

Poznań, 20 grudnia, 2025 r.

dr hab. Emilia Soroko, prof. UAM

Wydział Psychologii i Kognitywistyki

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza

Recenzja rozprawy doktorskiej

„Uczestnictwo w wirtualnej rzeczywistości gier wideo a tożsamość osoby”

przygotowanej przez Piotra Klimczyka

pod kierunkiem dr hab. Anny Cierpki

Recenzowana rozprawa doktorska mieści się w subdyscyplinie psychologii narracyjnej, sytuując się na styku psychologii kulturowej, psychologii antropologicznej oraz rozwijającego się obszaru psychologii gier wideo (jako potencjalnej części cyberpsychologii). Problematyka badawcza jest skoncentrowana na analizie znaczenia doświadczeń związanych z uczestnictwem w świecie gier wideo dla konstruowania narracji tożsamościowych ich użytkowników, ze szczególnym uwzględnieniem roli przestrzeni wirtualnej, awatarów oraz kulturowo dostępnych skryptów narracyjnych. Autor stawia pytanie badawcze o to, jakie znaczenie dla osoby ma doświadczenie podejmowania aktywności w obszarze gier wideo w kontekście budowania narracji o sobie oraz kształtowania tożsamości narracyjnej. Badania prowadzone są w paradygmacie jakościowym, z wykorzystaniem analizy tematycznej (dedukcyjnie i indukcyjnie), co pozwala na pogłębioną eksplorację subiektywnych znaczeń nadawanych doświadczeniom związanym z grami wideo. Wymagało to zastosowania podejścia interpretatywnego, zakorzenionego w paradygmacie narracyjnym w psychologii oraz w perspektywie psychologii antropologicznej, traktującej świat gier jako rzeczywistość wykreowaną kulturowo. Uzyskane wyniki były wieloaspektowe i bogate znaczeniowo; pozwoliły na wyodrębnienie szeregu tematów/kategorii opisujących doświadczenia graczy, obejmujących m.in. archetyp bohatera jako przyswojony skrypt kulturowy, doświadczenie immersji, traktowanie gier jako formy terapii, treningu kompetencji i źródła doświadczeń eudajmonistycznych, a także wątki nostalgii, eskapizmu, relacji z awatarem oraz eksplorowania tożsamości za pośrednictwem świata gry. Autor pokazał również, że znaczenia nadawane doświadczeniom grania mogą stanowić istotną treść narracji tożsamościowych, powiązanych z rozwojem osobistym, systemem wartości, tożsamością płciową oraz wyborami edukacyjno-zawodowymi. Pokazał też, że proces ten cechuje się dużą różnorodnością, głębią i złożonością, a doświadczenia gier wideo mogą zajmować

ważne miejsce w historii życia badanych osób. Tego rodzaju rozprawy doktorskie przyczyniają się do poszerzenia obszaru badań nad tożsamością narracyjną o kontekst doświadczeń cyfrowych i popkulturowych, a także do wypełniania luki w polskich badaniach psychologicznych dotyczących psychologicznego znaczenia gier wideo w życiu dorosłych osób.

Rozprawa ma strukturę typowego raportu z empirycznych jakościowych badań. Składa się z rozdziałów teoretycznych (psychologia gier wideo, psychologia narracyjna, tożsamość narracyjna, relacje między narracjami a grami wideo), rozdziału opisującego badanie własne (problematyka, metoda, plan badań, procedura), i rozdziałów zawierających analizę tematyczną, dyskusję wyników oraz ograniczenia badania. Praca liczy 248 stron i wzbogacają ją załączniki.

Poniżej układam recenzję według trzech wyznaczonych odgórnie pytań, na które odpowiadam.

1. Czy rozprawa doktorska prezentuje ogólną wiedzę teoretyczną osoby ubiegającej się o nadanie stopnia doktora w określonej dyscyplinie albo dyscyplinach?

