

R E C E N Z J A

**dysertacji doktorskiej Pani mgr Joanny Sikorskiej nt.
„Gry komputerowe jako medium komunikacji intrapersonalnej
i interpersonalnej w świecie ponowoczesnym”
napisanej pod kierunkiem
dr. hab. Pawła Topola prof. UAM w Poznaniu**

1. Uwagi wstępne

Niniejsza recenzja została przygotowana na zlecenie Rady Naukowej Dyscypliny Pedagogika Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (reprezentowanego przez Panią Prof. dr hab. Katarzynę Dziubalską-Kołączyk), zgodnie z umową o dzieło z dnia 24 lutego 2021 roku. Jej przedmiotem jest sporządzenie recenzji rozprawy doktorskiej Pani mgr Joanny Sikorskiej pt. „Gry komputerowe jako medium komunikacji intrapersonalnej i interpersonalnej w świecie ponowoczesnym”. Promotorem rozprawy jest prof. UAM dr hab. Paweł Topol.

2. Tło ogólne rozprawy

Pani mgr Joanna Sikorska podjęła w swojej rozprawie doktorskiej nowatorski, dotychczas nieobecny w polskiej literaturze naukowej bardzo wąski obszar związany z komunikacyjnym i edukacyjnym aspektem wykorzystania gier komputerowych. Praca ta wpisuje się w obszar kultury nowych (a właściwie – zgodnie z pojęciem zaproponowanym przez Paula Levinsona – nowych nowych) mediów.

Autorka przywołuje poglądy Stephena Kline’a, Nicka Dyera-Wittheforda oraz Greiga de Peutera, którzy doceniając gry komputerowe i nazywając je nowymi mediami, współtworzącymi zapośredniczone środowisko XXI wieku, postulują konieczność podejmowania badań w tym właśnie obszarze. Doktorantka podjęła to

wyzwanie, koncentrując się na aspektach komunikacyjnych gier komputerowych. Dokonała tu zróżnicowania dwóch obszarów komunikacji występujących w grach komputerowych – skierowany na zewnątrz obszar komunikacji interpersonalnej oraz skierowany ku wnętrzu nadawcy komunikatu – obszar komunikacji intrapersonalnej. Te dwa konteksty w naturalny sposób prowadzą ku koncepcji inteligencji wielorakich Howarda Gardnera, jednak tego wątku Doktorantka nie podjęła. W rozprawie jest tylko jedno odwołanie (s. 7) do znanej pracy H. Gardnera „Inteligencje wielorakie. Teoria w praktyce”, ale dotyczy ono właśnie wspomnianych wyżej dwóch aspektów komunikacji. Z jednej strony – jest to znaczne zawężenie perspektywy analiz wartości edukacyjnych gier komputerowych, które mają bardzo bogate interdyscyplinarne konteksty (np. społeczny, psychologiczny, kulturowy itd.), z drugiej – takie ujęcie pozwoliło Doktorantce na zogniskowanie badań na wąskim wycinku medialnej rzeczywistości i wyraźne pójście w jej głąb. W streszczeniu (s. 379) Autorka dowodzi, iż ma świadomość konieczności posiadania przez graczy także innych – poza komunikacyjnymi – kompetencji, wymienia bowiem kompetencje związane z procesami poznawczymi, wykonawczymi czy motywacyjnymi, jednak szczególne znaczenie nadała obszarowi komunikacji inter- i intrapersonalnej. Nie oceniam zatem decyzji Doktorantki o zawężeniu perspektywy badawczej negatywnie, gdyż każdy badacz ma prawo do samodzielnego wybierania strategii swoich badań, sygnalizuję jednak pewien niedosyt, tym bardziej, że w tytule rozprawy mamy „świat ponowoczesny”, a więc świat nieustannych zmian, zawirowany, bogaty w rozmaite wątki, ryzyka, konteksty i często wymuszający na współczesnym człowieku podejmowanie decyzji, dokonywanie ocen itd. Tego szerszego odniesienia do różnych kontekstów świata ponowoczesnego nieco w rozprawie brakuje.

Pozwolę sobie przywołać tu słynną myśl austriackiego filozofa Ludwiga Wittgensteina – „Nasz świat to świat naszego języka”. Z jednej więc strony nasz język determinuje możliwości opisu świata, z drugiej jednak – język jest odzwierciedleniem reprezentacji świata, ukształtowanej i zapisanej w umyśle. A na ów zapis ogromny wpływ mają inteligencje wielorakie, które są (lub nie są) naszym udziałem.

