

dr hab. inż. arch. Rafał Szrajber, profesor uczelni

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Kierownik Pracowni Projektowania Przestrzeni i Obiektów Wirtualnych dla Gier

rafal.szrajber@asp.lodz.pl

RECENZJA ROZPRAWY DOKTORSKIEJ

Autor :

mgr inż arch. Jan Szot

Tytuł

Implementacja gier wideo jako rozszerzonego medium partycypacji społecznej w architekturze i urbanistyce

Promotor:

prof. dr hab. inż. arch. Katarzyna Słuchocka

Promotor pomocniczy:

dr inż. arch. Borys Siewczyński

1. Podstawa opracowania

Ustawa z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz stopniach i tytule w zakresie sztuki, Dz.U. z 2003 nr 65 poz. 595 z późniejszymi zmianami (tekst jednolity na podstawie Dz. U. z 2017 r. poz. 1789).

Ustawa z dnia 27 lipca 2005 r. Prawo o Szkolnictwie Wyższym, Dz. U. z 2005 nr 164 poz. 1365 z późniejszymi zmianami (tekst jednolity na podstawie Dz. U. z 2017 r. poz. 2183, 2201, z 2018 r. poz. 138, 398, 650,730,912,1000,1115).

Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 19 stycznia 2018 r. w sprawie szczegółowego trybu i warunków przeprowadzania czynności w przewodzie doktorskim, w postępowaniu habilitacyjnym, oraz w postępowaniu o nadanie tytułu profesora (Dz. U. z 2018 r. poz. 261).

Ustawa z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, tekst jednolity Dz. U. z 2023 r. poz. 742.

Pismo Rady Dyscypliny Architektury i Urbanistyki Politechniki Poznańskiej w sprawie wyboru na Recenzenta w przewodzie doktorskim Pana mgr inż arch. Jana Szota wraz z rozprawą doktorską w jednym wolumenie i jej wersją cyfrową.

2. Charakterystyka pracy

Przedstawiona do recenzji praca reprezentuje tematykę z obszaru badawczego dyscypliny architektura i urbanistyka w ujęciu interdyscyplinarnym łącząc go z obszarem gier wideo, który z uwagi na swoją złożoność agreguje wiele dyscyplin naukowych. Połączenie i tematyka rozprawy wskazuje na aktualność podejmowanej problematyki i istotną rolę nowych mediów w kształtowaniu świadomych uczestników procesów projektowych w urbanistyce i architekturze w czasach płynnej nowoczesności. Wykorzystanie potencjału środowisk wirtualnych i technologii cyfrowych towarzyszy rozwojowi urbanistyki i architektury w wielu jej aspektach, tym bardziej wybór tematyki należy przyjąć z aprobatą, z uwagi na brak takich opracowań systemowych analizujących potencjał gier wideo w procesach partycypacyjnych. Jak pisze sam Autor, medium po które sięga „rozlewa się znacznie szerzej i stanowi źródło tożsamości, wspomnień i historii”, dodając kolejną przestrzeń, choć wirtualną, do prowadzenia badań powiązanych z architekturą i urbanistyką.

Przedstawiona do recenzji praca to jednotomowe opracowanie obejmujące 202 strony formatu A4, napisane w języku polskim, zgodnie z wytycznymi dla Politechniki Poznańskiej. Praca zawiera streszczenia w języku polskim i angielskim, spis treści oraz tekst główny pracy składający się z czterech głównych rozdziałów o wyodrębnionych czytelnie głównych podrozdziałach, bibliografię, netografię, ludografię, spis ilustracji i spis tabel.

Tekst główny pracy składający się z kolejno umieszczonych rozdziałów: Wstęp, Zjawisko, Badanie i Podsumowanie, opatrzony jest 154 odsyłaczami w układzie harwardzkim dla bibliografii i 20 dla netografii. Ludografia zawiera 11 gier a tekst został wzbogacony o 79 ilustracji i 48 tabel. Układ przedmiotowego opracowania jest poprawny i spełnia wymagania stawiane rozprawom w ramach dyscypliny Architektura i Urbanistyka.

W ośmio stronicowym wstępie definiującym istotność podejmowanej problematyki, jej aktualność oraz zakres i cel badań, autor wprowadza w kontekst pracy, definiuje tezę pracy stawia dodatkowe pytania badawcze oraz podjętą metodę działań. Całość uzupełnia wybiórczym słownikiem pojęć odnoszących się do zagadnień poruszanych w rozprawie.

