

dr hab. prof. UR Marta Wrońska
Uniwersytet Rzeszowski
Kolegium Nauk Społecznych
Instytut Pedagogiki
Katera Badań Społeczeństwa Zmediatyzowanego

Recenzja rozprawy doktorskiej

Pani Mgr Joanny Sikorskiej

pt.: Gry komputerowe jako medium komunikacji

intrapersonalnej i interpersonalnej w świecie ponowoczesnym

napisanej pod kierunkiem naukowym

Prof. UAM dra hab. Pawła Topola

Podstawa formalno-prawna recenzji

Niniejsza recenzja została sporządzona na pisemną prośbę Przewodniczącej Rady Naukowej Dyscypliny Pedagogika Pani Prof. dr hab. Agnieszki Cybal-Michalskiej, w związku z Uchwałą Rady Naukowej Dyscypliny Pedagogika Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu z dnia 9 lutego 2021 r., powołującą mnie na recenzenta.

Podstawą prawną sporządzenia recenzji jest ustawa z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o 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. Przepisy wprowadzające ustawę – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U.2018, poz.1669), oraz na podstawie przepisów ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U.2018, poz.1668).

Wstęp

W dysertacji Pani mgr Joanna Sikorska podejmuje ważny, interesujący i niezwykle aktualny temat poruszający aspekt nie tylko pedagogiczny, ale także kulturowy i socjologiczny. Już na wstępie mojej recenzji pozytywnie podkreślam teoretyczno-empiryczny charakter pracy, a przede wszystkim w pewnym stopniu nowatorskie ujęcie eksplorowanego tematu.

Gry komputerowe to obszar szeroko opisywany w literaturze naukowej, dlatego koniecznością jest formułowanie nowych pytań empirycznych i wyjaśnień teoretycznych dotyczących tego właśnie zjawiska, co czyni Doktorantka w swojej pracy.

Fenomen gier komputerowych, o czym już we *Wstępie* swojej pracy zaznaczyła Pani Magister to nie tylko ich ilość, tematyka, której modyfikacje podążają często za oczekiwaniami graczy, czy nieustannie zmieniająca się jakość gier. To przede wszystkim sami gracze i ich doświadczenia. Elementami zróżnicowanych doświadczeń graczy coraz częściej stają się obszary komunikacji intrapersonalnej i interpersonalnej występujące w grach komputerowych. Są to trudne do zbadania aspekty, ale niezwykle ważne w kontekście przemian zachodzących w świecie ponowoczesnym.

Gry komputerowe wkraczają do szkół. To proces, który się rozpoczął, a jego dynamika rośnie. Warto wspomnieć o projekcie *Grydaktyka*, czyli edukacji poprzez gry, który powstał z myślą o popularyzacji wykorzystania gier komputerowych w edukacji. To próba przełamania dotychczasowych schematów nauczania i utworzenie elastycznego i przyjaznego środowiska nauki dla uczniów, wykorzystującego w dydaktyce gry komputerowe. Nauczyciele natomiast, z niedowierzaniem pytają, czy gry komputerowe czegoś uczą? Odpowiedzi na tak sformułowane pytanie można znaleźć w niniejszej dysertacji. Autorka pracy w części *Implikacje dla praktyki pedagogicznej* szczegółowo prezentuje pewne, ważne rozwiązania.

Ocena merytoryczna rozprawy

Recenzowana praca liczy 384 strony, w tym bibliografia i aneksy (spis rycin, screenshot'ów, tabel, wykresów, kwestionariusz wywiadu, kwestionariusz ankiety: zachowania, preferencje i kompetencje interpersonalne oraz intrapersonalne użytkowników gier wideo, poradnik „Komputer Świata” - jak dołączyć do społeczności KŚ na social mediach, streszczenie w j. angielskim i polskim).

