy, a stawiane pytania obiecują pogłębione poszukiwania, w których łączyć się ze sobą będą rozważania na temat sztuki, technologii i komunikacji; ich wzajemnych relacji w kontekście jednej z najbardziej popularnych współcześnie czynności, jaką jest spędzanie czasu wolnego na graniu w gry cyfrowe.

Pomimo dobrze opracowanej i ciekawie skonceptualizowanej wstępnej części rozprawy, jedna kwestia domaga się doprecyzowania. Dotyczy ona znaczenia interaktywności w kontekście sztuki. Autor pisze: „z kolei wyróżnikiem produktów określanymi powszechnie jako gry komputerowe jest element niewystępujący w innych dziedzinach sztuki, zjawisko wzajemnego oddziaływania na siebie przez komunikujące się strony, czyli interaktywność”

(s. 7). Stwierdzenie to sugeruje, że interaktywność jest immanentną cechą wyłącznie gier cyfrowych, tymczasem związki interaktywności z różnymi dziedzinami sztuki współczesnej posiadają już długą i ugruntowaną teoretycznie (a także, rzecz jasna, praktycznie) tradycję, o której w ostatnich latach wyczerpująco pisze m. in. Ryszard W. Kluszczyński.

W rozdziale pierwszym, zatytułowanym „Sound design w grach wideo w ujęciu badawczym, historycznym i artystyczno-technologicznym” podjęta została próba wskazania definicyjnych ram pojęcia „sound design” oraz jego źródłowych, historycznych kontekstów, a także opis najważniejszych wyzwań stojących przed praktykami, osobami tworzącymi audiosferę gier cyfrowych. Pierwszy podrozdział tej części pracy kończy się propozycją definicji: „proponuję, aby za sound design w grach uznać projektowanie przestrzeni dźwiękowej w rzeczywistości kreowalnej. Jego funkcją jest stworzenie pozornego autentyzmu, osadzonego w ramach określonego uniwersum” (s. 21). Zaproponowana definicja jest w dalszej części rozdziału konfrontowana z opisami i analizami wybranych realizacji, gier, w których autor śledzi charakterystyczne cechy audiosfery, ze szczególnym uwzględnieniem jej relacji z ruchomym obrazem w środowisku cyfrowym. Zagadnienia te przedstawione zostały w sposób spójny i uporządkowany, przy odwoływaniu się zarówno do trafnie dobranej literatury, jak i, co jak sądzę zasługuje na podkreślenie, do indywidualnych, a zatem oryginalnych doświadczeń praktycznych związanych z realizacją zadań stawianych twórcom dźwięków i muzyki do gier.

O ile kwestie związane z praktyką, twórczością, projektowaniem opisane zostały w pierwszym rozdziale w sposób wyczerpujący w tej sferze rozważań, o tyle zagadnienia teoretyczne związane z definicyjnymi poszukiwaniami znaczeń pojęcia „sound design” mogłyby zostać pogłębione. Można by na przykład przypomnieć, że już w wydanym w 1996 roku słowniku terminologii nagrań dźwiękowych „Pro – Audio”, Krzysztof Szlifirski rozróżnia „acoustic design” od „sound design”, zwracając uwagę na niuanse obecne w rozumieniu tych pojęć. Innym jeszcze pojęciem, które znajduje się w orbicie znaczeń ewokowanych przez „sound design” jest „audiosfera”, które to pojęcie doktorant często wykorzystuje, nie poświęcając mu jednak większej uwagi analitycznej. W tym kontekście warto byłoby przypomnieć pionierskie na gruncie polskojęzycznym opracowanie Wojciecha Siwiaka „Audiosfera na przełomie stuleci”. Wreszcie, odnosząc się do wątków synchronizacji dźwięku i obrazu, warto byłoby sięgnąć po książkę Michela Chiona „Audio-wizja. Dźwięk i obraz w kinie”, która, choć bezpośrednio odnosi się do sztuki filmowej, to mogłaby okazać się pomocna w rozbudowaniu problematyki związków ruchomego obrazu i warstwy dźwiękowej, tym bardziej, że Chion wprost zajmuje się zagadnieniami, które doktorant

zauważa analizując sound design w grach cyfrowych; należą do nich m.in.: „złudzenie audio-wizualne”, „wartość dodana przez muzykę”, „wpływ dźwięku na wrażenie ruchu i szybkości”, „wpływ dźwięku na percepcję czasu w obrazie”, „przestrzenne przyciąganie obrazu przez dźwięk”, „oddawanie rzeczywistości i jej reprodukcja”, a także różne tryby słuchania: przyczynowy, semantyczny i zredukowany. Książka Chiona zostaje co prawda przez doktoranta przywołana w rozdziale czwartym, ale wyłącznie na zasadzie wskazania.

