

Recenzja rozprawy doktorskiej mgr Piotra Klimczyka

pt. Uczestnictwo w wirtualnej rzeczywistości gier wideo a tożsamość osoby

Promotorem pracy jest dr hab. Anna Cierpka

Poddana recenzji praca doktorska poświęcona została problematyce konstruowania narracji tożsamościowych przez użytkowników gier wideo, jak pisze Autor: „zanurzonych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo – środowiska cyfrowego” (s. 4).

Rozprawa posiada strukturę typową dla prac empirycznych, składa się z czterech rozdziałów wprowadzenia teoretycznego i pięciu rozdziałów empirycznych. Zawiera także streszczenia w języku polskim i angielskim, bibliografię, spis tabel i rysunków oraz załączniki. Całość pracy obejmuje 260 stron, z czego 29 zajmuje spis wykorzystanej literatury. Zatem struktura pracy jest w pełni poprawna, układ treści, kolejność rozdziałów nie budzi zastrzeżeń.

Część teoretyczna dysertacji tworzy spójny i konsekwentnie prowadzony wywód, w którym Autor stopniowo przechodzi od ogólnych założeń dotyczących konstrukcjonistycznego rozumienia rzeczywistości psychologicznej do szczegółowych zagadnień związanych z narracją, tożsamością oraz grami wideo jako środowiskiem wytwarzania znaczeń. Przyjęta perspektywa zakłada, że doświadczenie, tożsamość i sens nie są danymi obiektywnymi, lecz powstają w procesach interpretacji, relacji i praktyk kulturowych. Takie ujęcie stanowi wspólną ramę dla całej dalszej analizy i pozwala traktować zarówno narracje, jak i przestrzeń wirtualne jako obszary realnego funkcjonowania psychologicznego.

Autor rozpoczyna swoje rozważania od wprowadzenia konstrukcjonistycznego sposobu myślenia o człowieku, w którym znaczenia, obrazy siebie oraz relacje z innymi nie są traktowane jako trwałe właściwości jednostki, lecz jako wytwory społecznych i kulturowych procesów. W tym kontekście przestrzeń wirtualna, w tym gry wideo, zostaje opisana jako jedno

z miejsc, w których owe znaczenia są tworzone, negocjowane i podtrzymywane. Takie podejście pozwala odejść od traktowania gier wyłącznie jako technologii czy formy rozrywki i kieruje uwagę na ich rolę jako środowiska doświadczenia, w którym zachodzą procesy istotne dla sposobu, w jaki człowiek postrzega siebie i świat.

Na tym tle Autor wprowadza problematykę cyberpsychologii oraz zwrotu psychologii ku przestrzeni wirtualnej, wskazując, że współczesne funkcjonowanie człowieka coraz częściej obejmuje także środowiska cyfrowe. Gry wideo są w tym ujęciu jednym z najbardziej rozbudowanych i angażujących obszarów tej przestrzeni. Autor zwraca uwagę na fakt, że choć gry są powszechnie obecne w życiu dorosłych, ich analiza w polskiej psychologii wciąż koncentruje się głównie na dzieciach i młodzieży oraz na problemach rozwojowych czy zagrożeniach. Praca wpisuje się więc w próbę poszerzenia tej perspektywy i uwzględnienia gier jako istotnego elementu życia dorosłych użytkowników.

W dalszej części wywodu Autor odnosi się do pozaludycznych aspektów gier wideo oraz do potrzeby alternatywnych światów. Odwołując się do tradycji mitu, sacrum i wyobraźni, pokazuje, że tworzenie i eksplorowanie światów wyobrażonych jest stałym elementem ludzkiego doświadczenia kulturowego. W tym sensie gry wideo nie są zjawiskiem odrębnym, lecz wpisują się w ciągłość praktyk, które pozwalały ludziom przekraczać bezpośrednie granice rzeczywistości i nadawać sens własnym przeżyciom. Autor podkreśla, że doświadczenie gry może obejmować nie tylko rozrywkę, lecz także refleksję, napięcie emocjonalne i przeżycia osobiste, które dla gracza mogą mieć realne znaczenie.