Główny trzon rozprawy stanowią dwa rozdziały: 02 Zjawisko oraz 03 Badanie. W pierwszym z nich, liczącym 58 stron, autor definiuje kontekst i znaczenie podejmowanych badań oraz prezentuje przyjętą metodykę, pozyskiwanie informacji oraz w pierwszej jego części omawia partycypację społeczną w architekturze i urbanistyce definiując proces, jego rys historyczny i genezę w ujęciu międzynarodowym i polskim. Na podkreślenie zasługuje tutaj opracowanie Zestawienia efektów dbałości i zaniedbań wybranych aspektów partycypacji społecznej oraz Zestawienie zmian w drabinie partycypacji społecznej wg Arnstein z uwzględnieniem kolejnych warstw modyfikujących tak ujętą problematykę w toku prowadzonych w tym obszarze badań, jako umiejętnej syntezy przeanalizowanego materiału. Drugą część rozdziału stanowi wprowadzenie i zdefiniowanie gier poważnych jako kształtujących zmiany wraz z ich obszarami zastosowań i wykorzystania w architekturze i urbanistyce. W kolejnym 90-

stronicowym rozdziale, przedstawiony został cel badań, metodyka w tym w szczególności Parametry Determinujące, Parametry Determinowane oraz poddawane analizie studia przypadku, wyniki ewaluacji wraz z syntezą obserwacji jak i syntezą rekomendacji.

Pracę wieńczy 6-cio stronicowe Podsumowanie składające się z Dyskusji oraz Podsumowania i wniosków. Układ rozprawy i jej poszczególne części składowe są poprawnie skonstruowane, język jest czytelny i pozwalający w pełni zrozumieć przedstawione przez autora zagadnienie.

3. Ocena formalna i merytoryczna pracy

Na wstępie, warto zaznaczyć, że obszar badań podjętych przez Autora dysertacji jest bardzo aktualny. Nie sposób sobie wyobrazić by współcześnie realizować procesy partycypacyjne w zakresie architektury i urbanistyki bez wsparcia szeroko rozumianych nowych mediów. Wybrany wycinek tego obszaru, w postaci gier wideo, stał się istotną rewolucją z uwagi na interaktywny i angażujący sposób uczestnictwa w symulowanych procesach o dużym potencjale adaptacyjnym. Dlatego inicjatywa podjęta przez Pana mgra inż. arch. Jana Szota, realizacji badań z tego zakresu, przyczynia się do upowszechniania gier cyfrowych a co za tym idzie podniesienia atrakcyjności, inkluzywności i kooperacyjności w procesie partycypacji. Jako badacz i twórca z pogranicza gier i architektury, uważam, że interdyscyplinarny charakter pracy pozwala lepiej zrozumieć przenikanie się tych dwóch obszarów badawczych a uwypuklone w pracy zależności stanowią wkład w rozwój powiązanych z szeroko rozumianym projektowaniem obu dyscyplin.

Przedstawiona do oceny dysertacja została prawidłowo opracowana. Materiał ilustracyjny, jest spójny i czytelny, choć niedosyt budzi zilustrowanie studiów przypadku jedynie widokami satelitarnymi obszarów opracowania. Brak odniesienia poprzez obraz do zrealizowanych przypadków partycypacji i możliwości konfrontacji własnej interpretacji, choćby stylu graficznego czy wyników w postaci dokumentacji realizacji procesu, zubaża w tym obszarze tak sprawny w całej pracy przekaz informacyjny.

Od strony edytorskiej praca jest opracowana starannie, zawiera nieliczne i drobne błędy edytorskie jak powtórzenie (1.4 Założenia badawcze) czy przypadkowe modyfikacje w składzie tekstu (s. 79,). Jej opracowanie można uznać za bardzo czytelne w obszarze reprezentacji wyników badań i poszczególnych etapów analizy oraz formułowania wniosków.

Zdefiniowane na wstępie tezy są czytelnie zaprezentowane i wzbogacone o postawione przez autora pytania badawcze. Doktorant dokonał prawidłowego doboru metod badawczych od badań literaturowych, poprzez wielokryteriową analizę studiów przypadku po wykorzystanie praktyczne opracowanego instrumentu, do zdefiniowania rekomendacji dla przyjętych założeń procesowych oraz przyjętych właściwości gier wideo.