Dysertacja składa się z dwóch części: teoretycznej i empirycznej. Część teoretyczną zatytułowaną *Interakcje międzyludzkie w cyberkulturze. Teoretyczne podstawy badań* tworzą cztery rozdziały: *Kompetencje komunikacyjne w świecie dominacji kultury wizualnej*, *Młodzi w epoce cyfrowej – w poszukiwaniu relacji z innymi i samym sobą w epoce cyfrowej*, *Kultura symulacji – jako wyzwanie dla ponowoczesnego świata „cywilizacji zabawy”*, *Gra wideo jako medium kultury XXI wieku*. Część teoretyczna systematyzuje zagadnienia związane z podjętą w pracy problematyką.

Część empiryczna: *Gry komputerowe – przestrzeń komunikacji z samym sobą i z innymi – studium empiryczne* zawiera cztery rozdziały: *Metodologiczna charakterystyka badań własnych*, *Intermedialne relacje graczy gier wideo w obszarze kultury rozwijającej się w Internecie i ich aktywnego udziału w życiu wirtualnym*, *Tworzenie komunikatów i odpowiadanie na komunikaty innych graczy*, *Determinanty podmiotowe, społeczne i sytuacyjne warunkujące komunikowanie się z Ja graczy*. Pracę zamykają: *Dyskusja – (nie)kompetencje inter- i intrapersonalne graczy komputerowych*, *Implikacje dla praktyki pedagogicznej i rekomendacje co do dalszego kierunku badań* oraz *Zakończenie*.

Struktura rozprawy jest zatem koherentna z tradycyjnymi wzorami budowy prac empirycznych i poznawczo atrakcyjna.

⇒ *Część teoretyczna*

We *Wstępie* Autorka zarysowała kontekst badanej problematyki oraz przedstawiła zakres rozprawy. Rozdział pierwszy zatytułowany *Kompetencje komunikacyjne w świecie*

cie dominacji kultury wizualnej, skonstruowany poprawnie. W rozdziale tym Doktorantka prowadzi rozważania w aspekcie kompetencji komunikacyjnych, dokonała udanej próby eksplikacji tego pojęcia. Następnie szczegółowo charakteryzuje istotę komunikowania się w perspektywie wybranych teorii komunikacji i prawidłowo formułuje różnorodne implikacje ważne dla właściwej komunikacji w cyberprzestrzeni. W sposób interesujący opisuje język multimedialny ze szczególnym wyróżnieniem języka gier, w którym dostrzega jego specyfikę związaną z interaktywnością. W rozdziale tym mamy także szczegółową analizę, kolejnego, ważnego dla pracy pojęcia *visual literacy*. Autorka wyraźnie akcentuje, że pojęcie to jest istotne dla kompetencji komunikacyjnych człowieka ponowoczesnego, co odpowiednio argumentuje podając na to liczne przykłady funkcjonujące w dostępnej literaturze.

W rozdziale drugim *Młodzi w epoce cyfrowej – w poszukiwaniu relacji z innymi i samym sobą w epoce cyfrowej*, (nota bene, niepotrzebne w tym tytule w drugiej części powtórzono: *w epoce cyfrowej*) Doktorantka w sposób kompetentny przedstawiła zagadnienia dotyczące indywidualnych i społecznych tożsamości w cyberprzestrzeni, bezpiecznych i niebezpiecznych obszarów odgrywania ról oraz wirtualnych światów i gier komputerowych. Pani Magister słusznie podkreśla, że w wirtualnym świecie „swoboda” konstruowania indywidualnych i kolektywnych tożsamości budowanych w oparciu o relacje z innymi tworzy swoiste niebezpieczeństwa związane z fragmentaryzacją, niestabilnością czy fluktuacją tożsamości. Ponadto nie pominęła ważnego zagadnienia dotyczącego eksperymentowania przez młodych ludzi z własną tożsamością, a także mocno zaakcentowała, że kreowanie swojego awatara w Internecie może być swoistym „polem treningowym” do poznawania własnej osobowości i miejscem do testowania ról społecznych.

