

Lublin, 25.11.2025.

Dr hab. Małgorzata Puchalska-Wasył, prof. KUL

Instytut Psychologii

Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II

**Recenzja rozprawy doktorskiej mgr Piotra Klimczyka
pt. „Uczestnictwo w wirtualnej rzeczywistości gier wideo a tożsamość osoby”
napisanej pod kierunkiem dr hab. Anny Cierpki**

ZAWARTOŚĆ ROZPRAWY

Układ recenzowanej rozprawy doktorskiej mgr Piotra Klimczyka jest typowy dla monografii przygotowywanych w dyscyplinie psychologia. Praca, licząca 261 stron i dziewięć rozdziałów, zawiera wprowadzenie teoretyczne, opis projektu badań własnych, ich wyników oraz dyskusję i streszczenia w języku polskim oraz angielskim. Pracę zamyka bibliografia oraz spis tabel i rysunków oraz załączników.

Część teoretyczna obejmuje aż cztery rozdziały i 103 strony. W pierwszym rozdziale perspektywa psychologii antropologicznej ukazana jest jako podstawa łącząca zagadnienia narracji oraz gier wideo jako kulturowo wykreowanej przestrzeni. Drugi rozdział prezentuje paradygmat narracyjny w psychologii. Trzeci rozdział dotyczy problematyki kształtowania się tożsamości w ujęciu Dana McAdamsa oraz Huberta Hermansa jako przedstawicieli psychologii narracyjnej. Rozdział czwarty, kończący część teoretyczną, to przegląd wyników badań nad grami wideo, ze szczególnym uwzględnieniem takich, które mają potencjał narracyjny. Rozdział piąty krótko przedstawia problematykę badań własnych. Rozdział szósty stanowi część metodologiczną pracy. Przedstawione zostały tu m.in. paradygmat jakościowy i wątek prowadzenia jakościowych badań online, schemat badania własnego, konstrukcja bodźców

narracyjnych i procedura konstruowania narzędzia, w tym przeprowadzony pilotaż. Omówione zostały również zasady refleksyjnej analizy tematycznej jako wybranej metody analizy danych, a także plan badania i charakterystyka badanej grupy. Rozdział siódmy to analiza spisanych narracji, pochodzących od użytkowników gier wideo. Uczestnikami badania było 92 graczy w przedziale wiekowym od 18 do 48 lat. Wyniki przeprowadzonej refleksyjnej analizy tematycznej zostały przedyskutowane w świetle literatury przedmiotu w rozdziale ósmym, natomiast rozdział dziewiąty to prezentacja ograniczeń badania własnego.

OCENA ROZPRAWY

Ocenę rozprawy zacznę od tego, co budzi moje zastrzeżenia, aby skończyć tym, co stanowi w mojej opinii o wartości pracy.

W rozdziale III zatytułowanym „Tożsamość w ujęciu psychologii narracyjnej” Autor omawia dwie teorie – teorię dialogowego Ja Huberta Hermansa i teorię tożsamości narracyjnej Dana McAdamsa. I tu mam kilka uwag krytycznych, które dotyczą zawartości tego rozdziału i jego relacji do projektowania badania oraz analiz i interpretacji uzyskanych wyników. Po pierwsze, Autor nie uzasadnia dlaczego wybiera te właśnie teorie, poza wzmianką, że są to „dwa dominujące, w opinii autora, podejścia (...)” (s. 53). Po drugie, sposób prezentacji teorii dialogowego Ja Hermansa wcale nie wyjaśnia, dlaczego ta teoria może być rozumiana jako teoria narracyjna i na czym polega specyfika dialogowej narracji. Po trzecie, nie znalazłam w ramach przedstawienia teorii Hermansa odpowiedzi na kluczowe w kontekście tematyki pracy pytanie: Czym jest tożsamość w rozumieniu teorii dialogowego Ja? Czy mamy wiele tożsamości różnych pozycji Ja, czy mamy jedną tożsamość tworzoną w dialogu między mnogością pozycji Ja? Jeśli ten wątek został pominięty – zarówno tu tj. w części teoretycznej, jak i dalej czyli w analizach części empirycznej, to powstaje kolejna, czwarta wątpliwość. Dlaczego Doktorant akcentuje w podejściu Hermansa wątek dialogowości i decyduje się na omówienie teorii dialogowego Ja, zamiast skupić się na zagadnieniu tworzenia systemu

osobistych znaczeń i na ukazaniu teorii wartościowania Hermansa? To drugie rozwiązanie byłoby znacznie bardziej dostosowane do sposobu dalszej prezentacji wyników badania własnego. Po piąte, gdy mowa o przedstawieniu teorii dialogowego Ja w kontekście gier wideo, niestety nie znalazłam nawiązania do wątku awatarów, o których Hermans pisał ponad 20 lat temu, sugerując już wtedy jak ważną rolę mogą pełnić w kształtowaniu tożsamości jako nowe pozycje Ja (Hermans, 2004).