Główne problemy opisywane w rozdziale drugim dotyczą roli muzyki w grach komputerowych, a także kulturowego obiegu muzyki pierwotnie zakorzenionej w grach. Rozdział rozpoczyna się od przywołania historycznych przykładów twórczości muzycznej od starożytności do współczesności, ze szczególnym uwzględnieniem semantycznych czy, jak proponuje autor, pozamuzycznych kontekstów muzyki. W związku z przedstawianymi w tym fragmencie analizami nasuwa się pytanie o przydatność rozważań poświęconych tym zagadnieniom w kontekście głównych celów badawczych rozprawy. Niejasne jest w tym kontekście zwłaszcza sformułowanie „pozamuzyczny kontekst muzyki” oraz sposób jego opisywania. Autor nie wyjaśnia, jak dokładnie rozumieć to sformułowanie, a użyte przykłady ukazują różne, niewspółmierne odniesienia. Z jednej strony, jak pisze autor przywołując przykład słynnych koncertów skrzypcowych „Cztery pory roku” Antonio Vivaldiego, pozamuzycznym kontekstem muzyki są tytuły poszczególnych utworów, z drugiej zaś strony (przykład „La Bataille” Clémenta Jannequina) „wyrażanie zjawisk niemuzycznych w postaci dźwiękonaśladowczej przy pomocy zabiegów muzycznych” (s. 43). Wydaje się, że dla głównego celu badawczego rozdziału, tzn. wskazania rozmaitych funkcji komunikacyjnych muzyki w grach komputerowych, warto byłoby raczej poddać analizie pozamuzyczne aspekty dźwięku, które współtworzą całą ścieżkę dźwiękową gier. Bez wątplenia zaś wybiórcze przykłady twórczości muzycznej zaczerpnięte ze starożytności, baroku czy renesansu nie pozwalają lepiej zrozumieć prezentowanych w omawianym rozdziale zagadnień.

Omawiany rozdział mógłby zaczynać się od podrozdziału „Historyczne konteksty muzyki w grach”, gdzie autor w przekonujący i ciekawy sposób przedstawia początki twórczości dźwiękowo – muzycznej zespolonej z grami komputerowymi. Opisy zawarte w tym fragmencie ukazują, jak zmieniała się muzyka w grach pod wpływem pojawiania się na arenie komunikacyjnej kolejnych narzędzi, nośników i technologii. To właśnie w historii technologii bezpośrednio sprzężonych z grami odbijają się najważniejsze funkcje oraz możliwości muzyki i dźwięku w tym kontekście, co w konsekwencji pozwala autorowi wskazać i opisać „kilka elementów, które wyróżniają muzykę z gier na tle innych rodzajów i gatunków muzycznych” (s. 50). Te rozważania trafiają w sedno głównej problematyki, są

prowadzone w sposób wyczułony na niuanse, odwołują się do dobrze dobranej literatury oraz wskazują na konkretne przykłady gier, w których zastosowano, analizowane przez autora funkcje. Udaje się dzięki temu sformułować ciekawe pytania badawcze, na przykład o rolę, znaczenie ciszy, czy nadmiaru, przesytu ścieżki dźwiękowej w grach, co owocuje oryginalnymi, interesującymi rozważaniami, zagęszczając mapę problemową konstruowaną w całości pracy oraz pozwala na ukazanie znaczenia muzyki tworzonej na potrzeby gier w szerszym kontekście współczesnej kultury popularnej.

Rozdział trzeci „Audiosfera gier jako przestrzeń komunikacyjna” skupia się na odpowiedzi na pytanie: „jakiego typu procesy komunikacyjne zachodzą w warstwie dźwiękowo-muzycznej gier, jak wyglądają role nadawczo-odbiorcze i w którą stronę skierowane są przepływy informacji” (s. 60). Aby zarysować odpowiedź na tak postawione pytanie autor wykorzystuje wybrane klasyczne schematy komunikacyjne zaczerpnięte z rozważań zarówno muzykologicznych, jak i z nauk o komunikacji oraz proponuje swój własny schemat opisujący podstawowe zależności pomiędzy poszczególnymi elementami sytuacji komunikacyjnej, jaka zachodzi podczas gry w grę wideo. Autor zauważa w tym kontekście, że: „w przypadku gier wideo, komunikacja pomiędzy kompozytorem, wykonawcą i słuchaczem w zasadzie nie zachodzi (...)” (s. 67). O ile można się zgodzić ze stwierdzeniem, iż w przypadku gier wideo nie mamy do czynienia z klasycznie rozumianym wykonawstwem w kontekście muzyki, a zatem, że nie zachodzi komunikacja pomiędzy kompozytorem, a wykonawcą, to trudno zgodzić się z tezą, iż komunikacja nie zachodzi pomiędzy kompozytorem a słuchaczem. Nie zmienia tego fakt, iż, jak pisze autor: „kompozytor najpierw komunikuje się ze światem gry, czyli gameplay, z kolei akcja gameplay komunikuje zdarzenia graczowi” (s. 66). Kompozytor muzyki do gry komputerowej musi zakładać obecność słuchacza, czyli gracza i ewokowane przez muzykę i dźwięki cechy wpływające na odbiorcę. Doktorant zdaje sobie z tego sprawę, jednak niefortunne sformułowania językowe znacząco wprowadzają w błąd. Problem ten na szczęście znika, gdy autor wprowadza własną propozycję „krzyżowo-kołowego modelu komunikacji dźwiękowo-muzycznej” (s. 69). Model ten zakłada występowanie interakcji pomiędzy kompozytorem i słuchaczem, a także ukazuje możliwość wpływania przez gracza na dźwiękowo – muzyczną strukturę obecną w grze. Zaproponowany model jest interesującą propozycją badawczą, która skłania do pytań o stopień współtworzenia struktury audiosfery gry przez gracza.