W rozdziale Zjawisko, definiującym obszar pracy w zakresie partycypacji jak i gier poważnych autor wykazuje się ogólną wiedza teoretyczną w dyscyplinie Architektura i Urbanistyka,

wykraczając poza jej granice łącząc ją interdyscyplinarnie z agregującym wiele dyscyplin naukowych obszarem badawczym gier wideo. Wskazując na analizę tematu w podrozdziale Partycypacja społeczne w architekturze i urbanistyce, widoczna jest koncentracja prowadzonych badań na urbanistyce, zapewne z uwagi na rolę i formę przemian przestrzennych i czytelniejsze zobrazowanie przykładami wsparcia procesów urbanistycznych czy rewitalizacyjnych, bez bezpośrednich wskazań i odniesień do architektury. Pomimo, że partycypacja jest częścią procesu projektowania architektury i przypisana jest do tego procesu odgórnie, bo konfrontuje architekta z potrzebami użytkowników przestrzeni, mogłoby być to czytelniej zakomunikowane lub doprecyzowane z uwagi na tytuł rozprawy. Na uwagę zasługuje tutaj zestawienie zmieniających się taksonomii partycypacji społecznej a przez to uczytelnienie zmian i modyfikacji strategii kształtujących ten proces.

W podrozdziale Serious video games Autor sprawnie przeprowadza nas poprzez związki nie tylko gier zaangażowanych z architekturą i urbanistyką ale odnosi się do samego zjawiska przybliżenia możliwości kształtowania przestrzeni dla odbiorców, nie będących zawodowymi projektantami, a tym samym skrócenia dystansu i budowania poczucia sprawczości u użytkowników. Można by tutaj wskazać jeszcze inne obszary, które partycypację traktują w innym wymiarze - uczestnictwa w procesie budowania tożsamości i soft power środowisk objętych rozgrywką, jednak te zagadnienia mogłyby stanowić przedmiot osobnych badań i analiz.

Dobre przykłady gier w czytelny sposób prezentują spektrum przypadku i stanowią dobry materiał referencyjny wraz z jego charakterystyką. W zaprezentowanym zestawieniu nie znalazła się gra Roblox (Roblox Corporation, 2006), która jest wirtualnym uniwersum do tworzenia i udostępniania zaprojektowanych doświadczeń, podobnie jak wymieniony Minecraft (Mojang Studios, 2011), i jest aktualnie jednym z najbardziej otwartych na modyfikacje i działania grup społecznych środowisk gier wideo. W podsumowaniu (2.2.7. Serious games – podsumowanie), autor prezentuje ilustrację definiującą Wybrane grupy relacji między architekturą i urbanistyką a grami wideo (Ilustracja 34), gdzie kierunki poszczególnych wektorów definiują poszczególne relacje. Recenzent dostrzega tutaj pole do dyskusji, gdyż tylko jedna grupa relacji jest dwukierunkowo uwarunkowana (Kreacja i zarządzanie przestrzenią), a tych wzajemnych relacji jest zdecydowanie więcej, co mogłoby być precyzyjniej wyjaśnione, by zapewnić zrozumienie tak przypisanych decyzji.

Rozdział Badania, wykazuje umiejętność autora do samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Konstruując kontekst i znaczenie badania oraz motywację autor czytelnie zaprezentował metodykę badań i koncepcję realizacji narzędzia ewaluacyjnego określającego założenia dla gier stosowanych w procesie przedmiotowej partycypacji.

Z opracowanych parametrów co najmniej dwa, dla tak skomplikowanej i wieloaspektowej, bo odnoszącej się do gier wideo analizy, stanowią przyjęte uogólnienie analizowanego problemu. Recenzent rozumie motywy podjętych decyzji, które umożliwiły opracowanie

