

dr hab. Piotr Welk
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

Recenzja w przewodzie doktorskim Pani mgr Aleksandry Jarosz
wszczętym na Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach

Pani Aleksandra Jarosz urodziła się w 1991 roku w Gliwicach. Stopień magistra psychologii uzyskała na Uniwersytecie Śląskim, a licencjat z projektowania graficznego w Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach.

Pani Aleksandra Jarosz zajmuje się projektowaniem gier komputerowych. Jej dotychczasowy dorobek przedstawiony w dokumentacji to głównie tytuły gier niezależnych, które realizowała samodzielnie lub w niewielkich zespołach. Jej rola w tych projektach nie ograniczała się jedynie do projektowania strony graficznej, często była autorką scenariuszy i osobą odpowiadającą za opracowanie strategii. Wymienione w dokumentacji tytuły pokazują, że to co najbardziej interesuje doktorantkę, to możliwości, jakie daje artyście wykorzystanie wielowymiarowej przestrzeni gry do swobodnej wypowiedzi, refleksji i angażowania widza w problemy współczesnego świata.

W swoim dorobku wymienia takie realizacje jak: *Pixyfy* - darmowa rekreacyjna aplikacja mobilna, która polega na kolorowaniu gotowych wzorów stworzonych przez użytkownika lub dzielonych z innymi. Aplikacja została opracowana we współpracy z GoodSoftTech i opublikowana na Goole Play w 2018. Obecnie ma już ponad milion użytkowników. *Indygo* - Zaangażowana gra komputerów. Wydana i opublikowana na platformie internetowej Steam, której doktorantka jest współautorem (wraz z Magdą Pawlik, Krystianem Muchą, Krystianem Lisoniem i Mateuszem Kasznią). *Indygo* jest narracyjną grą przygodową edukującą na temat zaburzeń nastroju (w szczególności depresję). W projekcie Pani Aleksandra Jarosz była odpowiedzialna za projekt gry, opracowanie scenariusza, stworzenie grafiki, opracowanie podstawy naukowej oraz koordynację konsultacji ze specjalistami. Głównymi zadaniami gry były: przybliżenie problemu depresji społeczeństwu, psychoedukacja osób, które mają w swoim otoczeniu osoby cierpiące na depresję, walka ze stygmatyzacją osób chorych psychicznie.

Ważnym punktem w dorobku Doktorantki jest gra *Fantastic Fetus*, satyra polityczna inspirowana wydarzeniami z 2016 roku w Polsce w związku z Czarnymi Protestami. Gra jest

przedstawicielem gatunku Tamagotchi gdzie gracz opiekuje się ciężarną kobietą. Dedykowana jest dla przeglądarek internetowych. Projekt powstał we współpracy z Austriackim Studium Bloodirony oraz organizacjami feministycznymi w Polsce. Premiera Fantastic Fetus miała miejsce w 2019. Warto też wspomnieć, że za Fantastic Fetus autorka otrzymała nominację do paszportów Polityki za rok 2019. Doceniono ją za zaangażowanie w sprawy praw kobiet w polsce.

Inne tytuły gier wymieniane w portfolio to: *The last messiah*, *Australia is a lie*, *Pymander*.

Interaktywne doświadczenie z elementami
mierzącymi ekstrawersję i introwersję użytkownika?

W rozprawie doktorskiej autorka podejmuje problematykę z dziedziny psychologii, znając jej ze względu na jej pierwszy kierunek studiów, ale łączy ją z doświadczeniami projektanta gier komputerowych i grafika. Skupia się na możliwości badania w wirtualnym i interaktywnym środowisku jakim jest gra, zmiennych określających ludzką osobowość w wymiarze ekstrawersji i introwersji. Autorka bada, czy narzędzia wirtualne zbliżone funkcjonalnością do gry komputerowej, mogą podczas rozgrywki dawać wyniki porównywalne do klasycznych metod stosowanych przez psychologów tj. kwestionariusza osobowości.