Kolejny, czwarty rozdział dotyczy kreowania emocji w grach za pośrednictwem muzyki i dźwięku. Pojawiają się w nim ciekawe pytania badawcze: „Co kryje się za tym, że

gracz grając czuje radość, strach, niepewność, satysfakcję itd. i w jakim stopniu dzieje się to dzięki dźwiękom i muzyce? Co więcej - w jakim stopniu emocje gracza potęgowane są przez fizyczne właściwości dźwięku jako fali akustycznej oraz jej recepcję?" (s. 82). Autor wykorzystuje w tym kontekście wybrane teorie psychologiczne, muzykologiczne i psychoakustyczne. Cały rozdział napisany został z dużym zaangażowaniem badawczym i dbałością o szczegóły. Doktorant w sposób przekonujący opisuje rozmaite technologie i związane z nimi sposoby użycia, które, w zależności od gatunkowych przynależności określonej gry, mogą kształtować stan emocjonalny gracza w trakcie rozgrywki. W rozdziale tym autor, co jak sądzę zasługuje na szczególną uwagę, przedstawia się jako praktyka, twórcę muzyki i efektów dźwiękowych do gier. Posiadanie w tym zakresie umiejętności pozwalają na zwracanie uwagi na takie elementy gier, które umykają uwadze przywoływanym w rozprawie teoretykom. W konsekwencji rozdział ten oceniam bardzo wysoko, ponieważ doktorant w uzasadniony merytorycznie sposób zakorzenia własne doświadczenia twórcy w wybrane, znane konteksty teoretyczne. Na dodatkową uwagę zasługuje, podjęta w omawianym rozdziale, próba stawiania pytań dotyczących przyszłości, możliwych przyszłych sposobów personalizowania muzyki i dźwięku na podstawie indywidualnych zachowań czy psychomotorycznych reakcji gracza. Być może zatem, jak zauważa autor, w nieodległej przyszłości możliwe będzie „bezpośrednie przeniesienie stanu emocjonalnego na warstwę muzyczną [które] powodowałoby tworzenie muzyki idealnie dopasowanej do gracza” (s. 102).

W rozdziale piątym zawarte zostały rozważania na temat pojęcia immersji oraz procesu immersyjności w kontekście dźwiękowo – muzycznych struktur występujących w grach. Głównym pytaniem stawianym przez autora jest: „czy dźwięk może potęgować zjawisko immersji?” (s. 107). Stawiane są też pytania dodatkowe, takie jak m.in.: „czy zanurzenie gracza wynika wyłącznie z wierności doznań, czy też należałoby wziąć pod uwagę inne czynniki? (s. 109), albo: „czy muzyka jest w stanie potęgować poczucie immersji u graczy?” (s. 113). Doktorant w rozbudowany merytorycznie sposób buduje odpowiedzi na te pytania, nie zapominając o, wciąż podkreślanym, audio-wizualno-kinetycznym doświadczeniu graczy, a także zwracając uwagę, że poczucie immersji (zwłaszcza te potęgowane przez muzykę) jest doświadczeniem w dużym stopniu zindywidualizowanym. Rozważania te, co zasługuje na podkreślenie, w przemyślany sposób połączone zostały z wieloma przykładami konkretnych gier bądź gatunków oraz uzupełnione wiedzą z zakresu psychoakustyki. Zwłaszcza zróżnicowanie gatunkowe, ale także technologiczne występujące w świecie współczesnych gier pozwala na zniuansowanie problematyki dotyczącej immersji.

