



Poznań, dnia 22 06 2021

Prof. dr hab. Zbyszko Melosik
Wydział Studiów Edukacyjnych
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza

**Recenzja rozprawy doktorskiej
magistra Piotra Prósinoskiego**

Deweloperzy gier wideo jako wychowawcy
napisanej pod kierunkiem prof. dr hab. Lucyny Kopciewicz
promotor pomocniczy: dr hab. Małgorzata Cackowska

Praca doktorska Pana magistra Piotra Prósinoskiego podejmuje bardzo ważny problem naukowy, w perspektywie naszych prób zrozumienia procesów socjalizacyjnych przyczyniających się do kształtowania tożsamości młodego pokolenia – w tym przypadku, w kontekście gier wideo. Cieszę się też, iż mogę być recenzentem tej pracy bowiem jej problematyka jest mi bliska; poświęciłem kulturze popularnej, której gry wideo są częścią wiele tekstów. Doktorat ten wpisuje się także w ogólnoswiatową debatę naukową na temat gier i ich roli w kształtowaniu tożsamości młodego pokolenia, także i w kontekście deweloperów. Dobrymi przykładami są tutaj książki z ostatnich lat: Odile Limpach, *The Publishing Challenge for Independent Video Game Developers* (2020), David Greenspan, *World Intellectual* (2014), Judd Ruggill, Ken McAllister, Randy Nichols, Ryan Kaufman, *Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk*



About the Business of Play (2017), Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion, red. Bernard Perron, Felix Schröter (2016) czy Amanda C. Cote, Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games (2020).

Już na wstępie mojej recenzji pragnę stwierdzić, iż jest to praca merytorycznie bardzo dobra i spełniająca wszystkie kryteria dysertacji doktorskiej. Akceptuję przy tym przyjęte przez mgr Piotra Prósinińskiego założenia teoretyczne i metodologiczne, a także pozytywnie oceniam zarówno sposób prowadzonych przez niego narracji, jak i argumentacji. Nie ulega też dla mnie wątpliwości, że Autor zrealizował założone cele badawcze i uzyskał konkretne, ważne rezultaty analityczne. Potwierdził również swoje kompetencje do prowadzenia dyskursu naukowego. Bez wątpienia, doktorat ten zawiera bardzo pogłębioną analizę i interpretację tytułowego problemu a wielokontekstowy obraz, który czytelnik uzyskuje, jest zarówno bardzo przekonujący, jak i interesujący.

Doktorat mgr Piotra Prósinińskiego składa się ze wstępu, czterech części, zakończenia, bibliografii i streszczenia. Struktura dysertacji jest przejrzysta, poszczególne części i zawarte w nich treści wynikają z siebie wzajemnie, tworząc logiczną całość.

We wstępie Autor w sposób rzeczowy prezentuje pole problemowe doktoratu i jasno uzasadnia sformułowanie tematu. Na wysokim poziomie stoi część pierwsza, bardzo nasycona treścią: „Zabawa – wyobraźnia – wychowanie. Ludyczne i wyobrazeniowe konteksty wychowania”. Są to rozważania niezwykle ciekawe i erudycyjne pokazujące nie tylko bardzo szerokie horyzonty intelektualne mgr Piotra Prósinińskiego, ale także oryginalność jego myślenia. W swoich narracjach swobodnie przekracza on granice między dyscyplinami; znakomicie porusza się po kolejnych polach problemowych. Bardzo wysoko oceniam tę część również i dlatego, iż tworzy ona szeroki, uzasadniający kontekst dla tytułowego problemu doktoratu.

Równie wysoką ocenę wydaję części drugiej „Transformacje w pojmowaniu gier

wideo”. Magister Piotr Prósiniowski przekonująco wykazuje w niej, iż gry wideo stały się integralną częścią kultury współczesnej i pozostają z jej innymi częściami w dynamicznych interakcjach. Stanowią reprezentację różnych fenomenów kulturowych, ale także różnorodne „impulsy” czy „inspiracje”. Autor recenzowanego doktoratu podkreśla słusznie kulturotwórczą funkcję gier. Skutecznie też (i w tych i w innych fragmentach pracy) wykazuje, że odchodzi do przeszłości wizerunek „mechanicznego”, uzależnionego gracza, na osobowość którego gry mają charakter destrukcyjny – zarówno w kontekście intelektualnym, emocjonalnym, jak i społecznym. W trafnej argumentacji kwestionuje podstawy „panik moralnych” wokół gier, w których uznaje się je za źródło różnego typu „odchylonych od normy” postaw i zachowań.