Istotnym elementem tej części teoretycznej jest przegląd badań dotyczących psychologii gier wideo. Autor odnosi się do rozpowszechnionych w debacie publicznej przekonań przypisujących grom jednoznacznie negatywny wpływ, w tym związek z agresją czy wycofaniem społecznym. Zestawia je z wynikami badań empirycznych, które wskazują, że zależności między graniem a funkcjonowaniem psychicznym są złożone i w dużej mierze zależne od kontekstu. Uwzględniane są takie czynniki jak społeczny charakter grania, motywacje graczy, zróżnicowanie gatunków gier, czas oraz intensywność grania. W efekcie granie zostaje przedstawione jako praktyka osadzona w określonych warunkach życiowych, a nie jako jednorodne zachowanie o prostych skutkach.

W tej samej części Autor wprowadza teorię samostanowienia jako narzędzie pozwalające opisać motywę podejmowania aktywności w grach. Omawia potrzeby autonomii, kompetencji

i przynależności, pokazując, że mogą one być realizowane również w środowiskach wirtualnych. Jednocześnie zwraca uwagę, że sposób, w jaki gry są wykorzystywane do zaspokajania tych potrzeb, ma znaczenie dla jakości relacji z grą oraz dla dobrostanu psychicznego. Dzięki temu motywacje graczy zostają powiązane z szerszymi procesami regulacji zachowania i przeżywania.

Kolejna część wywodu poświęcona jest psychologii narracyjnej, która stanowi zasadnicze zaplecze teoretyczne dla dalszych analiz. Autor omawia zwrot narracyjny w naukach społecznych jako zmianę w rozumieniu człowieka, polegającą na uznaniu narracji za podstawowy sposób organizowania doświadczenia. Narracja zostaje tu przedstawiona jako forma porządkowania zdarzeń w czasie oraz nadawania im znaczeń. W tym kontekście wprowadzane są pojęcia inklinacji autonarracyjnej i koherencji narracji, które pozwalają opisać różnice indywidualne w sposobie konstruowania opowieści o sobie oraz stopień ich spójności.

Ważnym elementem tej części jest także omówienie pamięci autobiograficznej, rozumianej nie tylko jako zbiór faktów z przeszłości, lecz jako system obejmujący emocje, oceny i interpretacje własnych doświadczeń. Pamięć ta stanowi podstawowy materiał, z którego budowana jest narracja o własnym życiu. W ten sposób Autor tworzy ramy, w których doświadczenia – także te pochodzące z gier wideo – mogą być włączane w autobiograficzną opowieść.

W dalszej części Autor przechodzi do problematyki tożsamości narracyjnej. Tożsamość zostaje opisana jako sieć historii i znaczeń, które jednostka tworzy w toku życia, aby zrozumieć siebie w odniesieniu do przeszłych zdarzeń, aktualnych doświadczeń i wyobrażeń przyszłości. Omówiona zostaje teoria dialogowego Ja, w której podmiotowość ma charakter wielogłosowy i obejmuje różne pozycje Ja prowadzące ze sobą wewnętrzne dialogi. Ujęcie to pozwala uchwycić dynamikę wewnętrznych rozmów, w których jednostka odnosi się do oczekiwań innych, norm społecznych oraz własnych aspiracji.

Równolegle Autor przedstawia koncepcję tożsamości narracyjnej Dana McAdamsa oraz etapy jej kształtowania – od okresu pre-narracyjnego, przez narracyjny, po post-narracyjny. Takie ujęcie umożliwia pokazanie, w jaki sposób wraz z rozwojem człowieka zmienia się jego zdolność do tworzenia, porządkowania i reinterpretowania własnej historii życia. Na tym tle pojawia się możliwość włączania nowych doświadczeń – w tym doświadczeń wirtualnych – w istniejące struktury narracyjne.

W końcowej części teoretycznej Autor wiąże powyższe założenia z problematyką gier wideo jako środowiska narracyjnego. Gry są tu przedstawione jako światy fabularne, w których gracz wchodzi w relację z postacią, historią i systemem wartości. Omawiane są pojęcia awatara, identyfikacji z postacią, efektu Proteusa, immersji oraz eskapizmu jako mechanizmów opisujących sposób, w jaki gracz doświadcza siebie w świecie gry. W tym kontekście Autor odwołuje się do wybranych tytułów, takich jak *Planescape: Torment*, *Skyrim*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *Life is Strange* czy *Disco Elysium*, aby zilustrować, w jaki sposób narracja, wybory moralne i konstrukcja świata gry mogą tworzyć przestrzeń dla doświadczeń tożsamościowych i refleksji nad sobą. Podsumowując, część teoretyczna rozprawy wskazuje na dobrą orientację Autora w literaturze przedmiotu, umiejętność selekcji i syntezy informacji naukowej i oraz klarownego przedstawienia treści.

