

PROF. ZW. DR HAB. INŻ. ARCH. ZBIGNIEW W. PASZKOWSKI  
Tel . 601704454  
e-mail: zbigniew.paszkowski@gmail.com

Szczecin, 13.12.2019

## **RECENZJA ROZPRAWY DOKTORSKIEJ**

**AUTOR: Mgr inż. arch. Andrzej Truszczyński**

**TYTUŁ ROZPRAWY:**

**Grywalizacja architektury w projektowaniu obiektów użyteczności publicznej na przykładzie wybranych parków wodnych.**

**PROMOTOR: dr hab. inż. arch. Justyna Kobylarczyk, prof. ndzw. PK**

### **Podstawa opracowania:**

1. Umowa o dzieło z Wydziałem Architektury Politechniki Krakowskiej
2. Przedstawiona do recenzji rozprawa doktorska w formie skorygowanej, 426 stron
3. USTAWA z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Załącznik do obwieszczenia Marszałka Sejmu Rzeczypospolitej Polskiej z dnia 15 września 2017 r., poz. 1789)
4. Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 19 stycznia 2018 r. Poz. 261 w sprawie szczegółowego trybu i warunków przeprowadzania czynności w przewodzie doktorskim, w postępowaniu habilitacyjnym oraz w postępowaniu o nadanie tytułu profesora.

### **Ocena formalna rozprawy doktorskiej**

Przedstawiona do recenzji rozprawa doktorska dotyczy analizy zagadnienia parków wodnych w zakresie ich oddziaływania społecznego i obejmuje analizę historyczną od powstania idei łaźni rzymskich i ich najznamienszych przykładów aż do czasów współczesnych, analizę lokalizacyjną i funkcjonalno-przestrzenną współczesnych parków wodnych, a także sposób wykorzystywania współczesnych parków wodnych do budowania integracji społecznej. Praca zawiera sześć rozdziałów merytorycznych o zróżnicowanej wielkości, z podziałem na podrozdziały, w tym również bibliografię z podziałem na wydawnictwa zwarte (11), artykuły i rozdziały w monografiach (26), dokumenty i akty prawne (29) i źródła internetowe (20), spis

ilustracji (103), spis tabel (57), wykresów (120) i załączniki. W pracy zamieszczono 75 przypisów dolnych.

Praca liczy ogółem 426 stron zawierających tekst przeplatany ilustracjami, głównie zdjęciami wykonanymi przez autora oraz ilustracjami graficznymi przeprowadzonych badań ankietowych.

W pierwszym rozdziale (Wprowadzenie) autor zawarł wprowadzenie w problematykę, określił przedmiot badań, tezę pracy, cele naukowe i zakres opracowania. Określił również zastosowane metody badawcze.

W rozdziale drugim (Część analityczna) autor przedstawił w zarysie historię rozwoju społecznego kąpielisk, term i parków wodnych, sięgając do czasów rzymskich, analizę rozwoju pływalni w Polsce po roku 1960, a także tytułowe zagadnienie dotyczące społecznej interakcji, zwane grywalizacją.

W rozdziale trzecim, zasadniczym dla podjętego tematu pracy (Część badawcza), autor opisał analizę czynników urbanistycznych w lokalizacji parków wodnych, standardy jakości na podstawie wybranych 6 parków wodnych w Polsce, rezultaty wywiadów z użytkownikami oraz badania liczbowe systemów zarządzających grami multimedialnymi.

W rozdziale czwartym (Synteza) zawarto syntetyczne podsumowanie przeprowadzonych badań. Rozdział piąty, podsumowujący, zawiera wnioski z przeprowadzonych badań naukowych. W rozdziale szóstym (Bibliografia) zamieszczono wszelkie dane bibliograficzne związane z literaturą, ilustracjami, spisami wykresów, tabel, aktów prawnych, użytych w opracowaniu artykułów naukowych, rozdziałów w monografiach oraz stron Internetowych.