Ważną częścią rozdziału trzeciego jest przegląd wybranych ujęć zabaw i gier w literaturze, wskazujący na wielość definicji i zróżnicowane rozumienie tych pojęć. Autorka pokazuje szerokie spektrum przedmiotowe, co należy ocenić wysoko. Szkoda, że nie uwzględniła definicji wybitnego polskiego pedagoga, specjalisty w zakresie dydaktyki Profesora Wincentego Okonia, pomimo, że w bibliografii dysertacji widnieje książkę *Zabawa a rzeczywistość*, Wydawnictwo WSiP, Warszawa 1995.

Rozważania teoretyczne kończy obszerny rozdział czwarty zatytułowany *Gra wideo jako medium kultury XXI wieku*. Autorka prezentuje wiele ciekawych typologii gier wideo. W sposób syntetyczny, bez zbędnych szczegółów, charakteryzuje poszczególne rodzaje tych gier. Po czym, bardzo płynnie, swoją narrację kieruje na wirtualne grupy graczy konstatując, że każda gra implikuje powstawanie kilku rodzajów grup i podgrup społecznych charakteryzujących się typową dla określonej gry strukturą i organizacją wewnętrzną. Tę część rozważań kończy podrozdział zatytułowany *Edukacyjne konteksty gier – nowe perspektywy wielowymiarowego uczenia się*. Treści zawarte w tej części pracy stanowią logiczny wywód poznawczy.

W rozdziałach teoretycznych Doktorantka przeprowadziła bardzo wnikliwą naukowo-badawczą analizę. Sięga do wielu źródeł teoretycznych z zakresy pedagogiki, socjologii, pedagogiki medialnej by za każdym razem przedstawić pełny obszar badanego zagadnienia. Dbając o naukową ścisłość Autorka przytacza różne definicje co jest wskaźnikiem posiadania przez Doktorantkę umiejętności porządkowania różnorodnych pojęć i kategorii. Formułuje autorskie wnioski, co świadczy o Jej dojrzałości naukowej.

Pewien niedosyt odczuwam z powodu braku w tej części teoretycznej pracy analizy dokonań empirycznych, zwłaszcza w literaturze zagranicznej, które już do tej pory były zrealizowane, i mieszczą się w obszarze zainteresowań Doktorantki.

⇒ *Metodologia pracy*

Procedura metodologiczna została przedstawiona w rozdziale piątym. Autorka w sposób właściwy i zgodnie z kanonami przyjętymi w metodologii badań pedagogicznych prezentuje założenia badań własnych. Rozpoczyna od określenia przedmiotu i celów podjętych badań, by następnie sformułować problemy główne i problemy szczegółowe badań.

Cele zostały sformułowane poprawnie, problemy jasno i zrozumiale wyczerpują zakres zainteresowań empirycznych Doktorantki. Jednak w odniesieniu do celu trzeciego dokonałabym niewielkiej modyfikacji: *Zbadanie jak bycie graczem online /offline oraz*

jakie (które) determinanty podmiotowe, społeczne i sytuacyjne warunkują komunikowanie się z Ja. Ponadto na str.150 Autorka przytaczając cel pierwszy nie zadbała o jego dokładność (*Rozpoznanie rodzajów, sposobów, czynników determinujących tworzenie przez graczy komunikatów interpersonalnych – zabrakło w: przestrzeni wirtualnej*).

W przypadku niektórych problemów szczegółowych Autorka użyła partykuły „czy”. Są to pytania rozstrzygnięcia, które mają możliwość tylko dwóch odpowiedzi: *tak* lub *nie*. Takie pytania nie niosą ze sobą żadnej wartości poznawczej. Należy ich raczej unikać w określaniu problemów badawczych i stawianiu pytań w pracach naukowych. Trafniejsze byłoby sformułowanie w postaci: „*Czy, a jeśli tak...*”, „*Czy i w jakim stopniu...*”. Natomiast bardziej cenne dla przebiegu całej procedury badawczej byłoby sformułowanie problemów używając przysłówków czy zaimków pytajnych.

