

Szczecin, 24.06.2024 r.

Imię i nazwisko recenzenta:

prof. dr hab. inż. arch. Andreas Guskos

Miejsce pracy recenzenta:

Akademia Sztuki w Szczecinie

Recenzja w postępowaniu w sprawie nadania stopnia doktora Panu mgr inż.

arch. Janowi Szotowi prowadzonym przez Politechnikę Poznańską.

Pan mgr inż. arch. Jan Szot przedłożył do recenzji rozprawę doktorską pt.: „Implementacja gier wideo jako rozszerzonego medium partycypacji społecznej w architekturze i urbanistyce.” Praca liczy 202 strony, zawiera spis treści, 4 rozdziały i 100 podrozdziałów, w tym bibliografię, netografię, ludografię, spis ilustracji i spis tabel. Została opatrzona obszernym materiałem ilustracyjnym i infograficznym. Autor dysertacji podjął w swojej pracy tematykę wykorzystywania gier komputerowych w partycypacyjnym procesie projektowania architektonicznego i urbanistycznego. Rozdział pierwszy stanowi wprowadzenie do tematyki pracy. Autor precyzyjnie formułuje problematykę badawczą oraz istotę badań, wyznacza ich zakres i cel, przedstawia obecny stan badań, założenia badawcze, tezę pracy oraz pytania

badawcze. Wstęp zawiera również przegląd literatury, który stanowi podstawę teoretyczną dla dalszych analiz. Sformułował następującą tezę: „Istnieją korelacje między czynnikami procesowymi, demograficznymi i urbanistycznymi w partycypacji społecznej w urbanistyce a właściwościami gier wideo, które były w tych działaniach stosowane. Umożliwia to utworzenie zestawu uniwersalnych rekomendacji pozwalających na dobór gier dla konkretnych założeń procesu partycypacji społecznej.” oraz towarzyszące tezie pytania badawcze: „Jaka jest charakterystyka przypadków testowych oraz rzeczywistych oraz jakie różnice występują między tymi grupami?”, „Jaka forma realizacji procesu najbardziej sprzyja włączaniu w proces możliwie najróżnorodniejszych wiekowo grup użytkowników?”, „Czy gry stosowane w partycypacji społecznej w urbanistyce powinny być adaptacjami istniejących tytułów czy tworzone od podstaw na potrzeby danego przypadku?”. Rozdział drugi dzieli się tematycznie na dwie części. Pierwsza dotyczy zagadnienia partycypacji społecznej w projektowaniu architektonicznym i urbanistycznym, natomiast druga tematyki tzw. „serious video games”. W części pierwszej drugiego rozdziału autor analizuje definicje, pochodzenie oraz systematykę partycypacji społecznej w kontekście architektury i urbanistyki. Przedstawia historyczny rozwój partycypacji społecznej, zarówno w ujęciu globalnym, jak i w Polsce, omawiając przy tym pozytywne i negatywne strony stosowania różnych jej rodzajów. Autor odnosi się również do Celów Zrównoważonego Rozwoju ONZ, podkreślając rolę partycypacji społecznej w ich realizacji. Analizuje nowoczesne formy partycypacji, takie jak e-partycypacja i m-partycypacja, oraz partycypację społeczną w kontekście systemów

informacji przestrzennej (PPGIS). W części drugiej drugiego rozdziału definiuje pojęcie tzw. "serious video games", przedstawia jego genezę oraz różnice między „serious games” a gamifikacją. Analizuje różne obszary zastosowania „serious games”, z naciskiem na ich zastosowanie w projektowaniu architektonicznym i urbanistycznym. Autor omawia również ograniczenia "serious games" podpierając się cytataми z bogatej bibliografii w zakresie badań nad wybraną tematyką w kontekście ich efektywności i potencjału zastosowania. Tą część pracy zamykają zestawienia tabelaryczne i wnioski z analizy przytoczonych przykładów.

Najbardziej obszerną część opracowania stanowi rozdział trzeci, w którym określona została szczegółowo metodologia badania w formie równań i zestawień uwzględniających ewaluowane parametry. Za pomocą wytworzonych instrumentów szczegółowemu badaniu poddane zostały przytoczone wcześniej przykłady wykorzystania gier komputerowych w procesie projektowania partycypacyjnego. Kluczowym elementem tego rozdziału jest zestaw wskazań do doboru gier wideo na potrzeby partycypacji społecznej, który autor opracował w oparciu o zgromadzone dane. Analizuje on również parametry determinujące i determinowane, które wpływają na dobór odpowiednich gier wideo. Przedstawia konkretne przykłady zastosowania gier wideo w procesach partycypacyjnych, analizując projekty takie jak HafenCity University Campus, Billstedt Marktplatz, działalność fundacji Block by Block, działania Community Circles, Floating City w Genk, Urban Shaper w Płocku, zastosowanie gry Cities: Skylines w Hameenlinna, Energy Game w Rydze, Mordor