W kolejnej odsłonie swoich analiz przedstawia Piotr Prósiniowski wyniki badań naukowych, które dotyczą różnych aspektów gier wideo, a następnie przedstawia ich rolę w edukacji formalnej, poza-formalnej i nieformalnej. Ukazuje także relację między grami wideo a różnymi formami edukacji, jak również eksponuje pojęcia „wychowujące gry wideo”, dostrzegając zarówno w nich samych, jak i w całej kulturze popularnej pozytywny potencjał pedagogiczny. I w tym przypadku analizy i autorskie rozważania Piotra Prósiniowskiego zasługują na bardzo pozytywną ocenę. Są uzasadnione, posiadają precyzyjną logikę; wykraczają daleko poza „pedagogikę zamkniętą”, dążącą do wyznaczenia swoich granic. Można stwierdzić, że Autor w swoim doktoracie nie przechodzi od pedagogiki do rozważań interdyscyplinarnych. Jego podejście ma w punkcie wyjścia charakter interdyscyplinarny; trzeba jednak dodać, że ani przez chwilę Autor nie „gubi pedagogiki”. Analizując wychowawczą rolę deweloperów Autor w oczywisty sposób wychodzi poza tradycyjne postrzeganie pedagogiki, eksponując ich szeroko rozumianą rolę socjalizacyjną, prowadzącą do zmiany tożsamości graczy, ich sposobów myślenia i podejścia do rzeczywistości. Pokazuje przy tym dynamikę oddziaływania deweloperów w sposób (s. 143), który doskonale obrazuje główną ideę

tego doktoratu: „to co edukacyjne, polityczne, pedagogiczne, wychowawcze, <<zabawowe>> w kontekście dewelopera gry staje się jeszcze bardziej skomplikowane i pełne niuansów. Tworzy zespół funkcji, które łączą się w rozmaite sposoby, których nie da się sprowadzić do jednego ogólnego schematu (...)”.

Oto wszelkiego rodzaju gry i granie w przestrzeni wirtualnej wiązane są w szerokiej opinii społecznej z negatywnym, niekiedy wręcz destruktywnym oddziaływaniem na psychikę graczy; pisze się o zjawisku uzależnienia i ograniczenia rozwoju intelektualnego młodych, zaangażowanych w granie, ludzi. Eksponuje się przekonanie, że gry mają u swojego rdzenia charakter komercyjny i że stanowią formę społecznej i psychologicznej manipulacji. Są to, jak w wielu miejscach swojej pracy przekonująco wykazuje Piotr Prósiniowski, nieuprawnione stereotypy. Nie idealizuje on przy tym gier, grania, graczy i deweloperów, dostrzegając istniejące zagrożenia. Jednakże koncentruje się na pozytywnym potencjale pedagogicznym analizowanego przez siebie fenomenu, co z punktu logiki i tytułu pracy uważam za uzasadnione.

Rozważania pedagogiczne Piotra Prósiniowskiego wychodzą daleko poza podejścia, w których kładzie się nacisk na kategorie dominacji/podporządkowania i manipulacji tożsamością w relacjach między kulturą popularną a jej odbiorcami. Odwołuje się on w znacznie większym stopniu do koncepcji poststrukturalnych, które zakładają, że każdy przekaz kulturowy, aczkolwiek jest przesycony dominującymi znaczeniami, to jednak jest podatny na „oddolne nadawanie znaczeń” przez odbiorców, które może być całkowicie sprzeczne z ideą czy ideologią nadawcy. I tak na stronie 143 wskazuje, iż w przypadku gier wideo „komunikat wychodzący” może być interpretowany przez odbiorcę zgodnie z jego własnym „rozumieniem rzeczywistości i doświadczeniem”, w konsekwencji „różnić się diametralnie od tego, w obrębie którego dana koncepcja gry, przygody czy postaci powstała”.