O konieczności uwzględnienia szerszych kontekstów pisze w zasadzie sama Doktorantka (pisze, ale tego nie czyni), która na s. 11 zaznacza, że teza przewodnia tej pracy, związana jest z faktem, iż rozumienie i wartość komunikatów inter- i intrapersonalnych graczy komputerowych uwarunkowane są nie tylko kulturą, w której funkcjonują, ale także cechami podmiotowymi gracza oraz sytuacją, w jakiej te komunikaty zachodzą.

Doktorantka słusznie podkreśla w swojej rozprawie, że pedagodzy powinni posiadać swoisty pragmatyzm, związany z doświadczeniem i praktyką skutecznego uczenia się przez granie (s. 383), polegający m.in. na dostrzeganiu potencjału drzemącego w graczach, umiejętności współpracy itd. Trafnie też zauważa, że im bardziej kompetentna jest komunikacja, tym lepsze są podstawowe związki nie tylko z innymi, ale także z samym sobą.

3. Struktura pracy

Rozprawa doktorska Pani mgr Joanny Sikorskiej jest bardzo obszerna – liczy aż 384 strony. Składa się na nie wstęp, osiem rozdziałów, obszerna dyskusja dotycząca kompetencji w zakresie komunikacji inter- i intrapersonalnej graczy komputerowych, omówienie implikacji dla praktyki pedagogicznej i rekomendacje dalszego kierunku badań, zakończenie, bibliografia, netografia, spis rycin, spis screenshot'ów, spis tabel, spis wykresów oraz zawierający trzy załączniki aneks (dwa pierwsze to narzędzia badawcze, trzeci natomiast to raczej mało potrzebny Poradnik „Komputer Świata” – „Jak dołączyć do społeczności KŚ na social mediach”). Pracę wieńczą streszczenia w języku polskim i angielskim.

Rozdziały 1-4 należą do mającej charakter teoretyczny części pierwszej, natomiast rozdziały 5-8 tworzą część drugą, zawierającą warstwę metodologiczną i omówienie wyników badań. Pomiędzy tymi częściami jest duża niesymetria – część pierwsza liczy 132 strony, podczas gdy część druga aż 240 stron. Jest to uzasadnione bardzo rzetelnym, wyczerpującym omówieniem wyników badań własnych. Zatem

strukturę rozprawy należy uznać za logiczną i prawidłową. Całkowicie marginalnym mankamentem jest wyodrębnienie netografii. Byłoby lepiej, aby uczynić ją częścią bibliografii, a ponadto wydzielić w bibliografii końcowej prace zwarte i artykuły z czasopism. Ponadto dwa komponenty rozprawy – pomiędzy ostatnim punktem rozdziału ósmego a zakończeniem („Dyskusja – (nie)kompetencje...” oraz „Implikacje dla praktyki pedagogicznej...”) – są niejako zawieszane w próżni – formalnie nie przynależą do żadnej części rozprawy, nie mają numeru, a jedynym ich wyróżnikiem są tytuły i numery stron. Zdecydowanie należało je przypisać do rozdziału ósmego bądź zakończenia (zakładam tu możliwe ich rozdzielenie).

4. Merytoryczna ocena rozprawy

Tematyka podjęta przez Doktorantkę jest we współczesnym świecie, w którym jest coraz więcej rywalizacji i który staje się coraz bardziej zgrywalizowany, szczególnie istotną, zwłaszcza w ujęciu z perspektywy pedagoga i w pracy adresowanej do pedagogów.

Na pochwałę zasługuje refleksyjne podejście w ocenie przydatności gier wideo i dostrzeżenie związanych z nimi nowych, bardzo ważnych wyzwań dla pedagogiki. Doktorantka słusznie zauważa, że obecnie gamifikować można prawie wszystko (s. 322), nawet całe życie. Pozwolę sobie dodać do tych rozważań ciekawy przykład gamifikacji życia wprowadzony w roku 2018 w Chinach (w szczególności w mieście Rongcheng), wykorzystujący mechanizmy Big Data i sztucznej inteligencji System Zaufania Społecznego, polegający na gromadzeniu historii zakupowej, siatki znajomych, odwiedzanych miejsc (w świecie realnym i wirtualnym), a także zbieraniu punktów za działalność donosicielską sąsiadów. Jest to przykład swoistej grywalizacji, a jednocześnie totalnej inwigilacji, prowadzącej do nowych podziałów społecznych (osoby oceniane przez władze negatywnie przechodzą do niższych grup społecznych). Jest to także egzemplifikacja praktycznej realizacji dystopii – pesymistycznej wizji technicyzowanego świata.