Zmienne i wskaźniki prowadzonych badań Autorka formułuje adekwatnie do postawionych problemów. Umożliwiły one Doktorantce przeprowadzenie analizy zebranego materiału empirycznego. Zastosowane przez Autorkę metody i techniki badawcze są właściwe i pozwoliły na pozyskanie stosownych danych empirycznych, które z kolei dostarczyły podstaw do sformułowania odpowiedzi na poszczególne pytania – problemy. Rozdział metodologiczny kończy charakterystyka doboru grupy badawczej wraz z analizą jej struktury. W tym miejscu mam pewną uwagę. Na stronie 165 Autorka napisała: „*Badaniem, składającym się z dwóch etapów objęto grupę aktywnych graczy z Polski (N=160) i z zagranicy (Wielka Brytania, USA, Rosja, Holandia, Niemcy, Słowacja.) – N=10 udziału tylko w wywiadach*”. (...) *Wywiady uzupełniono analizą elektronicznego dyskursu graczy – uczestników forów internetowych, twórców i odbiorców blogów i vlogów graczy gier wideo, czy fanficków i fanartów*”. Niestety nigdzie w dysertacji nie znalazłam (Doktorantka nie opisała tego), w jaki sposób (techniczny) dotarła, do tych właśnie respondentów z Polski i zagranicy. Ponadto, o ile podano informację, że kwestionariusz wywiadu częściowo ustrukturyzowany został przeprowadzony online uwzględniając graczy z Polski i zagranicy, to już nie ma informacji, w jaki sposób został przeprowadzony kwestionariusz ankiety: zachowania, preferencje i kompetencje interpersonalne oraz intrapersonalne użytkowników gier wideo.

⇒ **Realizacja badań (część analityczna)**

Dużym atutem pracy jest część empiryczna. Autorka zaprojektowała i przeprowadziła własne badania jakościowe i ilościowe, które stały się ważnym elementem konstytuującym kształt doktoratu.

Cele badań zostały ukierunkowane na rozpoznanie rodzajów, sposobów, czynników determinujących tworzenie przez graczy komunikatów interpersonalnych w przestrzeni wirtualnej; sposobów werbalnego i pozawerbalnego komunikowania się graczy gier online i/lub offline w kontekście ich zaangażowania w ten proces i konsekwencji tego typu zaangażowania dla badanych graczy oraz ich relacji z innymi, a także determinantów podmiotowych, społecznych i sytuacyjnych, które warunkują komunikowanie się z *Ja*. Uzyskane dane pozwoliły Doktorantce scharakteryzować zjawisko komunikacji graczy komputerowych.

W pierwszym etapie badań Pani mgr Joanna Sikorska zastosowała dyskurs elektroniczny i wywiad. W drugim etapie wykorzystowała autorskie narzędzie kwestionariusza opartego na skali R. Likerta zawierającego itemy, których źródło stanowiły między innymi *Conversational Exchange Analysis (CEA)*, czyli *Analiza Wymiany Konwersacyjnej Andrew P. Thomasa*, dostosowanej do specyfiki komunikacji graczy związanej np. z różnymi wymiarami aktywności konwersacyjnej gracza; typologie ukrytych i obserwowalnych aktów komunikowania Robyna Penmana, czy propozycje Zbigniewa Nęckiego. Wybór właśnie tej skali oceniam jako trafny, ponieważ pozwolił Pani Magister na zmierzenie nie tylko nastawień respondentów, ale także ich przekonań wobec konkretnych problemów.