Zaprezentowanie teorii Dana McAdamsa przez Doktoranta również nie jest w pełni zadowalające. Oczywiście zawsze należy zostawić Autorowi przestrzeń na wybór przedstawianych treści, jednak gdy temat pracy doktorskiej dotyczy „tożsamości osoby” i gdy w tejże pracy omawiana jest teoria tożsamości narracyjnej, to recenzent ma prawo spodziewać się, że nie tylko zostaną pieczołowicie wyszczególnione, ale w sposób pogłębiony wyjaśnione kolejne składowe tożsamości narracyjnej takie jak: ton narracyjny, symbolika/wyobrażenia, temat, motywy, ideologiczne tło, itd. Niestety ich prezentacja w pracy jest dość niesystematyczna i powierzchowna. Zarówno w przypadku omawiania teorii tożsamości narracyjnej jak i teorii dialogowego Ja widać pewne braki w znajomości najnowszej literatury przedmiotu. Szczególnie jeśli chodzi o problematykę dialogowego Ja, zaprezentowano ją, odwołując się głównie do publikacji starszych.

Brakowało mi też jakiegoś głębszego odautorskiego podsumowania tych dwu teorii, które postrzegam jako podstawy teoretyczne pracy. Pożądane byłoby chociażby określenie podobieństw i różnic między tymi teoriami – własny wysiłek intelektualny w tym względzie świadczyłby o teoretycznej dojrzałości Badacza, ale istnieją przecież także porównania tego typu w literaturze (np. Oleś i Puchalska-Wasył, 2005), a i tych zabrakło. Ewentualnie, oczekiwałam od Autora pewnej syntezy wniosków płynących z tych dwu ważnych dla rozprawy koncepcji, czegoś co wyjaśni po co te dwie teorie zostały omówione i uzasadnienia dlaczego właśnie te dwie. Wreszcie, skoro te teorie stanowią podstawę teoretyczną pracy, oczekiwałam systematycznego ich wykorzystania w części empirycznej rozprawy do interpretacji zebranego materiału pod kątem organizacji i reorganizacji tożsamości narracyjnej

u graczy gier wideo. Tu znowu moje oczekiwania nie znalazły pełnego odzwierciedlenia w recenzowanej pracy, co traktuję jako jej mankament.

Gdy chodzi o dyskusję wyników w kontekście teorii dialogowego Ja, to Autor poświęca temu zaledwie kilka wierszy, pisząc m.in.: „Na prawdopodobną użyteczność tego podejścia wskazują odpowiedzi świadczące o wewnętrznej aktywności dialogowej narratorów, w których konfrontują punkt widzenia swojego awatara lub zastanawiają się, co dany awatar mógłby zrobić na ich miejscu. Tym bardziej, że Teoria Dialogowego Ja bywa wykorzystywana, jako podbudowa teoretyczna badań, w problematyce kreowania tożsamości online (Qin i Lowe, 2021). Dane o tym charakterze są jednak, zdaniem autora, zbyt skromne, aby móc wykorzystać tę koncepcję bardziej w tej pracy.” (s. 214). Brak autorskiej interpretacji wyników badania własnego w świetle teorii, którą sam Doktorant wskazał jako dominujące podejście w psychologii narracyjnej, traktuję jako istotną słabość ocenianej dysertacji. Domyślam się, że informacje na temat dialogowych aspektów relacji z awatarem nie wybrzmiały w odpowiedziach respondentów (na trzecie pytanie pomocnicze), bo postawione im pytanie nie dotyczyło tego wprost. Prawdopodobnie, wyraźny akcent pytania na wątki dialogowe mógłby istotnie ubogacić zebrany materiał, a zarazem stanowić dowód na to, że Autor myśli o swoim badaniu empirycznym jako faktycznie wyrastającym z teorii.