Rozprawa prezentuje dobry poziom ogólnej wiedzy z zakresu dyscypliny psychologia. Autor wykazuje szeroką orientację w literaturze przedmiotu, obejmującą różne subdyscypliny psychologii oraz obszary pograniczne (m.in. psychologię narracyjną, kulturową, antropologiczną oraz badania nad grami wideo), a zaprezentowany wybór perspektyw teoretycznych jest przemyślany i autorski. Widoczna jest gotowość autora do wzięcia odpowiedzialności za taki, a nie inny sposób zarysowania zaplecza teoretycznego pracy.

Część teoretyczna ma eseistyczny i momentami manifestowy charakter. Prowadzona jest z silnie zaznaczonym „ja” autora, afirmującym znaczenie gier wideo, co z jednej strony ujawnia zaangażowanie i pasję badawczą, z drugiej jednak odbywa się kosztem precyzji teoretycznej i koncepcyjnej. W niektórych fragmentach (np. s. 21–24) omówienia badań innych autorów pozostają dość ogólne (np. bez wniknięcia, co dany wynik badań może oznaczać), a argumentacja przyjmuje formę bardziej erudycyjną niż systematyczną. Na tym tle pojawia się również pytanie o ramy teoretyczne pracy. Autor odwołuje się do psychologii antropologicznej, kulturowej, cyberpsychologii oraz psychologii narracyjnej, jednak nie zawsze jasno określa, jak rozumie te perspektywy oraz które z ich założeń i w jaki sposób zostały przełożone na projekt badań własnych. Zabrakło wyraźnego pokazania, jak przyjęte założenia teoretyczne strukturyzują pytanie badawcze, dobór metody oraz sposób interpretacji wyników.

Pewne wątpliwości budzi także konsekwentne dystansowanie się autora od problematyki zaburzeń związanych z graniem, w tym potencjalnych związków między aktywnością w grach wideo a nieprawidłowym rozwojem tożsamości. Biorąc pod uwagę, że autor stawia pytanie o znaczenie grania dla kształtowania tożsamości narracyjnej, pominięcie perspektywy rozwojowej – zwłaszcza okresu adolescencji jako czasu sensytywnego dla formowania tożsamości – wydaje się ryzykowne teoretycznie. Aktywność grania, podejmowana intensywnie w okresie realizacji kluczowych zadań rozwojowych, wymagałaby przynajmniej dyskusji nad tym, w jakich warunkach może wspierać, a w jakich potencjalnie zakłócać procesy tożsamościotwórcze.

Na tle powyższych uwag pozytywnie wyróżnia się rozdział poświęcony psychologii narracyjnej. Prowadzony w autorskim porządku wywód jest klarowny, spójny i dobrze „prowadzi” czytelnika, a autor ujawnia dobre rozumienie koncepcji narracyjnej tożsamości. Na szczególne uznanie zasługuje trafne wykorzystanie koncepcji etapów kształtowania się tożsamości narracyjnej (era prenarracyjna, narracyjna i postnarracyjna), która znajduje sensowne przełożenie na interpretację wyników badań własnych. Również rozdział „Gra wideo jako kanwa narracji tożsamościowej” stanowi mocny punkt pracy. Autor w przekonujący sposób traktuje gry wideo jako nośnik doświadczeń narracyjnych, omawiając zagadnienia awatara, procesów identyfikacji, efektu Proteusza, imersyjności i eskapizmu. Wywód jest spójny, dobrze uzasadniony teoretycznie i napisany z dużą swobodą narracyjną. Jednocześnie można odnieść wrażenie, że zabrakło klarownego podsumowania zaproponowanej klasyfikacji oraz bardziej konsekwentnego zastosowania jej jako klucza analitycznego do porównywania różnych typów gier pod kątem ich potencjału tożsamościotwórczego, co wzmocniłoby systematyczność tego fragmentu.