Przedłożona do recenzji rozprawa doktorska, opracowana została z zachowaniem układu rozdziałów i zastosowaniem metodologicznego instrumentarium badawczego stosowanego przy tego typu opracowaniach naukowych. Praca napisana jest dobrym i komunikatywnym językiem, w sposób wyczerpujący zagadnienie będące tematem pracy, mimo zawitości tematyki i objęcia analizami obszarów przynależnych do innych dyscyplin i zagadnień naukowych, luźno powiązanych z dyscypliną architektury i urbanistyki, jak historia starożytna, historia architektury współczesnej, socjologia, statystyka, czy teoria gier. Poszczególne

podrozdziały są konkludowane krótkimi podsumowaniami. Podsumowanie całości badań powtórzono na końcu dysertacji, dzieląc wnioski na ogólne i szczegółowe.

### **Ocena merytoryczna rozprawy doktorskiej**

Autor, wychodząc z historycznych analiz antycznych parków wodnych, term rzymskich, poprzez analizy współczesnego rozwoju parków wodnych na świecie, ze szczególnym uwzględnieniem rozwoju tej formy rekreacji w Polsce od roku 1960, wskazał na istotną rolę interakcji społecznych w ich użytkowaniu. Interakcje społeczne użytkowników term i parków wodnych, autor widzi jako jeden z elementów pozytywnej oceny użytkowania takich miejsc i obiektów oraz wskazuje na kierunki rozwoju form tych interakcji w czasach współczesnych. Autor wiąże ten rozwój ze zjawiskiem gier, rozpowszechnionych za pośrednictwem portali społecznościowych, Internetu i nowych mediów. Na przykładzie parków wodnych autor dysertacji wprowadza do języka badań w zakresie oceny funkcjonalno-przestrzennej obiektów użyteczności publicznej, a więc w dyscyplinie architektury i urbanistyki, pojęcie *grywalizacji*, jako tłumaczenie pojęcia *gamification*, stosowanego dotychczas wyłącznie do opisywania zagadnień związanych z motywowaniem pracowników do lepszej i bardziej zaangażowanej pracy w korporacjach i przedsiębiorstwach. W ujęciu autora pracy, grywalizacja, rozumiana jest jako wprowadzenie zasad gier społecznościowych przy korzystaniu z urządzeń wodnych parków wodnych, ich tematyzacja i wymuszenie aktywizacji użytkowników, służy zwiększeniu zadowolenia klientów poprzez ich aktywne zaangażowania emocjonalne poprzez grę, pobudzenie zainteresowania i chęć powrotu do tych miejsc. A więc, podobnie jak to ma miejsce w przypadku aktywizacji pracowników w przedsiębiorstwach. Pobudzenie emocji następujące w procesie włączenia się osób w grę, aktywizuje użytkowników parków wodnych, intensyfikuje ich przeżycia związane z korzystaniem z urządzeń wodnych, a tym samym sprzyja celom podstawowym, jakimi jest wielostronne i pełne wykorzystanie parków wodnych. Przeprowadzona analiza na wybranych najnowszych realizacjach parków wodnych w Polsce wskazuje na sposoby zastosowania metod grywalizacji. Ocena ankietowa przeprowadzona wśród użytkowników parków wodnych, uwidacznia natomiast ich oceny i preferencje w tym zakresie.

Na uwagę zasługuje zarówno przeprowadzona przez autora pracy wnikliwa analiza historyczna zagadnienia społecznej roli term rzymskich, jak i ocena rozwoju idei parków wodnych współcześnie, aż do czasów najnowszych. Ostatnie, dość liczne realizacje parków wodnych w Polsce, w tym również parków wodnych z wodą geotermalną, wskazują na niebywały rozwój tej formy rekreacji. Choć u podłoża tego rozwoju jest aplikacja nowych technologii i rachunek ekonomiczny inwestorów, to jednak bez społecznego zapotrzebowania i akceptacji takiej formy rekreacji i rozrywki, rozwój tej formy rozrywki nie byłby możliwy. Analizy przeprowadzone przez autora dysertacji oscylują jednak nie wokół spraw technicznych czy ekonomicznych, ale zwrócone są w kierunku użytkowników, ze zogniskowaniem uwagi na ich wzajemne, społeczne relacje. Autor upatruje właśnie we wprowadzeniu różnych form gier, zawodów, rywalizacji – istotne możliwości uatrakcyjnienia takich obiektów w zakresie budowania więzi społecznych, rozwoju edukacji i promowania zachowań prozdrowotnych.