Zgadzam się też całkowicie ze stwierdzeniem Piotra Prósiniowskiego (z końcowej

części doktoratu - s. 314), iż „gry wideo nie muszą być obszarem obcym czy marginalnym w świecie edukacji i wychowania. Zwłaszcza, że nie są marginalne w świecie codzienności uczniów (...)”. Podobnie, jak i inne formy kultury popularnej, takie na przykład jak muzyka młodzieżowa, czy filmy mogą stać się integralną częścią u podstaw pedagogicznych interakcji między dorosłymi, rodzicami, pedagogami a młodzieżą. Ich ignorowanie (lub co gorsza – kwestionowanie) prowadzi do samowkluczania się z procesu kształtowania tożsamości młodzieży.

Omówione i ocenione wyżej, bardzo bogate w treści i „nasycone teoretycznie”, dobrze przemyślane i napisane części doktoratu stanowią znakomite wprowadzenie do przeprowadzonych przez magistra Piotra Prósinińskiego badań empirycznych.

W tym miejscu pragnę stwierdzić, że na bardzo wysoką ocenę zasługuje znakomicie przemyślana i napisana część trzecia doktoratu „Założenia metodologiczne badań własnych”. Autor trafnie umieszcza swoje badania w ramach paradygmatu interpretatywnego, a w szczególności – interakcjonizmu symbolicznego. Dojrzałość myślenia Piotra Prósinińskiego i jego świadomość metodologiczna nie podlegają tutaj żadnej dyskusji; a przyjęte przez niego metody i procedury badawcze spełniają wszystkie kryteria poprawności naukowej, dając duże możliwości w zakresie wielokontekstowej analizy tytułowego problemu pracy. Autor poprawnie sformułował cel i przedmiot swoich badań oraz problemy badawcze. Przedstawił również obrazowo i z głębokim uzasadnieniem wybraną przez siebie główną metodę gromadzenia danych – semi - ustrukturyzowany wywiad, jak również metody „uzupełniające” – analizę treści i analizę tekstu kultury. Piotr Prósiniński przekonująco przedstawił też kryteria i sposób doboru próby oraz sposoby analizy uzyskanych danych, jak również organizację i przebieg badań. W ramach zastosowanej przez siebie triangulacji Autor doktoratu wykorzystał również „dane zastane” i przeanalizował wypowiedzi deweloperów znajdujące się w różnych aspektach ich stricte zawodowego i szerszego, społecznego

funkcjonowania. Wreszcie, na kolejnym etapie triangulacji, Piotr Prósiniowski przeanalizował - jako dopełnienie - te teksty kultury, którymi niewątpliwie są stworzone przez uczestników badań gry wideo same w sobie, jako rezultat ich umysłu i kreatywności. Mamy tu więc do czynienia z fascynującą intertekstualnością danych uzyskanych z wywiadów, danych z danych zastanych i z tekstów kultury. Całkowicie przy tym przekonuje przedstawiony na stronie 120 doktoratu graf metod analizy danych i relacji między nimi (podobnie przekonująca jest tabela na stronie 185, która w znakomity sposób pokazuje wieloaspektowy potencjał gier wideo, taki, jaki wyłania się z wywiadów z deweloperami). Mogę raz jeszcze stwierdzić w podsumowaniu oceny trzeciej części doktoratu, że stanowi ona znakomitą rozprawkę metodologiczną.

Z kolei, pragnę podkreślić, że zaprezentowane w części czwartej doktoratu analizy i interpretacje wyników wywiadów Piotra Prósiniowskiego dostarczają unikatowego wglądu w tożsamość deweloperów gier wideo, w ich pasje i zaangażowania. Pokazują także, iż są to świadomi siebie, niekiedy bardzo dobrze wykształceni intelektualni i twórcy-artycyści. Będąc indywidualistami tworzą światową (w pewnym sensie elitarną) „epistemiczną” i zawodową społeczność.