W rozprawie cenne jest zwrócenie uwagi na konieczność odróżniania pojęcia gry (ang. *game*) od pojęcia zabawy (ang. *play*) (s. 322 – pkt. 2), aczkolwiek niektóre gry wideo mogą zawierać w sobie obydwa elementy. Przykładem mogą tu być gry symulacyjne czy ekonomiczne do kształcenia menadżerów.

Wszystkie cztery pierwsze rozdziały składające się na część pierwszą rozprawy, poświęconą interakcjom międzyludzkim w cyberkulturze, a w szczególności kompetencjom komunikacyjnym w świecie dominacji kultury obrazu (rozdział 1), relacjom przedstawicieli młodego pokolenia (rozdział 2), kulturze symulacji (rozdział 3) oraz grze wideo jako medium kultury XXI wieku (rozdział 4) oceniam bardzo wysoko. Ocenie rozdziału piątego, dotyczącego metodologii badań dedykuję w niniejszej recenzji osobny punkt, natomiast trzy ostatnie rozdziały, zawierające omówienie wyników badań również zasługują na pozytywną ocenę.

Mimo rozbudowanych i pogłębionych analiz teoretycznych brakuje w rozprawie odniesienia do jednej z najważniejszych w naukach społecznych zasad – zasady św. Mateusza, która znakomicie (zwłaszcza w niematerialnym, informacyjnym obszarze mediów) ukazuje związek kapitału intelektualnego i kulturowego użytkownika z osiąganymi z użyciem mediów rezultatami.

W rozprawie są drobne, wręcz zabawne błędy, jak np. stwierdzenie o liczbie graczy na świecie wynoszącej 1.8 biliona i „ciągłe rosnącej” (s. 6-7), podczas, gdy aktualna liczba ludności świata wynosi 7.88 miliardów. Owo nieporozumienie wynika z błędnego przetłumaczenie anglojęzycznego terminu „billion”, oznaczającego w języku polskim „miliard”. Na s. 173 Doktorantka pisze o „celach i problemach nadawczych” – oczywiście, chodzi o problemy badawcze.

Zawarty na s. 173-174 pkt. 5.6 zatytułowany został „Etyczny aspekt badań”. W dużej części dotyczy on jednak bardziej problemów prawnych, związanych z zapewnieniem anonimowości (RODO), niż etycznych.

Wykorzystana w dysertacji literatura jest bogata i w większości aktualna (choć zdarzają się też prace z połowy lat 80. ubiegłego wieku). W niektórych wypadkach

przestarzała data wydania pracy jest usprawiedliwiona koniecznością przywołania istotnego kontekstu historycznego. Jak już wspomniałem, celowe byłoby uporządkowanie bibliografii w trzech grupach: pozycje zwarte, artykuły z czasopism oraz pozycje netograficzne.

Bibliografia nie została – niestety – ponumerowana, zatem jedynie bazując na liczbie stron (18) można ich liczbę oszacować na ok. 290 pozycji oraz ok. 125 pozycji netograficznych. Na pochwałę zasługuje fakt, że wiele pozycji bibliograficznych i większość netograficznych to prace zagranicznych autorów. Niektóre z nich (np. praca J. van Dijka przywołana w wersji oryginalnej „The Network Society. Social aspects of New Media”, 1999) istnieją w polskim przekładzie („Społeczne aspekty nowych mediów”, 2010) z dużo bardziej aktualną datą wydania. W bibliografii brakuje natomiast np. przywołanej na s. 100 rozprawy i – w mojej ocenie bardzo istotnej dla rozprawy – znanej książki Neila Postmana „Technopol. Triumf techniki nad kulturą”.

5. Ocena warstwy metodologicznej rozprawy

Strona metodologiczna jest szczególnie ważnym ogniwem każdej rozprawy naukowej o charakterze empirycznym. W ocenie tej części rozprawy z jednej strony dostrzegam duży nakład pracy Doktorantki, z drugiej jednak zauważam kilka mankamentów.

Pani mgr J. Sikorska celem swojej rozprawy uczyniła empiryczne rozpoznanie problemu wykorzystywania przez młodzież w okresie średniej i późnej adolescencji, grających w gry komputerowe online i offline, nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych jako narzędzi komunikacji w relacjach z innymi graczami oraz samym sobą. Niewątpliwie z realizacji tego celu praktycznego Doktorantka wywiązała się znakomicie. Nie znalazłem natomiast w rozprawie celu teoretycznego, ale już analiza spisu treści pozwala na konstatację, że jest nim pogłębiona refleksja nad komunikacyjnymi kontekstami gier komputerowych. Byłoby jednak lepiej, aby Doktorantka samodzielnie i jasno sformułowała ten cel (lub cele).