Autor definiuje tezę dysertacji w następujący sposób:

*Grywalizacja architektury w obiektach aquaparkowych spełnia wybrane potrzeby społeczne w zakresie: wzmocnienia więzi międzyludzkich, poprawy zdrowia i rozwoju edukacji.*

Tezę powyższą autor udowadnia w toku wywodu, gdyż jest ona dość oczywista, choć nie oczywiste jest zastosowanie *grywalizacji* w analizie funkcjonalno-przestrzennej architektury. W rozumieniu autora *grywalizacja* jest słowem-kluczem, które otwiera znacznie szerszy wymiar postrzegania rzeczywistości i dotyka znacznie bardziej istotnych ogólnych procesów zmian w funkcjonowaniu współczesnej przestrzeni architektonicznej. Autor zadaje pytania o adekwatność architektury i jej dostosowanie do zmian technologicznych, które stanowią podstawy do kolejnego etapu zmian o charakterze cywilizacyjnym.

W warstwie stanowiącej podstawę teoretyczną dysertacji autor zwraca uwagę na szybkość rozwoju technologicznego i zauważalną „oporność” na zmiany w dyscyplinie architektury i urbanistyki, która, cechuje się trwałością, trwaniem, operowaniem w większości przypadków językiem przeszłości i tradycji mimo zmieniającego się wokół Świata. Pewną formą odpowiedzi w przestrzeni architektonicznej na zmiany technologiczne jest adaptacyjność wielofunkcyjna,

zmiennosc uzytkowania, wplatanie nowych form przekazu, sposobow spotecznego i interpersonalnego komunikowania sie w struktury funkcjonalno-uzytkowe obiektow architektury. Nie jest to jednak odpowiedz wyczerpujaca zagadnienia doswiadczanego wspolcześnie kolejnego etapu rewolucji technologicznej. Autor polemizuje z pogladami o zagrozeniach wynikajacych z upowszechniania sie mediow spotecznościowych i prezentuje stanowisko, w ktorym widzi w nich nowe szanse i kierunki rozwoju architektury. Poglady te, reprezentowane sa przez mlodsze pokolenia, wychowywane juz we wszechwladnej obecności nowego swiata Internetu i Smartfona. Zdaniem autora, to wlasnie to nowe pokolenie bedzie definiowac czym w przyszłości bedzie architektura. Analiza parkow wodnych moze wiec byc traktowana jako pewien pretekst do dyskursu na temat przyszłości nowych technik multimedialnych, nowych form aktywizacji spotecznej, w kontekście ich wykorzystania w kreowaniu architektury.

### **Uwagi**

Zastrzezenia w kwestii stosowania jezyka polskiego recenzenta wzbudza stosowanie spolszczen nazw wlasnych, takich jak *aquapark*, dla ktorej jest adekwatna nazwa, brzmiaca poprawnie w jezyku polskim: *park wodny*. Gorzej ze slowem *funslope*, dla ktorego brak jest polskiego odpowiednika. W jezyku polskim zasadniczo nie uzywa sie zbitek slownych, stosujac metody opisowe. W zakresie zastosowanej metodologii, za nie naukowe, a jedynie pogladowe, indykatywne, nalezy uznać poslugiwanie sie metoda wywiadu ankietowego. Wywiad ankietowy nie stanowi bowiem zrodla mierzalnego przy niskiej liczbie badanych. Uwage zwraca rowniez niepotrzebne, zdaniem recenzenta, zamieszczenie w pracy szczegolowych tabel z przeprowadzonych analiz uzytkowania parkow wodnych. Wystarczajace bylyby zawarcie w pracy opisu metody i przedstawienie wynikow badan. Mylaca jest porownywanie parkow wodnych funkcjonujacych z bedacymi we wstepnej fazie budowy (Fabryka Wody w Szczecinie).