Autor recenzowanego doktoratu przeprowadził 24 wywiady ze znakomicie dobranymi/wybranymi deweloperami gier wideo z różnych krajów świata; a sam dobór próby jest fascynujący. Reprezentują bowiem oni w sposób absolutnie unikatowy spektrum „tożsamości deweloperów” i podejść do gier oraz ich kreacji (gry fabularne, fantasy, horroru, erotyki, musicalowe, thrillerów, przygodowe, strzelanki, tech-noiru). Reprezentują także różne kultury i kraje, że wymienię tutaj Kanadę, Rosję, Australię, Polskę, Hiszpanię, Stany Zjednoczone, Niemcy czy kulturową grupę Inuitów.

W kolejnych fragmentach swojego doktoratu Autor rekonstruuje w sposób bardzo szczegółowy, ale jednocześnie niezwykle interesujący pola problemowe, które odnoszą się do tożsamości i działalności deweloperów gier wideo, eksponując konsekwentnie



konteksty pedagogiczne. Dokonywane przez Piotra Prósinińskiego analizy i interpretacje są bardzo przekonujące, bogate w treści i znaczenia. Tworzą niezwykle barwny, ale jednocześnie stricte naukowy „obraz” poruszanych problemów a w swojej całości dają unikatowy wgląd w – związaną z działaniami deweloperów - przestrzeń społeczno-kulturową i pedagogiczną. Magister Piotr Prósiniński znakomicie radzi sobie zarówno z uzyskanym przez siebie przeogromnym materiałem badawczym, jak i tekstem. Dotyczy to zarówno fragmentów poświęconych analizie materiału uzyskanego w trakcie wywiadów, jak i analizie treści medialnych. Na szczególną uwagę zasługuje również świetnie napisany obszerny fragment „Gry wideo – analiza tekstów kultury”, który świadczy o ogromnej wrażliwości Autora na kulturę i jej przemiany. Podkreślę, że w swoich konstrukcjach analitycznych i interpretacyjnych w części badawczej doktoratu bardzo konsekwentnie wykorzystuje wprowadzone uprzednio założenia teoretyczne i metodologiczne. Część badawcza jest więc logicznie i w pogłębiony sposób „skorelowana” z częściami teoretycznymi.

Nie mam zastrzeżeń do tego doktoratu; recenzja ta nie będzie więc zawierała zwyczajowego fragmentu z elementami polemiki/krytyki. Ciekawiłaby mnie jedynie odpowiedź na kilka pytań, które łączą się podejmowanymi przez Autora zagadnieniami. Pierwsze dotyczy wolności deweloperów w kreowaniu gier. I nie chodzi tutaj o zjawisko komercjalizacji (choć i ono oczywiście istnieje), lecz o dostosowanie się do, że tak ją nazwę „reguły atrakcyjności”, której istotą jest kreowanie przestrzeni ekscytacji, przyjemności, „technicznej doskonałości graczy”. To „reguła atrakcyjności” (stosowana w różnych typach i konwencjach gry) przesądza o popularności gry, jej powodzeniu komercyjnym i o jej wpływie na odbiorcę. Czy nie jest tak, że dominuje ona nad poczuciem wolności i ideami, które akceptują deweloperzy (a nawet nad ich poczuciem odpowiedzialności społecznej)? Czy w jej imię i w szukaniu

atrakcyjnych rozwiązań nie rezygnują oni ze swoich założeń a nawet poglądów; nie dokonują hipokrytycznej auto-manipulacji?

Drugie pytanie odnosi się do wolności graczy w nadawaniu znaczeń, przy pełnej zgodzie z Autorem, że nie mamy tutaj do czynienia z bezwolną masą odbiorców i wyłącznie z narzucaniem znaczeń czy ideologii. Czy zgodzi się jednak Autor z tezą, że wolność i personalizacja w ramach gry stanowią jedynie pewien „styl”, są „wyreżyserowane” i zawsze znajdują się w pewnym ograniczającym hiper-programie wyborów? Czy nie jest tak, że gracz nie może wyjść poza ten hiper-program, choć subiektywnie może on odczuwać poczucie wolności? (dodam, że chociaż Autor podkreśla na stronie 169, że „wolność nadawania znaczeń przez graczy” jest istotą gier, to jest świadomy, że nie jest to jednoznaczne; pisze, iż często jest ona połączona „ze swoiście pojętym eskapizmem”). Czy w taką „wolność nadawania znaczeń” wpisują się też znajdujące się w niektórych grach, eksponowane w wypowiedzi jednego z deweloperów „modyfikacje, które pozwalają graczom nawiązać romantyczną relację z postacią lub postaciami” (s. 167). Czy nie mamy tutaj do czynienia z jakąś (dodam – pedagogicznie „bardzo niebezpieczną”) formą hiper-rzeczywistości, w której relacje z wirtualnymi postaciami są ważniejsze / bardziej atrakcyjne niż z „realnymi ludźmi”?