Pytania problemowe są postawione prawidłowo, za wyjątkiem pytania 3.8 (s. 151): „Czy komunikaty, które gracz otrzymuje są katalizatorem negatywnych emocji, czy raczej te emocje prowokują lub wzmacniają?”. Brak w nim logiki, bo przecież bycie katalizatorem oznacza właśnie wzmacnianie, przyspieszanie jakiejś reakcji. Sądzę też, że liczba zmiennych jest nieco nadmiarowa. Np. w obrębie zmiennej I punkty 1 i 5 oraz 2 i 6 (s. 154) są tak powiązane, że zmienne 5 i 6 są zbędne. Z kolei w zmiennej V punkty 3, 4 i 6 (s. 156) tworzą zbiory mające duże części wspólne (brak im cechy rozłączności). Zastrzeżenia budzą też punkty 11 (poczucie bycia osobą godną zaufania) i 13 (poczucie, że można na nim polegać) jako wskaźniki zmiennej III (s. 159) – są one w zasadzie identyczne, zatem należy z jednego z nich zrezygnować. Na tej samej stronie wskaźnik zawarty w punkcie 2 zmiennej IV ma całkowicie niepoprawną formę gramatyczną. Podobna uwaga dotyczy wskaźnika przedstawionego w punkcie 4.

Doktorantka wykorzystała i zastosowała w praktyce ilościowe i jakościowe metody badań. W obrębie metod jakościowych jako technika wykorzystany został wywiad (częściowo ustrukturyzowany), uzupełniony analizą elektronicznego dyskursu graczy, a w ramach metod ilościowych – narzędzie kwestionariusza opartego na skali Rensisa Likerta.

Badania zostały przeprowadzone w dwóch fazach. W pierwszej fazie Autorka wykorzystowała metody jakościowe. Wywiady zostały przeprowadzone ze 160 aktywnymi graczami z Polski (jak zaznacza Doktorantka, ze względu na niską wiarygodność wyników zmuszona była zrezygnować z 10 osób) oraz dodatkowo z 10 graczami z innych krajów (Wielka Brytania, USA, Rosja, Holandia, Niemcy, Słowacja). Moje zastrzeżenia budzi objęcie badaniami osób o bardzo dużym zróżnicowaniu wiekowym – od okresu średniej i późnej adolescencji (od 14. do 18. roku życia) do wczesnej dorosłości (od 18. do 25. roku życia). Porównywanie kompetencji komunikacyjnych osób z tak szerokiego spektrum wieku z pewnością będzie obarczone dużym błędem, wynikającym z faktu, że na te kompetencje składa się wiele czynników, pochodzących całkowicie spoza świata gier – inny jest zasób słów

i umiejętności językowe, inna emocjonalność, inny stosunek do ludzi, samego siebie i świata w całym jego bogactwie, krótko mówiąc (pisząc) – inny jest poziom rozwoju intelektualnego, społecznego, duchowego i fizycznego człowieka.

Pierwszy etap badań pozwolił scharakteryzować zjawisko komunikacji graczy oraz ich przekonań i emocji, związanych z funkcjonowaniem w środowisku gier. Uzyskane dane posłużyły Doktorantce w drugiej fazie badań do skonstruowania autorskiego narzędzia – kwestionariusza opartego na dwubiegunowej skali Likerta.

Badania zostały starannie zaprojektowane, opisane i przeprowadzone. Także wyprowadzone z nich konkluzje i postulaty są poprawne, ważne, poznawczo bardzo wartościowe.

Dobór metod i narzędzi badawczych jest poprawny, a przeprowadzenie badań – bardzo rzetelne. Jedynym mankamentem metodologicznej części rozprawy jest brak zastosowania w jej opisie klasycznej triady metody – techniki – narzędzia badawcze. Doktorantka całkowicie pominęła zagadnienie technik i czytelnik musi się domyślać, które elementy należy do nich zaklasyfikować, a właśnie w obszarze definicji oraz klasyfikacji metod i technik badawczych panuje duży chaos, wynikający z odmiennych ujęć prezentowanych przez poszczególnych badaczy.

Literatura wykorzystana w poświęconym rozważaniom metodologicznym rozdziale piątym jest trafnie dobrana. Autorka odwołuje się do klasyków – m.in. prac takich polskich znawców metodologii, jak Władysław P. Zaczyński, Mieczysław Łobocki, Tadeusz Pilch, Albert Wojciech Maszke i wielu innych, nie pomija też prac autorów zagranicznych.