propozycji skodyfikowania tego zagadnienia dla potrzeb analizy architektury i urbanistyki, ale prowadząc aktualnie badania środowisk gier i widząc konieczność sięgania do opracowań ludologicznych i informatycznych, obszar definiowania przenikających się stylów graficznych i reprezentacji świata przedstawionego w grach wideo a w szczególności podział na gatunki czy złożoność mechaniki powinien być bardziej zdefiniowany interdyscyplinarnie, by czytelniej udokumentować decyzje autora. Każde z tych zagadnień jak style graficzne, gatunki gier czy złożoność mechaniki mogłoby być i są zagadnieniem na osobne dysertacje w innych dziedzinach nauki. Jednak brak odniesień literaturowych czy choćby podziałów opartych i definiowanych przez cyfrowe platformy sprzedażowe, nie prezentuje złożoności procesu i pomija znaczenie badań w tym zakresie z innych dziedzin. Z szeroko rozumianego akademickiego punktu widzenia, standardowe kategorie gatunkowe zdecydowanie są dla gier niewystarczające, bo nie odzwierciedlają ich precyzyjnego zróżnicowania, jednak dla potrzeb badań i opracowania narzędzia, a tym samym syntezy pewnych zjawisk konieczne. Recenzent przyjmuje więc te uogólnienia za Rachel I. Clarke, który w artykule „Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis” kontestuje, że celem genologii “nie jest klasyfikowanie, co objaśnianie” i tak recenzent odczytuje zastosowane uogólnienie gatunkowe przyjęte w pracy, czy zdefiniowanie złożoności mechanik, choć uważa za zbyt mało objaśnione i zdefiniowane w samej rozprawie, ale wystarczające do przeprowadzenia całego procesu.

Środowiska gier, a tym samym same gry to składające się z wielu zależnych od siebie parametrów, wpływających na końcowy produkt, struktury, wymagające złożonej analizy. Wiele zastosowanych w nich decyzji projektowych, a co za tym idzie parametrów i zmiennych, wpływa na postrzeganie świata jak np. perspektywa graficzna, a więc ustawienie wirtualnej kamery czyli sposób kształtowania obecności w świecie przedstawionym czy choćby sposoby sterowania a więc interaktowania z cyfrowym światem. Przyjęte więc finalnie parametry, jak zakłada recenzent, służą syntezie, a nie wdawaniu się w dyskurs technologiczny czy groźnawczy, a przez to zaproponowaniu zrozumiałego w jednej i uogólnionego w drugiej dyscyplinie zagadnienia. Podejmowanie się realizacji interdyscyplinarnych działań w pracy naukowej, zasługuje na docenienie, bo jest próbą połączenia dwóch dziedzin i przekraczaniu obszaru pogranicza, co z doświadczeń recenzenta jest trudnym wyzwaniem.

Zrealizowane na podstawie opracowanych kryteriów badanie objęło 18 udokumentowanych przypadków zastosowania gier wideo w procesie partycypacji społecznej w planowaniu urbanistycznym (tu wskazany już wcześniej niedosyt odniesień do architektury i czytelniejszego wskazania dominacji działań partycypacyjnych w przestrzeni urbanistycznej). To bardzo rzetelnie opracowane zestawienie wskazuje na dociekliwość autora i opracowanie zbioru interesujących przypadków.

Wyniki ewaluacji, bardzo czytelnie prezentują poszczególne parametry analizowanego zjawiska i pozwalają zrozumieć cały proces jaki skonstruował autor pracy. Czytelnym

i zrozumiałym jest dalsze omówienie poszczególnych wartości parametrów determinowanych dla czynników determinujących.

Istotnym wkładem do rozwoju dyscypliny architektura i urbanistyka, z uwagi na systematyzujący charakter opracowania jest nie tylko zdefiniowanie zależności pomiędzy grami wideo a procesami partycypacji i definiującymi je uwarunkowaniami, ale zastosowanie wskazań w praktyce i doborze właściwości gier do przyjętych założeń jak i dobór założeń procesowych do analizowanych produkcji. Wyniki pracy mogą być wykorzystane praktycznie przez inicjatorów procesów partycypacyjnych i pozwolić określić omawiane w pracy parametry, co może pozwolić na uniknięcie przeszacowania lub niedoszacowania zasobów finansowych, merytorycznych i osobowych niezbędnych do realizacji procesu dla konkretnych wartości parametrów determinujących w procesach partycypacyjnych.