Bez wątpienia autor zdaje sobie sprawę, jak przy pomocy muzyki i dźwięku spotęgować doznanie zanurzenia w symulowanych elektronicznie światach. Być może, choćby dla celów erudycyjnych, ale także merytorycznych, warto byłoby wzbogacić treści znajdujące się w omawianym rozdziale o pogłębioną analizę znaczeń związanych z samym pojęciem „immersja”, zwracając uwagę na jego pierwotną, łacińską etymologię, a także na rozmaite kulturowe konteksty, w których funkcjonuje (np. w matematyce, optyce czy językoznawstwie). Rozdział szósty jest w dużym stopniu, jeśli chodzi o podejmowaną problematykę, kontynuacją rozdziału poprzedniego i dotyczy dźwiękowego oraz muzycznego realizmu w grach, których fabuła umieszczona jest w określonym kontekście historycznym. Jest to jednocześnie artykuł opublikowany już w czasopiśmie „Homo Ludens” (Nr 1 (15) 2022). Zabrakło w tym kontekście wyraźnego, bibliograficznego oznaczenia, które odsyłałoby do pierwotnego, oryginalnego wydawnictwa z tą publikacją. Narzuca się pytanie o zasadność dołączenia artykułu do pracy doktorskiej.

W rozdziale ostatnim autor wskazuje i opisuje cechy charakterystyczne gier audio oraz stawia pytania o ich odrębność gatunkową. Ciekawy to rozdział, w którym pojawia się wiele odniesień do gier, dla których „głównym elementem rozgrywki jest komunikacja poprzez ścieżki dźwiękowe, a element wizualny gry podporządkowany jest projekcji muzyki” (s. 136). Omawianie tego rodzaju produkcji w połączeniu z rozważaniami genologicznymi pozwala na wyodrębnienie tych realizacji, w których dźwięk i muzyka funkcjonują w sposób istotnie wpływający na odbiór pozostałych elementów gry i, w konsekwencji, na odbiór całości. Dźwięk jawi się w tej perspektywie jako zjawisko wyróżnione, które bez względu na fabułę wyznacza określone ramy dla podejmowanych przez graczy decyzji, a zatem jest dźwięk bezpośrednio zespolony z określonym sposobem bycia w grze. Podjęte w tym kontekście rozważania dotyczą także zagadnień związanych z potrzebami graczy, dla których słuch, z uwagi na dysfunkcje wzroku, jest podstawowym, a w niektórych przypadkach, poza dotykem, najważniejszym zmysłem pozwalającym na uczestnictwo w kreowanych przez twórczynię i twórców gier światach. Szkoda, że wątek ten nie został pogłębiony, stanowi on bowiem niezwykle interesującą współcześnie przestrzeń dla rozwoju niestandardowych rozwiązań technologicznych.

Zakończenie dysertacji doktorskiej Pawła Pietruszewskiego rozpoczyna się od wskazania określonej autorskiej przynależności. Autor przedstawia siebie jako praktyka i „sound designera”, który nosił się z „zamiarem wykorzystania swojej wiedzy praktycznej oraz kierunkowego wykształcenia muzycznego do sformułowania refleksji teoretycznej na ten temat” (s. 175). Bez wątpienia doświadczenia związane z praktyczną, twórczą pracą na polu

projektowania muzyki i dźwięku do gier wideo znalazły swoje odzwierciedlenie w pracy doktorskiej i są ważną, zasługującą na wysoką ocenę, jej częścią. Zastrzeżenia budzą natomiast nie dość pogłębione w niektórych przypadkach rozważania teoretyczne, które skutkują nieuświadomianymi być może nieścisłościami, a przede wszystkim strona językowa całej pracy (znacząca liczba drobnych błędów językowych, urwane zdania, nieuzasadnione powtórzenia, a także brak jednolitej formy cytowań). Jestem jednak przekonany, że pomimo wskazanych niedociągnięć praca napisana została z dużym zaangażowaniem badawczym, porusza ciekawą, wciąż doprecyzowywaną przez wielu współczesnych badaczy wywodzących się z różnych środowisk naukowych problematykę i może się przyczynić do pełniejszego zrozumienia fenomenu dźwiękowo-muzycznych aspektów gier komputerowych. Osiągnięcie to jest, jak sądzę, na tyle istotne, że jeśli uznamy życie ludzkie za rodzaj gry, to opisywane w pracy zjawiska pozwolą na lepsze zrozumienie człowieka w szerokim spektrum jego uwikłań i możliwości.

Biorąc pod uwagę merytoryczną zawartość pracy i przeprowadzone w jej ramach omówienia, analizy oraz interpretacje stwierdzam, iż rozprawa doktorska Pawła Pietruszewskiego „Komunikacyjna rola muzyki i dźwięku w grach cyfrowych” spełnia warunki określone w art. 187 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 roku „Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce” (Dz. U. z 2023 r. poz. 742, z późn. zm.). W związku z tym wnioskuję o podjęcie kolejnych czynności niezbędnych do nadania doktorantowi stopnia doktora w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach.

Tomasz Miściak