6. Ocena formalnej strony pracy

Praca jest schludnym wydrukiem komputerowym, zawierającym także rozbudowaną stronę graficzną (9 tabel, 24 rysunki, 9 wykresów oraz 6 zrzutów ekranu, które Doktorantka nazwała screenshotami). Niestety, w większości obiektów graficznych Autorka zastosowała niepoprawne opisy – opis górny obiektu powinien

być stosowany wyłącznie do tabel, a do pozostałych obiektów stosuje się opis dolny. Ten błąd jest jednak bardzo łatwy do usunięcia.

Język pracy jest zasadniczo poprawny, ale i tu z recenzenckiego obowiązku i dbałości o rzetelność recenzji muszę wskazać kilka mankamentów. Po pierwsze – drobne zastrzeżenia budzi interpunkcja, po wtóre – w wielu przypadkach niepoprawna jest pisownia nazwisk i wyrazów dwuczłonowych (np. Ogińska-Bulik – s. 14, jakościowo-ilościowym – s. 11, informacyjno-komunikacyjnych – s. 68) – Doktorantka pisze je ze spacjami i długą kreską, po trzecie – w kilku miejscach rozprawy czytelnik napotyka niepoprawną pisownię wyrazów z „nie”, np. „nie mogącej” (s. 181) zamiast „niemogącej”, „nie uwzględnianie” (dwukrotnie na s. 157) zamiast poprawnej formy „niewuwzględnianie” oraz „nie wywiązywanie się” (s. 159) zamiast „niewywiązywanie się”.

Również akapitowanie jest niekonsekwentne – wcięcia są o różnej głębokości, a w wielu miejscach nie ma ich wcale. Z uwag natury estetycznej pragnę też zauważyć, że w rozprawie brak konsekwencji w pisowni nazwisk badaczy, do których Doktorantka się odwołuje. Dobrą zasadą jest pisownia pełnego imienia i nazwiska przy jego pierwszym pojawieniu się, a następnie stosowanie już tylko pierwszej litery imienia i pełnego nazwiska. Natomiast posługiwanie się wyłącznie nazwiskiem jest – w moim odczuciu – nieco nieeleganckie.

Uwagi te przekazuję głównie na wypadek, gdyby Doktorantka planowała wydać swoją rozprawę – w całości lub części – drukiem. Powyższe uwagi redakcyjne będą z pewnością w takiej sytuacji przydatne.

7. Konkluzje

Pani mgr Joanna Sikorska przygotowała nowatorską i wartościową rozprawę doktorską. Doktorantka wykazała się rozległą i nowoczesną wiedzą w zakresie gier komputerowych i pedagogiki oraz umiejętnością zorganizowania i efektywnego przeprowadzenia badań naukowych. Z lektury rozprawy wnioskuję, że Autorka jest

zarówno typem praktycznego badacza, jak też refleksyjnego teoretyka. Doktorantka włożyła wiele wysiłku w przygotowanie i przeprowadzenie badań empirycznych, opracowanie ich wyników i sformułowanie wartościowych naukowo konkluzji oraz wyzwań dla pedagogów, jak też nakreśliła dalsze, nowe obszary badań w zakresie podjętej przez siebie tematyki. Praktyczny aspekt stanowi dużą wartość rozprawy.

Widoczna u Doktorantki pasja badawcza oraz dobry (choć wymagający dalszego doskonalenia) warsztat naukowo-badawczy, w połączeniu z wynikającymi z lektury rozprawy cechami – pracowitością i odpowiedzialnością, są dobrymi prognostykami pozwalającymi ufać, że Pani mgr Joanna Sikorska będzie wartościowym, rzetelnym pracownikiem naukowym i dydaktycznym.

Ocena rozprawy doktorskiej Pani mgr Joanny Sikorskiej – mimo wskazanych w recenzji niedociągnięć – jest jednoznacznie pozytywna. Monografia Jej autorstwa pt. „Gry komputerowe jako medium komunikacji intrapersonalnej i interpersonalnej w świecie ponowoczesnym” systematyzuje i rozwija wiedzę dotyczącą doskonalenia edukacji wspieranej grami komputerowymi, które Doktorantka słusznie traktuje jako „medium kultury XXI wieku”. Recenzowana rozprawa stanowi zatem istotny wkład w rozwój teorii oraz praktyki wybranego przez Doktorantkę wycinka rzeczywistości pedagogicznej.

Recenzowana rozprawa doktorska odpowiada wymogom określonym w art. 13 pkt. 1 Ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. 2003 nr 65, poz. 595 z późn. zm. w związku z przepisami ustawy z dnia 3 lipca 2018 r.). Z pełnym przekonaniem wnioskuję zatem do Rady Naukowej Dyscypliny Pedagogika Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu o dopuszczenie Pani mgr Joanny Sikorskiej do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