Kwestia udzielania przez Doktoranta odpowiedzi na pytania badawcze w świetle drugiej z wybranych teorii – teorii tożsamości narracyjnej McAdamsa – również pozostawia niedosyt. McAdams bowiem rozumie narracyjną tożsamość jako zinternalizowaną i rozwijającą się opowieść o życiu, która integruje zrekonstruowaną przeszłość, postrzeganą teraźniejszość oraz antycypowaną przyszłość, dając poczucie spójności, celowości i sensu życia (McAdams, 1989, 1994, 1996). Oznacza to, że tożsamość narracyjna w ujęciu tego teoretyka dotyczy historii życia, która obejmuje trzy perspektywy czasowe. Natomiast w omawianej rozprawie czytelnik może zobaczyć jedynie fragmenty różnych opowieści, co więcej tak wymieszane (bez oznaczenia osób, od których pochodzą), że nie sposób wyobrazić sobie choćby jednej spójnej historii, będącej – w ujęciu McAdamsa – przybliżeniem tożsamości

narracyjnej osoby badanej. Podsumowując, w tytule dysertacji jest mowa o tożsamości osoby, w samej pracy mamy zaś do czynienia z prezentacją urywków historii, które potencjalnie wpisują się w tożsamości graczy, lecz to w jaki sposób się wpisują pozostaje nie w pełni określone. Może Doktorant w trakcie obrony spróbuje przedstawić wybraną historię w sposób bardziej całościowy i zinterpretować ją w świetle teorii McAdamsa/Hermansa?

Innym aspektem rozprawy, budzącym moje wątpliwości jest jej aspekt metodologiczny, dotyczący badania grupy zróżnicowanej narodowościowo (Amerykanie, Polacy, Kanadyjczycy, Francuzi, Niemcy i Australijczycy). Doktorant omawia procedurę badania w języku polskim i nie mówi nic na temat translacji pytań i bodźca narracyjnego na inne języki. Nie sądzę jednak, aby badani różnych wymienionych wyżej narodowości rozumieli pytania sformułowane po polsku, zakładam więc tłumaczenie. W jaki sposób dokonano tego tłumaczenia? Jaką procedurę tłumaczenia zastosowano (np. tłumaczenie zwrotne tzw. *back translation*)? Czy możemy mieć pewność co do równoważności bodźców podawanych osobom badanym w języku polskim i w innym języku, który jest dla Badacza językiem obcym? Co więcej, w pracy znajdziemy liczne fragmenty zebranych historii prezentowane w języku angielskim, ale już nie francuskim czy niemieckim. Czy to oznacza, że niektórzy badani, nie tylko dostali pytania w języku obcym, ale również w języku obcym (tu w angielskim) na nie odpowiadali? Jak taki zabieg pogodzić z dbałością o uchwycenie zniuansowanych osobistych znaczeń osoby? Na stronie 134 sam Autor pisze: „Mając świadomość osobistego i subiektywnego charakteru narracji, zrezygnowano w prezentacji wyników z tłumaczenia wypowiedzi osób, które nie posługiwały się językiem polskim. Jest to podyktowane koniecznością zachowania oryginalnych intencji i znaczeń, które narratorzy chcieli przekazać, a które w procesie tłumaczenia mogą zostać utracone (zob. Tanalska-Dulęba, 2008; podkreślenie moje).”

Inny zarzut, który kieruję w stronę pracy, a który sam Doktorant również traktuje jako słabość badania, to brak kontroli nad kwestią problematycznego grania respondentów. W sekcji dotyczącej ograniczeń badania Autor tłumaczy, że nie podjął wątku uzależnień, aby nie zniechęcać osób badanych do spisywania narracji. Ten argument przemawia do mnie, jednak

uważam, że na końcu badania, po zebraniu narracji można było użyć krótkiego kwestionariusza, który dawałby obraz nasilenia tego problemu wśród osób badanych. Moglibyśmy wtedy powiedzieć znacząco więcej o adaptacyjności lub nieadaptacyjności opisywanych w narracjach zjawisk.