Badania zostały prawidłowo przeprowadzone, wnikliwie i starannie udokumentowane, przedstawione w sposób poprawny metodologicznie i statystycznie. Autorka udziela szczegółowych odpowiedzi na poszczególne pytania, problemy badawcze. Bardzo konsekwentnie analizuje otrzymane dane empiryczne. Doktorantka wyraźnie zaznaczyła, że oba etapy badań stanowiły podstawę do spójnych analiz empirycznych, pozwalających spojrzeć na podjętą w badaniach empirycznych problematykę w sposób

wielowymiarowy - w analizach nie oddzielano więc analiz jakościowych od ilościowych ponieważ wzajemnie się one uzupełniają, choć w metodologii badań społecznych przyjmowane są w takich przypadkach różne podejścia". Jednak, w mojej opinii, dla większej przejrzystości i czytelności otrzymanych wyników należało dokonać odrębnej analizy dla danych otrzymanych z badań jakościowych i ilościowych, a dopiero na końcu dokonać pewnych zestawień i porównań.

Na pozytywną uwagę zasługuje, dokładność gromadzenia, porządkowania i opracowania danych. W trakcie prowadzenia debaty ilościowo-jakościowej Autorka skonstruowała ważne poznawczo wnioski. Zademonstrowała tym samym rozległość swoich eksploracji badawczych i dowodzi, że jest dociekliwym i rozważnym naukowcem.

⇒ **Bibliografia**

Dysertację zamyka bibliografia prac wykorzystanych przez Panią Mgr Joannę Sikorską. Zastosowany dobór literatury jest trafny i szeroki. Autorka prezentuje nie tylko rozeznanie w dotychczasowym stanie wiedzy naukowej dotyczącej gier komputerowych jako medium komunikacji intrapersonalnej i interpersonalnej w świecie ponowoczesnym, ale też wykazuje znaczną umiejętność krytycznej analizy prezentowanych treści. Źródła zostały poprawnie dobrane czyli Autorka skorzystała ze swojego prawa do własnego spojrzenia na analizowany problem badawczy i w oparciu o własny wybór literatury przedmiotu opracowała spójną koncepcję badań.

⇒ **Kilka uwag ogólnych**

Obszerność pracy sprawiła, że Autorka nie ustrzegła się powtórzeń (zamierzonych lub niezamierzonych-?). Na przykład: W podrozdziale 3.1. *Zabawa i gra – próba eksplikacji pojęci* zaprezentowała różne definicje tych pojęć i ponownie powraca do tego wątku we wstępie do rozdziału czwartego.

Tekst rozprawy doktorskiej zawiera nieliczne usterki i potknięcia np. na s.14, Autorka napisała „*Takie życie nacechowane niepokojem i niepewnością przed jutrem*

Hans Vaihinger nazywa życiem „*Als Ob*” („*tak jakby*”). Przy nazwisku Vaihinger jest przypis do Wł. Tatarkiewicz, *Wybór pism estetycznych*, UNIVERSITAS, Kraków 2004, s.104-106 i tutaj należało napisać *podaję za Wł. Tatarkiewicz...*

- W przypisach np. *Cyt. za: H. Benesch, op.cit, s.211*, warto dopisać początek tytułu, bo czytelnik nie wie, o którą pozycję książkową chodzi, czyli *Benesch H., Atlas psychologii..., op.cit, s.211*,

- s.89, powtórzony wyraz: „*Dokonując pewnej konkluzji można wskazać, że oprócz pewnych, istotnych dla siebie elementów lub sytuacji (...)*”;

- w zdaniu: „*Badacze analizujący medium, jakim są gry wideo, wskazując na systematycznie i niezmiernie efektywnie rozwijający się rynek gier komputerowych podkreślają, że ilość graczy wzrasta nie tylko dlatego, że grami interesuje się coraz więcej ludzi ale również dlatego, że trafiają one do tych grup społecznych, które kiedyś były wykluczone z uczestnictwa w tym typie rozrywki*” – należało podać przypis, aby uwiarygodnić, tę informację, którzy badacze to zweryfikowali;