Na uwagę zasługuje bardzo szeroka baza bibliograficzna pracy, obejmująca około 180 pozycji, zarówno z zakresu psychologii, jak i dyscyplin pokrewnych, co świadczy o rozległej znajomości literatury teoretycznej i empirycznej. Jednocześnie w pracy pojawiają się uchybienia formalne dotyczące stosowania standardów APA 7, w tym niespójności w zapisie nazw teorii (np. SDT jest raz po polsku, raz po angielsku) oraz sposobie cytowania autorów w tekście, co wymagałoby korekty redakcyjnej.

2. Czy rozprawa doktorska wskazuje na umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej lub artystycznej przez osobę ubiegającą się o nadanie stopnia doktora?

Umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej w podejściu jakościowym oceniam jako wystarczającą. W rozprawie wyraźnie widoczny jest duży wkład własny autora oraz jego zaangażowanie w cały proces badawczy – od wyboru tematu i koncepcji

projektu, przez konstrukcję narzędzi i procedury zbierania danych, po pracę z obszernym i pogłębionym materiałem empirycznym. Autor przeszedł pełen cykl badawczy, a przebieg tego procesu jest w pracy dobrze udokumentowany, również tam, gdzie pojawiały się modyfikacje, korekty i – prawdopodobnie – metodologiczne „ślepe uliczki”, a to wszystko świadczy o ważnej kompetencji badawczej. W dalszej części dzielę się spostrzeżeniami dotyczącymi wybranych elementów warsztatu badawczego, wskazując obszary, które mogłyby zostać jeszcze lepiej uargumentowane lub metodologicznie doprecyzowane.

Spójność celu badań, pytań badawczych i poziomów analizy

Cel badań został sformułowany jasno i adekwatnie („eksploracja znaczenia uczestniczenia w wirtualnej rzeczywistości gier wideo dla konstruowania narracji tożsamościowej osoby”), podobnie jak główne pytanie badawcze. Mniej klarowne pozostają jednak pytania szczegółowe, które w obecnym kształcie nie zawsze pozwalają jednoznacznie rozpoznać ich zakres analityczny. W szczególności nie jest do końca jasne, czy autor zakłada, że „wpływ” dotyczy samego doświadczenia grania, narracyjnych właściwości gry, czy procesów konstruowania tożsamości, ani w jaki sposób te poziomy są względem siebie rozróżniane. Pytania szczegółowe mają niewątpliwy potencjał eksploracyjny, jednak ich niska precyzja pojęciowa przekłada się na trudność w śledzeniu logiki przejścia od pytania badawczego do wniosków, co staje się widoczne zwłaszcza w końcowych partiach pracy.

Uzasadnienie podejścia jakościowego i założenia metodologiczne

Wybór badań jakościowych oraz uzasadnienie tego wyboru oceniam jako trafne i adekwatne zarówno do stanu rozwoju subdyscypliny, jak i do postawionego celu oraz pytania badawczego. Pozytywnie oceniam również uwzględnienie specyfiki prowadzenia badań jakościowych w trybie online, co stanowi istotny walor metodologiczny pracy. Jednocześnie brakuje jednoznacznej artikulacji przyjętej perspektywy filozoficzno-epistemologicznej (np. konstruktywistycznej, fenomenologicznej, pragmatycznej itp.), a także refleksji nad spójnością metodologiczną (*methodological integrity*) projektu. W rezultacie autor sprawia wrażenie bardzo dobrze zorientowanego w literaturze metodologicznej, lecz niedostatecznie jasno określającego własne założenia badawcze i sposób ich implementacji w praktyce. W tym kontekście istotna pozostaje również kwestia pozycji badacza (*positionality*). Pozytywne nastawienie autora do gier wideo, widoczne w komentarzach odautorskich, doborze treści oraz interpretacjach wyników, nie zostało wystarczająco zreflektowane jako potencjalny czynnik pozycjonujący badawczo, co w badaniach jakościowych wymaga explicite omówienia.