Cała część teoretyczna prowadzi do sformułowania pytań badawczych dotyczących znaczenia doświadczenia gry, relacji z awatarem oraz roli gier w budowaniu narracji o własnym życiu. W ten sposób Autor zamyka wywód w sposób spójny z przyjętą perspektywą narracyjną i konstrukcjonistyczną, przygotowując grunt pod część empiryczną dysertacji.

Autor osadza projekt badawczy w paradygmacie jakościowym, uzasadniając ten wybór charakterem postawionego problemu badawczego. Celem pracy jest bowiem uchwycenie znaczenia doświadczenia grania w gry wideo dla procesu konstruowania narracji tożsamościowej graczy, co w sposób naturalny kieruje uwagę ku metodom umożliwiającym dostęp do subiektywnych znaczeń, sensów i autonarracji badanych. Autor trafnie wskazuje, że metody narracyjne pozwalają dotrzeć do sposobu, w jaki badani organizują wiedzę o sobie, świecie oraz własnych doświadczeniach, a wywiad narracyjny – szczególnie w formie mniej ustrukturyzowanej – sprzyja generowaniu bogatego i wielowymiarowego materiału empirycznego.

Opis procedury badania właściwego oraz charakterystyka osób badanych są przejrzyste i poprawne metodologicznie. Autor jasno przedstawia sposób realizacji badania i podstawowe cechy próby badawczej.

Na wczesnym etapie projektu badawczego autor opracował bodźce narracyjne, które w praktyce pełniły funkcję pytań narracyjnych i stanowiły pierwszy etap badania. W tym ujęciu bodźce narracyjne nie były jedynie technicznymi pytaniami, lecz starannie przygotowanymi zaproszeniami do opowieści, zawierającymi kontekst, język narracyjny oraz elementy

sprzyjające refleksji autobiograficznej. Forma tych bodźców jest dobrze przemyślana – są one jasno sformułowane, stylistycznie spójne i w widoczny sposób zachęcają narratorów do tworzenia dłuższych, pogłębionych wypowiedzi. Zastosowana konstrukcja sprzyja uruchamianiu autonarracji i pozwala badanym na swobodne rozwijanie wątków istotnych z ich perspektywy. W tym sensie moment oraz sposób opracowania bodźców narracyjnych można ocenić pozytywnie jako trafnie dopasowane do celu badania i charakteru metod narracyjnych.

Zasadne i przekonujące jest uzasadnienie wyboru realizacji badań w środowisku internetowym. Autor trafnie argumentuje, że badana grupa funkcjonuje przede wszystkim online, a przestrzeń ta stanowi dla graczy naturalne i często bezpieczniejsze środowisko komunikacji oraz ekspresji. W tym sensie dobór formy badania pozostaje spójny z kontekstem doświadczeń uczestników oraz charakterem badanego zjawiska.

Autor nie odnosi się jednak szerzej do możliwości wykorzystania podejścia mieszanego ani do potencjalnego, wtórnego opracowania danych jakościowych w sposób ilościowy. Przy relatywnie licznej grupie badanych można było rozważyć, czy po etapie analizy jakościowej nie byłoby możliwe uzupełnienie wniosków o element porządkujący, np. poprzez wskazanie częstości występowania określonych wątków lub porównanie ich znaczenia w obrębie grupy. Brak takiego odniesienia nie stanowi uchybienia metodologicznego, lecz pozostawia pewien niedosyt na poziomie uzasadnienia całościowej strategii badawczej.

Na pozytywną ocenę zasługuje fakt przeprowadzenia pilotażu pierwszej wersji narzędzia badawczego, który dostarczył autorowi istotnych informacji zwrotnych od uczestników badania, m.in. z przestrzeni Discorda. Uwagi te miały realny wpływ na modyfikację narzędzia. Z opisu wynika, że w pierwotnej wersji zabrakło pytań wyraźnie łączących doświadczenia świata gry z rzeczywistością pozawirtualną, a dopiero pilotaż pozwolił na doprecyzowanie tego wymiaru. Można uznać, że proces ten przyczynił się do istotnego udoskonalenia narzędzia i lepszego dopasowania go do celów badania.