- s.159 IV Zmienna: Autoocena własnego stylu komunikacji, poz.2 jest: „*negocjacji*”, a powinno być „*negocjacje*”;

- s.176, w zdaniu: „*Prowadzone przeze mnie badania potwierdzają fakt, na który zwracają także uwagę najnowsze raporty dotyczące graczy gier wideo - współczesny gracz właściwie nie funkcjonuje bez mediów społecznościowych*” – należało podać dokładne dane (czyli tytuły raportów i nazwiska autorów, wydawnictwo, rok, etc.) przykładowych takich raportów;

- s.213, „*Bycie graczem gier wideo, szczególnie gier sieciowych, stawia przed nim możliwość, a czasem i konieczność, wchodzenia w relacje z innymi z innymi graczami*”;

- s.285, „*Rycina 23. Kategorie graczy i ich charakterystyka wg. Richarda Bartle'a*”;

- s. 292, „*Zaangażowanie gracza wynika z wyzwań wyzwania opartych na tym, co dzieje się w grze*”;

- s.325, „*większość badanych graczy posiada profil przynajmniej na jednym portalu korzystna z niego najczęściej od 0,5 do 1 godz. dziennie*”.

Wskazane błędy wynikają, jak sądzę, z nieutrwalonych wymogów dyskursu naukowego, i oczywiście mogą być szybko wyeliminowane.

⇒ *Podsumowanie*

Pani mgr Joanna Sikorska wybrała ważny dla refleksji pedagogicznej obszar badawczy, przedstawiła go w sposób oryginalny i poznawczo atrakcyjny. Z perspektywy poprawności merytorycznej pozytywnie oceniam zarówno samą koncepcję, jak i przyjęty przez Autorkę układ rozprawy. Konstrukcja pracy nie budzi zastrzeżeń pod względem logiczności. Program eksploracji naukowej wartościuję jako ambitny i niełatwy w realizacji. Wymagał gruntownego przygotowania teoretycznego i praktycznego, z czym sobie Doktorantka doskonale poradziła. Dzięki badaniom zrealizowanym zgodnie z przyjętym w naukach pedagogicznych kanonem metodologicznym Autorka skonstruowała szereg wniosków ważnych dla edukacji, która nie może pomijać atrakcyjnych dla uczniów technologii informacyjnych, a wśród nich wartościowych poznawczo gier komputerowych.

Niebagatelny walorem ocenianej rozprawy jest jej poprawny język. Ponadto Autorka potwierdza bardzo dobre odczytanie w literaturze naukowej, stąd trafne i liczne odniesienia do teorii, koncepcji i badań naukowych.

Recenzowaną rozprawę, mimo wskazanych usterek, oceniam bardzo wysoko. Uwagi moje nie obniżają wartości przeprowadzonej przez Doktorantkę analizy zagadnień, a jedynie są sugestią, która może być elementem optymalizującym, w sytuacji publikacji pracy w postaci monografii do czego zachęcam Doktorantkę po obronie dysertacji.

Wniosek końcowy

Kierując się przedstawionymi wyżej wszystkimi argumentami uważam, że rozprawa Pani mgr Joanny Sikorskiej, napisana pod kierunkiem naukowym Prof. UAM dra hab. Pawła Topola, świadczy o rzeczywistej wiedzy oraz merytorycznym i metodycznym przygotowaniu jej Autorki w zakresie pedagogiki, w tym zwłaszcza pedagogiki

medialnej. Autorka skutecznie mierzy się z oryginalnymi i złożonymi problemami badawczymi. Stwierdzam, że oceniana przeze mnie dysertacja spełnia ustawowe wymogi stawiane rozprawom doktorskim i w związku z tym wnioskuję i proszę Wysoką Radę Naukową Dyscypliny Pedagogiki Wydziału Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu **o dopuszczenie Doktorantki Joanny Sikorskiej do dalszych etapów przewodu doktorskiego.**



Rzeszów, 30.04.2021.