Projekt badania

Nie w pełni jasna pozostaje rola wprowadzonego na s. 110 schematu badania, który – w świetle dalszego opisu – wydaje się raczej elementem porządkującym rozważania

metodologiczne innych (ilościowych) badań narracyjnych niż procedurą faktycznie zastosowaną w badaniu. Podobnie Tabela 3 („Zmodyfikowany plan badania narracyjnego własnego”) nie do końca jasno oddaje relację między planowanym a zrealizowanym przebiegiem badania oraz jego spójność z zasadami refleksyjnej analizy tematycznej (etapy nie zawsze pasują do składowych, a kodowanie nie uwzględnia elementu indukcyjnego).

Jednocześnie na uznanie zasługuje szczegółowe przedstawienie procesu konstruowania narzędzia do zbierania danych jakościowych, wraz z opisem kolejnych modyfikacji, pętli korekt oraz wersji ostatecznej, również w załącznikach. Widoczna jest dbałość o transparentność sekwencji decyzji badawczych oraz gotowość do modyfikowania projektu w toku jego realizacji, choć niektóre elementy tego opisu pozostają niespójne lub nie do końca domknięte interpretacyjnie.

Pewne braki informacyjne dotyczą pilotażu metody (brak informacji o liczbie i charakterystyce uczestników), refleksji nad tłumaczeniem polskiej wersji narzędzia na język angielski oraz konstrukcji instrukcji badawczej, zwłaszcza w części dotyczącej „punktu zwrotnego”. W tym ostatnim kontekście należałoby rozważyć efekt primingu wynikający z sekwencji wcześniejszych pytań oraz jego potencjalne konsekwencje dla uzyskanych danych. Dodatkowe wątpliwości budzi również niejasny podział uczestników na grupy (s. 129) oraz niespójności proceduralne, takie jak deklaracja czytania materiału „bez nanoszenia notatek” przy jednoczesnym stosowaniu kategorii a priori.

Analiza danych

Mam wątpliwości metodologiczne dotyczą zastosowania refleksyjnej analizy tematycznej (RTA). Z opisu analiz wynika, że autor posługiwał się wcześniej ustalonymi kategoriami, które następnie aplikował do danych, uzupełniając je o elementy indukcyjne. W konsekwencji opracowane „tematy” mają charakter grup treści, a nie wzorców znaczeń wygenerowanych na podstawie danych, zgodnie z aktualnym rozumieniem RTA (Braun i Clarke, 2021). W efekcie – moim zdaniem – w tym projekcie badawczym zastosowano analizę tematyczną, jednak nie w ujęciu refleksyjnym (RTA), lecz raczej w ujęciu wcześniejszym (Braun i Clarke, 2006), mniej wymagającym, ale za to otwartym na łączenie podejścia dedukcyjnego i indukcyjnego. Takie rozwiązanie może być metodologicznie uzasadnione, jednak w pracy doktorskiej wymaga jednoznacznego, spójnego opisu oraz krytycznej refleksji nad konsekwencjami tego wyboru dla uzyskanych wyników, której w obecnej wersji zabrakło. Dodatkowo część dedukcyjna analizy powinna zostać poddana kontroli z wykorzystaniem metody sędziów kompetentnych (zgodność stosowania systemu kodowania, który przedstawiono na stronach 123-126, a brak tego należałoby uwzględnić w ograniczeniach badania.

Raportowanie wyników i ograniczenia badania

Przy prezentacji wyników na uznanie zasługuje bogate wykorzystanie cytatów, które trafnie oddają głębię, refleksyjność i osobiste znaczenie grania w gry wideo w doświadczeniach graczy. Przydatne byłoby systematyczne uzupełnianie cytatów o informacje kontekstowe, takie jak pochodzenie cytatu z określonej części narzędzia czy podstawowe charakterystyki uczestników.