Swoją dysertację rozpoczyna omówieniem podstawowych pojęć związanych ze środowiskiem interaktywnym, grami i ich funkcjonowaniem w obszarze sztuki. Porusza kilka istotnych i ciekawych zagadnień, które definiują pojęcie gry i jej właściwości, także w kontekście zmieniających się technologii. Autorka związana jest z alternatywnym ruchem projektowania gier, na tym polu jej doświadczenia są największe i ta część wydaje się szczególnie ciekawa. Niekomercyjni twórcy z tego obszaru działalności, stawiają sobie inne cele niż tylko rozrywka, poszukują obszarów gdzie ich prace nabierałyby innego charakteru, szerszego znaczenia, konkretnego celu. To z kolei doprowadza autorkę do przybliżenia teorii dotyczących tego, czym jest gra, czy może być traktowana jako dzieło sztuki i czy spełnia kryteria stawiane dziełom sztuki. Rozdział ten nie jest jednak na tyle obszerny, by mógł wyczerpać tę tematykę, dlatego pojawia się w nim wiele uogólnień, przez które, według mnie, błędnie jako synonimy wymienione są np. grywalność i immersja.

Kolejny rozdział jest poświęcony zagadnieniom czysto naukowym z dziedziny pomiaru parametrów osobowości w psychologii. Autorka omawia w nim wskaźniki, które projektowana przez nią aplikacja/grę ma rejestrować oraz obecnie stosowane metody ich pomiaru. Powołuje się na przykładowe realizacje i doświadczenia innych badaczy, analizuje je i wyciąga wnioski, które mają udoskonalić metody zastosowane przez nią w pracy praktycznej. Drobiazgowy opis przyjętych założeń i działań, konsultacje z innymi psychologami świadczą o tym, że cały proces został skonstruowany w oparciu o naukowe podstawy, wiedzę ale także i elementy etyki niezbędne dla tego typu badań.

Dalszą część pracy teoretycznej Pani Aleksandra poświęca opisowi pracy nad aplikacją, omówieniu podjętych decyzji projektowych, rozwiązaniom fabularnym i strategicznym. Fabuła i wizualna strona świata stworzonego w grze to sen. Doktorantka uzasadnia to tym, że sen daje możliwość stworzenia sytuacji, które nie odwołują się do realnych doświadczeń, a jednak posiadają wewnętrzną logikę i spójność pozwalającą na budowanie narracji. W swojej pracy wykorzystywała wiersz Marii Pawlikowskiej-Jasnorzewskiej "Sen", dzięki czemu każda

z czterech lokalizacji: pole kwiatów, jezioro, las i góra zyskuje nową warstwę znaczeniową i jednocześnie informuje użytkownika o zakończonym etapie. Strona wizualna nawiązuje swoją poetyką do malarstwa René Magritta, a zastosowane środki inspirowane są technikami druku wypukłego takimi jak linoryt i drzeworyt. Fabuła nie jest skomplikowana, jest raczej emocjonalnym nawiązaniem do wiersza, w połączeniu z niezbędnymi dla badania osobowości pytaniami, zgrabnie wplecionymi w całość. Autorka starała się wykorzystać swoją wiedzę psychologiczną dobierając paletę kolorów do każdej lokalizacji i różnicując je w warstwie muzycznej.

Całość części pisemnej kończy analiza i porównanie uzyskanych badań, które wykonane były za pomocą gry i równolegle za pomocą kwestionariuszy osobowości. Ostateczne wyniki jakie otrzymała doktorantka potwierdziły to, że narzędzia wykorzystujące wirtualne przestrzenie mogą być przydatne do tego typu badań i ułatwiać uzyskiwanie obiektywnych wyników pomiarów.