Teza pracy odnosi sie konkretnie do zastosowania gier w trakcie uzytkowania parkow wodnych wybranych do analizy. Treść pracy, zwlaszcza w rozdziale pierwszym, porusza znacznie szersze spektrum zagadnien, o znacząco istotniejszej randze niz ujęte to zostalo w tytule pracy i tezie. Tworzy to pewien niekomfortowy dysonans znaczeniowo-poznawczy pomiedzy istotnym problemowym tekstem

wprowadzającym, o wysokim stopniu ogólności i znaczeniowej wadze, złożonymi metodami badawczymi, szerokim zakresem przedmiotowym (opisane przykłady parków wodnych) czasowym (od Antyku do czasów współczesnych) i przestrzennym (Polska, Europa Zachodnia, Stany Zjednoczone, Kanada ...) prowadzonych badań z jednej strony, a bardzo wycinkowym, w sumie mało istotnym głównym zagadnieniem badawczym, jakim jest stopień udziału i zadowolenia odwiedzających parki wodne w programowanych w tych parkach grach, z drugiej. Teza pracy jest również egzemplifikacją tego dysonansu.

### **Konkluzja**

Rozprawa doktorska Pana mgr. inż. arch. Andrzeja Truszczyńskiego zatytułowana: *Grywalizacja architektury w projektowaniu obiektów użyteczności publicznej na przykładzie wybranych parków wodnych*, której promotorem jest dr hab. inż. arch. Justyna Kobylarczyk, prof. ndzw. PK jest niezwykle obszerną i wielostronnie opracowaną pracą monograficzną dla osób zainteresowanych zarówno kształtowaniem współczesnych parków wodnych, jak również ich społecznym odbiorem. Jest napisana starannym, komunikatywnym językiem, a w konkluzji wskazuje na konieczność rozwijania grywalizacji jako formy aktywizowania społecznych relacji i współpracy, co w zakresie tworzenia i realizacji architektury służącej rekreacji w obszarach parków wodnych nabiera specyficznego charakteru. Zgodnie z art. 13. Ustawy o stopniach i tytule naukowym (...), „rozprawa doktorska, przygotowywana pod opieką promotora albo pod opieką promotora i promotora pomocniczego, powinna stanowić oryginalne rozwiązanie problemu naukowego lub oryginalne rozwiązanie problemu w oparciu o opracowanie projektowe, konstrukcyjne, technologiczne, lub oryginalne dokonanie artystyczne, oraz wykazywać ogólną wiedzę teoretyczną kandydata w danej dyscyplinie naukowej lub artystycznej oraz umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej lub artystycznej”. Przedstawiona do recenzji rozprawa jest oryginalna, zarówno w zakresie podjętej tematyki, wybranego obszaru badań, jak i w sposobie przedstawienia problemu naukowego. Odpowiada również kryteriom formalnym, jakie wymagane są przy składaniu prac doktorskich do oceny.

Tym samym, zdaniem recenzenta, zaprezentowana rozprawa doktorska, opracowana przez mgr. Inż. arch. Andrzeja Truszczyńskiego spełnia kryteria

jakościowe wymagane dla prac doktorskich, które są określone w w/w ustawie. Jednocześnie w przedłożonej rozprawie doktorskiej Kandydat do stopnia naukowego doktora wykazuje wymaganą ogólną wiedzę teoretyczną w dyscyplinie naukowej *architektura i urbanistyka* oraz umiejętność opracowania pracy naukowej zgodnego z przyjętymi zasadami.

W związku z powyższym, opiniuję pozytywnie przedłożoną do recenzji rozprawę doktorską i rekomenduję ją do przyjęcia przez Radę Dyscypliny Architektury i Urbanistyki Politechniki Krakowskiej. Jednocześnie wnioskuję o dopuszczenie Pana mgr. inż. arch. Andrzeja Truszczyńskiego, Kandydata do stopnia naukowego doktora, do publicznej obrony.

Prof. dr hab. inż. arch. Zbigniew Paszkowski

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Z. Paszkowski', written in a cursive style.