Sposób prezentacji wyników analizy cechuje się jednak trudnością w wykazaniu hierarchii i relacji między tematami, mieszanem kategorii dedukcyjnych i indukcyjnych oraz niejednoznaczną logiką raportowania (równoczesne raportowanie wyników i ich interpretacji, odniesienia częstościowe, cytaty w tabelach i w tekście). Choć w końcowej części pracy autor wraca do poszczególnych pytań badawczych, nie zawsze jest jasne, w jaki sposób formułowane wnioski wynikają bezpośrednio z danych empirycznych, co prowadzi miejscami do uproszczeń i anegdotyczności posumowań.

Wprowadzenie pojęcia nieheteronormatywności przy płci jest błędem logicznym (nieheteronormatywność to inna kategoria, która dotyczy orientacji seksualnej, a nie tożsamości płciowej i prawdopodobnie chodziło o osoby niecisplciowe). Problem powtarza się w dyskusji wyników.

W części poświęconej ograniczeniom badania nieadekwatnie wskazano brak reprezentatywności próby, co nie stanowi ograniczenia badań jakościowych. Istotnym ograniczeniem pozostaje natomiast wpływ doboru i składu próby na zakres uzyskanych znaczeń, zwłaszcza w kontekście wyłączenia części uczestników z analizy, co wymagałoby wyraźniejszego omówienia.

3. Czy rozprawa doktorska stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego?

Wyniki naukowe, jakie przynosi przedłożona praca doktorska, oceniam jako oryginalne i znaczące w psychologii jako nauce, choć – co zostało omówione wcześniej – zakres tej oryginalności jest naturalnie moderowany jakością i spójnością zastosowanych rozwiązań metodologicznych.

Jakościowe badania nad doświadczeniami użytkowników gier wideo są w psychologii wciąż relatywnie nieliczne, a jednocześnie bardzo potrzebne, zwłaszcza w kontekście dynamicznie zmieniających się form uczestnictwa w kulturze cyfrowej. Autorowi udało się zgromadzić wartościowy, bogaty i zróżnicowany materiał empiryczny, który odsłania szerokie spektrum sposobów, w jakie gry wideo mogą być włączane w doświadczenie jednostki i zajmować istotne miejsce w jej świecie znaczeń. Przedstawione dane pokazują, że dla części badanych osób gry nie stanowią jedynie formy rozrywki, lecz ważne pole doświadczenia, refleksji i autobiograficznego tworzenia sensu.

Na uznanie zasługuje trafność postawionego pytania badawczego, które dotyczy znaczenia doświadczeń grania dla konstruowania narracji tożsamościowych. Jednocześnie jego szeroki, pojemny charakter sprawia, że praca porusza się na styku kilku subdyscyplin psychologii, co z jednej strony zwiększa jej potencjał poznawczy, z drugiej jednak rodzi trudności w precyzyjnym uchwyceniu i konceptualnym domknięciu badanego zjawiska. Tego rodzaju pograniczność tematyczna stanowi jedną z przyczyn, dla których problematyka ta bywa rzadziej podejmowana w psychologii empirycznej, a niniejsza rozprawa wpisuje się w próbę zmierzenia się z tym wyzwaniem.

Autor przekonująco pokazuje, że znaczenia nadawane doświadczeniom grania mogą stanowić istotną treść narracji tożsamościowych, powiązanych m.in. z rozwojem osobistym, systemem wartości, tożsamością płciową oraz wyborami edukacyjno-zawodowymi. Ujawniona w materiale empirycznym różnorodność sposobów włączania gier wideo w historię życia badanych osób pozwala dostrzec złożoność i wielowymiarowość tego procesu, a także wskazuje na potencjał gier jako przestrzeni eksplorowania i negocjowania znaczeń tożsamościowych.

W dalszej części dzielę się trzema wnioskami, które szczególnie wyraźnie wybrzmiewają w przytoczonych analizach i cytatach, mając świadomość, że ich wybór jest w pewnym stopniu kształtowany przez bliską mi perspektywę psychologii klinicznej.

Pokazano potencjał (auto)terapeutyczny gier.