Shaper w Warszawie, Maslows Palace oraz Minecrafta w projekcie Tirolcraft w Tyrolu. Każdy przypadek jest dokładnie opisany pod kątem metod, liczby uczestników, kontekstu oraz rezultatów. Zebrany w ten sposób materiał badawczy został następnie przedstawiony syntetycznie w formie licznych wykresów oraz tabel. W wyniku przeprowadzonego procesu powstały rekomendacje dotyczące zastosowania poszczególnych typów gier w projektowaniu partycypacyjnym w odniesieniu do określonych parametrów kontekstu projektowego. Podsumowując, autor wykazuje potwierdzenie przyjętej na wstępie tezy w wyniku przeprowadzonego procesu badawczego. Ostatni rozdział pracy zawiera również szersze przemyślenia, podsumowanie i wnioski z przeprowadzonych badań. Autor syntetyzuje obserwacje i rekomendacje wynikające z analizowanych przypadków oraz przedstawia praktyczne wskazówki dotyczące doboru właściwości gier do przyjętych założeń procesu projektowego. Praca zawiera obszerną bibliografię, netografię i ludografię, które świadczą o szerokim zakresie literatury i źródeł wykorzystanych przez autora. Zamieszczony spis ilustracji i tabel ułatwia nawigację po pracy i odnalezienie kluczowych elementów wizualnych pośród tekstu.

Praca doktorska Pana mgr inż. arch. Jana Szota posiada wszystkie cechy formalne właściwe dla tego typu opracowania. Przyjęta została do opracowania pewna stosunkowo nowa problematyka badawcza, została sformułowana teza oraz postawione pewne pytania. Opracowana została metodologia badań oraz, na podstawie wstępnych założeń, wykształcone instrumenty badawcze. Zgromadzony

został szeroki zbiór publikacji związanych z wybraną tematyką, który był włączony w formie cytatów do części teoretycznej opracowania. Badaniu poddany został szeroki zakres przykładów związanych z projektowaniem partycypacyjnym w zakresie architektury i urbanistyki z wykorzystaniem gier komputerowych w różnych kontekstach oraz skalach założeń projektowych. Finalnie powstał materiał badawczy, który przy pomocy wykonanych zestawień, wykresów i tabel może posłużyć jako zbiór wskazówek przy doborze metod projektowych w partycypacyjnym projektowaniu architektonicznym oraz urbanistycznym wykorzystującym w procesie projektowym gry komputerowe.

Praca mgr inż. arch. Jana Szota charakteryzuje się wysokim poziomem merytorycznym i metodologicznym. Autor wykazuje się dużą znajomością tematu oraz umiejętnością analizy i syntezy złożonych zagadnień związanych z partycypacją społeczną i technologiami cyfrowymi w projektowaniu architektonicznym i urbanistycznym. Zastosowanie gier wideo jako narzędzia wspierającego procesy partycypacyjne w projektowaniu architektonicznym i urbanistycznym jest innowacyjnym podejściem, które zostało dobrze opisane w pracy na podstawie wybranych przykładów. Zjawisko to jest stosunkowo nowe i ma bardzo duży potencjał w przyszłościowych zastosowaniach ze względu na dynamiczny rozwój i dostępność nowego medium, a praca mgr inż. Jana Szota może stanowić cenny wkład w rozwój tej dziedziny. Autor przeprowadził szerokie badania literatury oraz wielokryterialną analizę przypadków, co umożliwiło kompleksowe ujęcie tematu. Dysertacja zawiera

konkretne rekomendacje dotyczące doboru gier wideo do celów partycypacyjnych, co może być przydatne dla projektantów zajmujących się planowaniem przestrzennym i urbanistyką. Studia przypadków są dobrze opisane, jednak dodatkowe dane ilościowe dotyczące efektywności zastosowanych metod mogłyby wzmocnić wartość rezultatów badawczych. Praca mgr inż. arch. Jana Szota jest wartościowym wkładem w badania nad partycypacją społeczną i zastosowaniem gier wideo w architekturze i urbanistyce. Autor wykazał się dużą wiedzą, umiejętnością krytycznej analizy oraz zdolnością do formułowania praktycznych rekomendacji. Praca doktorska mgr inż. arch. Jana Szota może stanowić inspirację dla dalszych badań i praktyk w tej dziedzinie.

Pan mgr inż. arch. Jan Szot przedłożył do oceny rozprawę doktorską na wysokim poziomie warsztatowym obejmującą badania innowacyjnych zagadnień. W sposób prawidłowy przeprowadził proces badawczy za pomocą wykreowanych przez siebie instrumentów formułując wnioski mogące stanowić wartościowe wskazówki dla projektantów chcących wykorzystać gry wideo oraz partycypację społeczną w procesach projektowych. Wobec powyższych stwierdzam, że praca doktorska mgr inż. arch. Jana Szota spełnia warunki ustawowe dla tego typu opracowań i popieram wnioski o nadanie mgr inż. arch. Janowi Szotowi stopnia doktora.