W podsumowaniu autor podejmuje się najpierw dyskusji otrzymanych wyników a następnie formułuje podsumowanie i wnioski. Z dyskusji przebrzmiewa bardzo wyraźnie że gry dedykowane wsparciu procesów partycypacyjnych nie wymagają realistycznej formy przedstawień a ich zasady i mechanika powinny zapewniać niski próg wejścia w reprezentowany świat, z bardzo przystępną krzywą uczenia się. W odniesieniu do projektowania gier, wymienione cechy są istotne by gra odniosła komercyjny sukces i została zrealizowana z ograniczonym budżetem, a wiele przykładów gier Indie (niezależnych twórców gier) którzy przyciągnęli do swoich światów rzeczy użytkowników potwierdza te wnioski. Istotnym, na co zwrócił uwagę Autor, jest wsparcie uczestników procesu i wyposażenia ich „w przynajmniej elementarną wiedzę z zakresu kształtowania przestrzeni, tak aby uczestnictwo mogło mieć faktycznie sprawczy charakter”, co jest istotnym w omawianych procesach i zapewniało uczestnikom zrozumienie zakresu i faktycznych możliwości zmian. To co napawa optymizmem, to wskazanie przez autora w podsumowaniu na tryb partycypacji kreatywnej, jako aktywizujący i efektywny, który wyraźnie koresponduje z przytaczanym dogmatem i popularnością przestrzeni wirtualnej jako platformy współtworzenia i przestrzennego wyrażania potrzeb.

Opracowany w ramach pracy, aktualizowany i modyfikowany na bieżąco zestaw wskazań będzie skutecznym narzędziem w zakresie doboru właściwości i parametrów gier stosowanych w procesie partycypacji społecznej. Pozwala to więc za Autorem stwierdzić, że przeprowadzone badania pozwoliły na „określenie wskazań korelujących poszczególne wartości parametrów determinujących – przestrzennych, procesowych i demograficznych – z określonymi wartościami parametrów determinowanych, określających właściwości gier cyfrowych stosowanych w procesach partycypacyjnych”.

Praca podkreśla znaczenie medium, jakim są gry wideo nie tylko w architekturze i urbanistyce, a poprzez swoje właściwości interaktywne o bardzo szerokim zastosowaniu w badaniach nad kształtowaniem ludzkich zachowań, decyzji i sposobów uczestnictwa w przestrzeni, dokładając do całego spektrum badań wkład autora.

4. Wnioski końcowe

Podsumowując, zawartość przedstawionej do recenzji pracy Pana mgr inż. arch. Jana Szota jest zgodna z tytułem i odnosi się do aktualnych wyzwań. Sformułowane poprawnie tezy i pytania badawcze zostały, pomimo zastosowanej syntezy wybranych parametrów z obszaru gier wideo, odpowiednio dowiedzione i poparte czytelnie zaprezentowanym procesem badawczym. Istotnym atutem pracy jest jej interdyscyplinarny charakter oraz nowatorskie ujęcie tematu. Wymienione w recenzji uwagi lub wskazanie przyjęcia pewnych uogólnień dla zdefiniowania wybranych aspektów analizowanej problematyki od strony gier wideo nie obniżają końcowej oceny pracy, która wg recenzenta posiada dużą wartość poznawczą o interdyscyplinarnym charakterze a także potencjał aplikacyjny i rozwojowy.

Recenzowana praca jest istotnym elementem dyskursu nad wykorzystaniem gier wideo jako narzędzi w procesach szeroko rozumianych zmian społecznych. Praca wpisuje się w badania i działania popularyzatorskie takich organizacji jak Games for Change oraz bliska jest polskiemu wydarzeniu Games for Impact, które niestety nie jest dalej rozwijane. Dysertacja łącząc gry wideo z urbanistyką i architekturą, wskazując na wzajemne powiązania i rolę oraz możliwości w budowaniu dostępu i inkluzywności dla wielu odbiorców rzeczywistej przestrzeni.

Przedstawiona do recenzji rozprawa doktorska stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego oraz wykazuje ogólną wiedzę teoretyczną Kandydata w danej dyscyplinie naukowej a także umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Praca jest przykładem interdyscyplinarnych badań naukowych, których wyniki znajdują zastosowanie w obszarze wykorzystania gier wideo w dyscyplinie Architektura i Urbanistyka.

Recenzent stwierdza, po zapoznaniu się z treścią rozprawy doktorskiej Pana mgr inż. arch. Jana Szota, wykonanej na Wydziale Architektury Politechniki Poznańskiej pod kierunkiem prof. dr hab. inż. arch. Katarzyna Słuchockiej i promotora pomocniczego dr inż. arch. Borysa Siewczyńskiego, że spełnia ona wymagania rozpraw doktorskich w świetle przepisów ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce i wnioskuje o dopuszczenie Pana mgr inż. arch. Jana Szota do dalszych etapów procedury i publicznej obrony rozprawy doktorskiej.


dr hab. inż. arch. Rafał Szrajber, profesor uczelni
17 czerwca 2024