Obydwie części pracy łączą się ze sobą i wiele elementów omówionych w pracy teoretycznej ma odzwierciedlenie w ostatecznej wersji gry. W moim przekonaniu całość stanowi ciekawą propozycję. Połączenie poezji, ilustracji, warstwy interaktywnej w celu przeprowadzenia badania nie zabiera użytkownikowi satysfakcji z grania, nie zabiera też wiele czasu. Zaproponowana forma konstrukcją przypomina inne, znane gry narracyjne co ułatwia obsługę. Wciąża na tyle mocno, że kiedy dochodzimy do finału i możemy przeczytać krótkie podsumowanie cech, jakimi wykazaliśmy się podczas rozgrywki, przychodzi myśl by ją powtórzyć i sprawdzić inne możliwe do dokonania wyboru. W pierwszej chwili odebrałem to jako wadę, ale po chwili refleksji myślę że o to właśnie chodzi, by korzystając z tego typu narzędzi mieć świadomość w czym, jako użytkownik, uczestniczymy. Nowoczesne technologie zmieniają świat, a to nie sprzyja refleksji, zarówno dotyczącej nas samych jak i otoczenia. Brakuje nam czasu, dostajemy informację w postaci łatwo strawnych, nic nie znaczących obrazków. Zaproponowana przez Panią Aleksandrę Jarosz gra, przemycia w sobie poezję, ilustracje, działa zarówno obrazem jak i dźwiękiem na wyobraźnię, wykorzystując to wszystko do komunikowania rzeczy ważniejszych niż ludyczna rozrywka.

Zaproponowana forma ma, według mnie, też jedną istotną i zauważalną wadę. Przy budowaniu immersyjności autorka pominęła zupełnie warstwę dźwiękową. Sama muzyka niestety nie wystarcza. Świadomość tego, że każda przestrzeń określona w warstwie wizualnej ma swoją przestrzeń dźwiękową, która podlega takim samym zasadom kompozycji jak w obrazie. Dzięki temu staje się wiarygodna a przez to bardziej immersyjna dla użytkownika. Dlatego tak bardzo brakuje tego w tej realizacji. Myślę, że na takim zabiegu zyskałaby też warstwa muzyczna, która nie byłaby tak odczuwalnie oderwana od świata gry. Zdaję sobie jednak sprawę z tego, że jest to obszar traktowany przez artystów wizualnych po macoszemu. Jednak unikając rozwiązań w tym obszarze ich prace tracą. W dzisiejszych czasach formy, w których konwergencja mediów jest istotną ich właściwością wymagają traktowania całościowego.

Panią Aleksandrę Jarosz docenić trzeba za odwagę eksperymentowania. Szuka w przestrzeni nowych technologii rozwiązań, które nie są jedynie rozrywką. Doktorantka wykorzystuje transmedialność gier, by podjąć próbę przekonfigurowania ich tak, by stały się użytecznym narzędziem. Ma świadomość dokonań innych twórców na tym polu, ale wyciągając z nich wnioski, próbuje swoich sił. Buduje swoje własne doświadczenia w obszarze narzędzi artystycznych i naukowych. Jej wcześniejsze dokonania i realizacje świadczą o tym, że nie jest

to próba przypadkowa i jednorazowa, więc można się spodziewać, iż będzie je rozbudowywać i umacniać. Doceniam każdą z tych prób i eksperymentów, tak samo jak w świecie nauki coraz częściej docenia się rolę narzędzi wizualnych, jako jednego ze środków w drodze do lepszego poznania i zrozumienia. Wiele z osiągnięć współczesnych technologii służy zbyt długo jedynie rozrywce i zastosowaniom komercyjnym, a powinniśmy ich używać do rozbudzania zmysłów, rozwijania możliwości poznawczych, gromadzenia doświadczeń i refleksji nad światem. Dlatego kibicuję dalszym osiągnięciom Pani magister Aleksandry Jarosz.

W związku z powyższym, stwierdzam że praca doktorska Pani mgr Aleksandry Jarosz przygotowana pod opieką promotora profesora Bogdana Króla stanowi oryginalne dzieło artystyczne oraz wykazuje ogólną wiedzę kandydata w dziedzinie: sztuki plastyczne, w dyscyplinie artystycznej: sztuki piękne. Przedstawiona praca doktorska uzasadnia nadanie Pani mgr. Aleksandrze Jarosz stopnia doktora sztuki w dziedzinie sztuki w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.



dr hab. Piotr Welk