Autor przedstawia następnie drugą i trzecią, finalną, zmodyfikowaną wersję narzędzia, w której – jak wynika z opisu – pojawiają się trafne dobrze skonstruowane pytania, odnoszące się bezpośrednio do relacji pomiędzy doświadczeniem grania a narracją tożsamościową. Jednak pewne wątpliwości może budzić kolejność pytań pomocniczych. Rozpoczęcie wywiadu od rozbudowanego bloku pytań dotyczących gier, a dopiero w dalszej kolejności przejście do historii życia i ważnych momentów biograficznych, może sprzyjać temu, że badani częściej

odnoszą się do doświadczeń związanych z grami. W badaniach narracyjnych, w których istotna jest spontaniczna hierarchia znaczeń narratora, warto byłoby szerzej odnieść się do wpływu tej kolejności na uzyskiwany materiał lub uzasadnić jej zastosowanie.

Autor opisuje metodę analizy danych, wskazując na sześć etapów tematycznej analizy refleksyjnej, osadzonych w literaturze metodologicznej: zaznajomienie się z tematem, tworzenie wstępnych kodowań, generowanie wstępnych tematów, rewizja tematów, właściwe zdefiniowanie tematów i sporządzenie raportu. Przyjęcie podejścia refleksyjnego jest dopuszczalne i uzasadnione charakterem badań jakościowych, a Autor przedstawia kryteria kodowania wprowadzając precyzyjne wskaźniki analityczne dla wybranych obszarów, takich jak relacja z awatarem, identyfikacja czy immersja. Mam jednak wrażenie, że brak jest analogicznie opracowanych kryteriów dla innych, kluczowych wymiarów badania. W szczególności brakuje mi bardziej systematycznego opracowania wskaźników odnoszących się bezpośrednio do głównego/pierwszego pytania badawczego, dotyczącego znaczenia gier wideo dla konstruowania narracji tożsamościowej i autobiograficznej. Można byłoby rozważyć wprowadzenie kryteriów pozwalających uchwycić np. związek między sukcesami i porażkami w grze a samooceną, nastrojem, poczuciem sprawczości czy długofalowym funkcjonowaniem psychicznym badanych.

Na tym tle pojawia się również kwestia proporcji między zakresem analizy a sposobem ilustrowania wyników materiałem empirycznym. Przy relatywnie dużej liczbie osób badanych Autor w wielu miejscach ilustruje poszczególne tezy pojedynczą narracją lub jednym cytatem przypisanym do danego tematu czy podtematu. Choć w badaniach jakościowych nie chodzi o reprezentatywność statystyczną, to przy tak obszernej próbie można oczekiwać bogatszego wykorzystania materiału empirycznego. Ograniczenie się do pojedynczych narracji sprawia wrażenie, że część wniosków opiera się na wąskim wycinku danych. Autor zdecydował się na rozbudowany podział tematyczny kosztem pogłębienia analizy wybranych, kluczowych wątków.

Podsumowując, część metodologiczna pracy świadczy o dobrym rozeznaniu autora w badaniach jakościowych i narracyjnych, trafnym doborze medium badawczego oraz udanej konstrukcji bodźców narracyjnych, które sprzyjały generowaniu bogatego materiału empirycznego. Jednocześnie projekt badawczy mógłby zyskać na pełniejszym wykorzystaniu zebranego materiału oraz bardziej skoncentrowanej analizie kluczowych wątków tożsamościowych kosztem nadmiernego rozdrobnienia tematów pobocznych. W dyskusji

wyników Autor nawiązuje do wielu problemów osobowościowych a nawet klinicznych jak depresja, zaburzenia lękowe czy problemy z samooceną, ale to treści nie powiązane z badaniami własnymi, zatem mają charakter nieco spekulatywny. Chętnie usłyszałabym od Autora jakie wnioski płyną z Jego badań (w punktach).

Podsumowanie

Podsumowując ocenę całości pracy, analizując jej bez wątpienia wiele mocnych stron oraz uwzględniając wskazane problemy uważam, że rozprawa doktorska udowadnia dobry poziom wiedzy teoretycznej Doktoranta w dyscyplinie psychologia. Praca stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego, który ma też istotną wartość aplikacyjną. To sprawia, iż rozprawa doktorska spełnia warunki określone w art. 187 Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. z 2023 r. Poz. 742 z późn. zm.). W związku z powyższym wnioskuję do Rady Naukowej Wydziału Nauk Społecznej UŁ o dopuszczenie mgr Piotra Klimczyka do dalszych etapów postępowania w sprawie nadania stopnia doktora.



PODPIS ZAUFANY

**ANETA
BORKOWSKA**

25.01.2026 16:56:33 GMT+1

Dokument podpisany elektronicznie
podpisem zaufanym

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Aneta Borkowska'.