Z uwag krytycznych o mniejszej randze:

- Rozdział V to tylko jedna strona tekstu. Jest nieproporcjonalny w stosunku do ośmiu innych rozdziałów, dlatego moim zdaniem powinien być włączony do kolejnego rozdziału, stanowiąc jego pierwszą sekcję.
- Tytuł sekcji Rozdziału VI „Badanie właściwe – procedura” postrzegam jako nieadekwatny do treści zawartej w tej części pracy. *De facto*, procedurę badania opisano wcześniej, tu jedynie przedstawiono sposób rekrutacji respondentów do badania.
- W opisie próby zauważyłam błędy arytmetyczne – w zmiennej narodowość liczebności nie sumują się do $N = 92$ ani do 100%.
- Dla klarowności przedstawianych wyników i ich interpretacji, respondenci powinni być ponumerowani i fragmenty narracji przytaczane w pracy powinny być opatrzone numerem gracza, od którego pochodzą. Pozwoliłoby to dokładniej śledzić i tworzyć bardziej całościowy ogląd narracji osób grających. Brak oznaczeń łączących daną wypowiedź z ich autorem - graczem może rodzić wątpliwość, czy pokazane w dysertacji wypowiedzi nie pochodzą zaledwie od kilku zbadanych osób.
- W pracy zdarzają się naruszenia standardów APA takie jak np.:
 - ✓ Tabele 10 i 11 pojawiają się wcześniej niż ich zapowiedź w tekście;
 - ✓ Niektóre zdania zaczynają się cyfrą (por. s. 130);
 - ✓ W bibliografii końcowej nie wszystkie człony nazwy czasopisma zaczynają się z wielkiej litery - np. w publikacji Zagórskiej i Majewskiej (2019) jest *Psychologia rozwojowa*, a

nie *Psychologia Rozwojowa*, lub np. numer czasopisma nie jest podany kursywą (por. Siibak, 2009; Soroko, 2013);

- ✓ Gdy myśl jest przywoływana za kimś, należy podać numer strony, czego Autor systematycznie nie robił (por. s. 20: „Mussen i Scodel, 1955 za: Stemplewska-Żakowicz, 2008”; s. 45: „Givon (1995 za: Habermas i Bluck, 2000)”.

- W rozprawie zdarzają się czasem błędy językowe np.: „Zależność ta pojawia się również w zależności od tego, z kim, poprzez internetowe reprezentacje siebie, komunikujemy się w Internecie.” (s. 76); „O wyjątkowości tego tytułu wskazują rosnące ilości prac naukowych na temat tej gry” (s. 100); „(...) w narracjach badanych o awatarze występują treści świadczące o traktowaniu awatara jako oddzielnego bytu, używając takich słów jak partner, osoba, towarzysz etc.” (s. 123); „Grają w taki sposób, jakby ta mechanika istnieje w grze.” (s. 141); „Nowszy przegląd literatury (Huang i in., 2021) sugeruje też, że osoby z niską samooceną mogą tworzyć awatary, które będą w sposób nieprawdziwy, przedstawiając daną osobę.” (s. 207); lub zdania nie są w pełni komunikatywne, np.: „Po analizie materiału zrezygnowano z opisu obszaru związanego z długością grania jednym awatarem we fragmentach, gdzie przybliżone zostaną podsumowania danych demograficznych z części metrykalnej kwestionariusza.” (s. 129)

Oprócz mankamentów praca ma również elementy, które stanowią o jej wartości. Po pierwsze, Autor pokazuje swoją kompetencję nie tylko w kwestii samych gier wideo, ale – co ważniejsze – w obszarze naukowych badań nad tymi grami. To pozwoliło Doktorantowi zauważyć lukę w wiedzy, dotyczącej wpływu narracji kreowanych w grach na tożsamość graczy. Aby zapełnić tę lukę, udziela odpowiedzi na trzy kluczowe dla rozprawy pytania:

1. Jakie znaczenie dla osoby (zwanej dalej graczem) uczestniczącej w rzeczywistości wykreowanej kulturowo, jaką jest gra wideo ma doświadczenie gry?
2. Jakie znaczenie dla gracza ma relacja z wybranym awatarem w kontekście konstruowania narracji tożsamościowych?
3. Jakie znaczenie mają gry wideo dla sposobu, w jaki gracz konstruuje narrację na temat swojego życia, jakimi treściami tę narrację wypełnia?

Autor realizuje więc cel pracy, jakim jest eksploracja znaczeń związanych z uczestnictwem w wirtualnej rzeczywistości gier wideo i jej rola dla konstruowania narracji tożsamościowej osoby.

Drugi walor pracy wynika z tego, że problem (re)organizacji tożsamości narracyjnej w kontekście środowiska cyfrowego, wirtualnych awatarów oraz znaczeń tworzonych w narracjach użytkowników gier wideo to problem oryginalny. W związku z tym na podkreślenie i docenienie zasługuje fakt podjęcia przez Doktoranta tego niezagospodarowanego przez badaczy, może czasem bagatelizowanego obszaru dociekań, który we współczesnym zdigitalizowanym świecie wydaje się z każdym dniem coraz ważniejszy; szacuje się bowiem, że w 2023 r. liczba użytkowników gier wideo przekroczyła 3 miliardy, a dziś ich liczba sięga już 3,3 miliarda (Affiliate Booster; ZIPDO Education Report 2025).