Dodam, że w nawiązaniu do idei podmiotowości graczy warto byłoby wykorzystać koncepcję Stuarta Halla kodowania/dekodowania (coding/decoding) znaczeń przekazów kulturowych przez odbiorców, czy koncepcji Johna Fiske dotyczącej heterogeniczności władzy w ramach kultury popularnej.

W drugiej części recenzji pragnę stwierdzić z pełnym przekonaniem, iż recenzowana rozprawa doktorska stoi na bardzo wysokim poziomie merytorycznym – i to (powtórzę po raz kolejny) zarówno w kontekście przyjętych przez Autora założeń teoretycznych i metodologicznych, sposobu przeprowadzenia badań, narracji oraz argumentacji, jak i konkretnych rezultatów analitycznych (praca jest też bardzo dobrze

przygotowana pod względem edytorskim). Magister Piotr Prósiniowski jawi się w niej jako wszechstronnie wykształcony dojrzały młody naukowiec, który samodzielnie i w interdyscyplinarny sposób potrafi rozwiązać podjęty przez siebie problem badawczy a także potrafi komunikatywnie i precyzyjnie wyrażać swoje myśli i przedstawiać swoje linie argumentacji. Przygotowanie teoretyczne i metodologiczne doktoranta oraz jej zdolność do konstruowania naukowej narracji spełniają wszystkie akademickie standardy. Zawarte w doktoracie rozważania magistra Piotr Prósiniowskiego dowodzą, iż jest on naukowcem o bardzo pogłębionej świadomości teoretycznej i metodologicznej, potrafiącym myśleć w sposób oryginalny i samodzielny. Dodam, że literatura wykorzystywana przez Autora jest bardzo reprezentatywna dla podjętego problemu i znakomicie przez niego wykorzystana a wszystkie analizy i interpretacje umieszczone są w wyznaczonej przez tytułowy problem logice pracy.

Stwierdzą też, że w swojej pracy Autor recenzowanego doktoratu skutecznie unika wchodzenia w rolę „wszystko-wiedzącego” metanarratora czy moralisty, który „wie lepiej”. Doktorat pozbawiony jest jakiegokolwiek normatywizmu czy podejścia „esencjalistycznego”. Narracje mgr Piotra Prósiniowskiego są zawsze otwarte, dając czytelnikowi możliwość dokonania własnych interpretacji omawianych zagadnień.

W konkluzji stwierdzam z pełnym przekonaniem, że problem badawczy postawiony przez doktoranta jest wartościowym problemem naukowym. Autor recenzowanego doktoratu rozwiązał go samodzielnie i zgodnie z obowiązującymi we współczesnej nauce regułami. Jego praca doktorska stoi na bardzo dobrym poziomie merytorycznym. Jest to oryginalne dzieło, które stanowi niezaprzeczalny wkład mgr Piotra Prósiniowskiego w wybrane przez nią pole problemowe. Rozprawa dowodzi też bardzo wysokiej ogólnej wiedzy teoretycznej Autora, zarówno w zakresie pedagogiki, jak i szeroko rozumianych nauk społecznych.

Stawiam więc wniosek o dopuszczenie mgr Piotra Prósiniowskiego do dalszych



etapów przewodu doktorskiego i do publicznej obrony. Z uwagi na wysoki poziom pracy i jej oryginalność, stawiam również wniosek o opublikowanie jej w formie książkowej. Konkluzja mojej recenzji jest zdecydowanie pozytywna.

Zbyszek
Melbik