Autor przekonująco argumentuje, że dla części badanych doświadczenie grania miało charakter eudajmonistyczny i bywało wykorzystywane jako forma radzenia sobie z trudnościami, regulacji emocjonalnej oraz uczenia się praktycznych umiejętności, w tym interpersonalnych. Wartością tej obserwacji jest pokazanie, że także gry komercyjne (nie tylko *serious games*) mogą pełnić funkcje sprzyjające dobrostanowi, choć interpretacja ta wymaga ostrożności i jasnego oddzielenia jej od wątków ryzyka/problemowego grania. Ważne jest też pokazanie w dalszych badaniach, jaka jest rola podmiotu (osoby gracza) tym procesie – nie każdy bowiem skorzysta z gier w ten sposób.

Pokazano relację z awatarem jako okazję do samopoznania, w tym do „przeplatania” narracji.

W dyskusji szczególnie interesująco wybrzmiewa wątek awatara jako przestrzeni eksperymentowania z cechami Ja (np. Ja idealnym) oraz jako narzędzia konfrontowania wyobrażeń o sobie z doświadczeniem działania w świecie gry. Wprowadzone przez autora ujęcie „interakcji narracji” gracza i awatara pozwala uchwycić, jak doświadczenia z gry mogą być integrowane z opowieścią o sobie, a nie jedynie stanowić epizod rozrywkowy. Jednocześnie autor słusznie sygnalizuje, że w niektórych konfiguracjach (np. duża

rozbieżność między Ja a awatarem) możliwe są również konsekwencje problemowe, co otwiera pole do dalszych badań.

Rola poznawania gier w dzieciństwie i funkcja nostalgii.

Autor pokazuje, że w narracjach badanych gry często pełnią funkcję „pomostu” między wczesnymi doświadczeniami a dorosłą tożsamością, podtrzymując poczucie ciągłości autobiograficznej i koherencji (m.in. poprzez żywe wspomnienia, relacje rodzinne i rówieśnicze oraz powracające motywy wspólnego grania). Szczególnie nośny jest wątek nostalgii jako emocji silnie społecznej i autobiograficznie organizującej, wzmacnianej przez bodźce charakterystyczne dla gier (np. muzykę), co autor łączy z koncepcjami self-continuity i znaczenia w historii życia. To ważny rezultat, bo przenosi rozmowę o grach z poziomu „aktywności czasu wolnego” na poziom doświadczeń, które mogą być włączane w narracyjną strukturę tożsamości, ale również włącza problematykę gier w obszar refleksji psychologii rozwoju człowieka w cyklu życia, ze szczególnym akcentem dzieciństwa i adolescencji.

KONKLUZJA

Przedłożona dysertacja wykazuje na dobrym poziomie ogólnej wiedzy autora w obszarze psychologii, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień związanych z psychologią narracyjną, doświadczeniami cyfrowymi oraz psychologicznym znaczeniem uczestnictwa w świecie gier wideo. Choć komentuję potrzebę lepszego uporządkowania i doprecyzowania założeń metodologicznych oraz spójniejszego przełożenia ram teoretycznych na projekt i opis analiz, to jednocześnie chcę podkreślić, że dysertacja jest dobrym i oryginalnym wkładem w rozwijający się obszar badań nad tożsamością narracyjną w kontekście kultury cyfrowej, opartym na wartościowym materiale jakościowym. Rozprawa dokumentuje umiejętność samodzielnego zaprojektowania i przeprowadzenia badania jakościowego. Przeprowadzone analizy pozwalają stwierdzić, że Pan Piotr Klimczyk w znacznym stopniu zrealizował zakładane cele badawcze, eksplorując znaczenie doświadczeń grania dla narracji tożsamościowych. Wyniki badania przyczyniają się do poszerzenia wiedzy psychologicznej na temat sposobów, w jakie gry wideo mogą być włączane w historię życia i świat znaczeń badanych osób. Wnoszę do Rady Dyscypliny Psychologia Uniwersytetu Łódzkiego o dopuszczenie pana Piotra Klimczyka do dalszych etapów postępowania.