Po trzecie, w toku realizacji projektu potwierdzona została jego wartość w aspekcie badawczym. Doktorant uzyskał bowiem szereg interesujących wyników. Analiza zebranych narracji umożliwiła wyróżnienie wątków dotyczących: relacji z awatarem i form eksplorowania tożsamości za pośrednictwem gier wideo; historii życia i znaczącego miejsca gier wideo w tych historiach; nostalgii i podekscytowania podczas sesji gry; doświadczania gier jako formy terapii, treningu umiejętności oraz doświadczeń eudajmonistycznych; zanurzenia w świat gry (immersji); archetypu bohatera jako przyswojonego skryptu kulturowego; oraz eskapizmu. Wyniki sugerują, iż dla niektórych osób użytkowanie gier wideo stanowi bardzo istotne doświadczenie. Nadawane mu znaczenia mogą być elementem narracji tożsamościowych powiązanych z rozwojem osobistym, wartościami, tożsamością płciową oraz ścieżką zawodową. Uzyskane rezultaty stanowią istotny wkład do wiedzy na temat korzystania z gier wideo, organizacji tożsamości i wzajemnej relacji tych dwóch zjawisk.

Po czwarte, na docenienie zasługuje rzetelność w realizacji przeprowadzonego projektu badawczego, który postrzegam jako trudny i czasochłonny. Domyślam się, jak żmudny i skomplikowany był etap analizy zebranego materiału, zważywszy na rozmiar korpusu danych (109 710 słów) oraz z uwagi na charakter wybranej metody analizy. Zastosowana refleksyjna analiza tematyczna uwzględnia 6 etapów: 1) zaznajomienie się z

danymi; 2) tworzenie wstępnych kodowań; 3) generowanie wstępnych tematów; 4) rewizja tematów; 5) właściwe zdefiniowanie tematów; 6) sporządzanie raportu z badań. Pomimo dookreślenia poszczególnych etapów, analiza nie ma charakteru linearnego lecz raczej cyrkularny, tj. dobrą praktyką jest wracanie do wcześniejszych etapów. Dodatkowo, o poważnym podejściu Doktoranta do badań świadczy też fakt, że przeprowadził dwa badania pilotażowe, aby na ich podstawie ulepszyć własne narzędzie badawcze.

Wreszcie, po piąte, fakt że Doktorant dość szczegółowo omawia ograniczenia zrealizowanego projektu w ostatnim rozdziale swojej pracy, traktuję jako jej walor. Autor jest świadomy różnych problemów, jakie rodzą przeprowadzone badania. Zauważa m.in., że prezentowana analiza jest obciążona subiektywizmem Badacza; że zebrane narracje jak każdy samoopis mogły podlegać deformacjom pod wpływem aprobaty społecznej; że badana próba nie była reprezentatywna i nie kontrolowano problematycznego grania. Za mankament uznany został też sposób zbierania danych - uzyskiwanie pisemnych narracji za pośrednictwem Internetu. W kontekście swoich doświadczeń z prowadzeniem wywiadów z graczami myślę, że decyzja Doktoranta, aby zbierać spisane narracje była trafna. Ten sposób nie tylko zagwarantował osobom badanym anonimowość, ale skutecznie zachęcił do pogłębionej refleksji.

KONKLUZJA

Biorąc pod uwagę, że oceniana praca obok mankamentów posiada również istotne walory, stwierdzam, że rozprawa doktorska mgr Piotra Klimczyka pt. „Uczestnictwo w wirtualnej rzeczywistości gier wideo a tożsamość osoby”, spełnia wymogi formułowane wobec pracy doktorskiej w rozumieniu ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia 20 lipca 2018 roku oraz ustawy Przepisy wprowadzające ustawę - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia 3 lipca 2018 roku. Praca prezentuje ogólną wiedzę teoretyczną i umiejętność Doktoranta do samodzielnego prowadzenia pracy naukowej oraz stanowi oryginalne rozwiązanie

problemu naukowego. Wnioskuje zatem o dopuszczenie Doktoranta do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Matgorzata
Puchalska-Hangul