Guzsvinecz Tibor habilitációs anyagának bírálata

Dr. Guzsvinecz Tibor, a Pannon Egyetem Műszaki Informatikai Kar Informatikai Rendszerek és Alkalmazásai Tanszék egyetemi docense 2026 áprilisában „Többrétegű rendszerszemléletű megközelítés a felhasználói és játékosélmény modellezéséhez interaktív digitális környezetekben" címmel habilitációs kérelmet nyújtott be a Pannon Egyetem Műszaki Informatikai Karának Informatikai Tudományok Doktori Iskolájában.

A benyújtott anyagok alapján megállítható, hogy a Pályázó

- 2021-ben, azaz öt éve doktori fokozattal rendelkezik, és a tudományos fokozat megszerzése óta magas szintű, önálló tudományos tevékenységet folytat.
- 2017 óta, azaz 18 féléve oktat a Pannon Egyetemen.
- Magas szintű szakirodalmi tevékenységet folytat. Az MTA doktori eljárás pontozása szerint a Q száma 50, az I száma pedig 553, ami az MTA doktori eljáráshoz is elegendő volna.
- a habilitációs adatlapon 165 pontot ért el, ami az előírt 120 pontos minimumot meghaladja.
- Több tantárgy tananyagának, tematikájának kidolgozója, és tárgyfelelősként oktatója.
- A doktori.hu szerint még nincs PhD fokozatot szerzett doktorandusza, de jelenleg 50 %-os részvétellel három PhD hallgatót vezet.

A fentiek és benyújtott dokumentumok alapján a Pályázó a formális habilitációs követelményeket teljesíti.

A habilitációs tézisek értékelése

A tézisfüzet három téziscsoportban foglalja össze az elért kutatási eredményeket. A kutatási irány a Pannon Egyetemen régóta vizsgált kérdésekkel foglalkozik inderdiszciplináris szemléletben, amelyben a virtuális valóság felhasználói élményének témakörét vizsgálja. A megközelítés a kognitív pszichológia, akadálymentesítés, érzékelés vizsgálatára, mérésére és statisztikai elemzésére terjed ki. A virtuális világ kialakítására Unity játékmotor és virtuális valóság eszközök, pl. HMD szolgál. Az eredmények egy része adatbányászati jellegű, amely Internet-es fórumok megjegyzéseit dolgozta fel.

Általánosságban elmondható, hogy az eredmények a felhasználói interfészek és ember-gép kapcsolat kialakításában kaphatnak gyakorlati alkalmazást, de érdekes volna konkrét megoldásokat is illusztrációképpen bemutatni.

A Pályázó az ember-gép kapcsolat leírására egy háromrétegű modellt javasol, a tézisek pedig ezeket a rétegeket részletezik. Az egymásra épülő rétegek az észlelés rétege, a korlátozások rétege és az érzelmi hatások rétege.

Az észlelés (Perceptuális-kognitív) rétegével kapcsolatban két kutatási kérdés fogalmazódik meg. Az első tézis azt feszegeti, hogy az immerzív (HMD) megjelenítés hogyan befolyásolja a távolságbecslés sebességét. A vizsgálat kísérleti a kiértékelés a releváns hatások kiválasztására logisztikus regressziót használ. Itt érdemes lett volna kitérni, hogy az extrém, vizuális illúziókhoz tartozó esetekben mit várhatunk el az immerzív megjelenítéstől.

A második tézis hangforrás lokalizációban résztvevő releváns hatásokat azonosítja ugyancsak logisztikus regresszióval. Az első tézist 10 publikáció, a második tézis 5 publikáció támasztja alá.

A harmadik tézis a „kiberbetegség” megjelenését vizsgálja kereskedelmi játékokra adott felhasználói vélemények alapján. A kiberbetegség az a közismert jelenség, amikor az érzékszervek ellentmondásos jeleket észlelnek, amitől az egyén megszédül, vagy rosszullétet okoz, mert szervezet a hallucinációból mérgezésre következtet. A statisztikai elemzés arra utal, hogy a kiberbetegség nem feltétlenül rontja a játékélményt, ami pontosabb magyarázatra szorulna, illetve az igazi kérdés továbbra is az, hogy miként lehet a kiberbetegséget csökkenteni. A kiberbetegség csökkentése áttételesen megjelenik a negyedik tézisben is, amely az akadálymentesítés hatásait vizsgálja. Az akadálymentesítés módjai a tézisfüzetben nincsenek kifejtve, ennek megismeréséhez a csatolt cikket is el kell olvasni. A harmadik és negyedik tézist egy-egy folyóirat publikáció támasztja alá.

Az ötödik tézis nagyszámú Steam-értékelés elemzésével azt vizsgálja, hogy a játék műfaja hogyan hat a játékosok érzelmi állapotára. Az ANOVA elemzés megmutatja, hogy a műfaj befolyásolja, hogy a játékosok milyen hosszan, mikor és milyen érzelmi töltetű kifejezésekkel mondanak véleményt az adott játékról. A hatodik tézis ezt azzal egészíti ki, hogy játékmódok is hozzájárulnak ehhez. Végül a 7. tézis hozzáteszi, hogy a játéktípusok meghatározzák azt is, hogy hogyan élik meg a játékosok a nehézséget, a teret és a versengést. Az ötödik és hatodik tézist is egy-egy folyóiratpublikáció, a hetedig tézist 10 közlemény támasztja alá.

Az egyes tézisekben megfogalmazott állításokat a Jelölt saját mérésekből, illetve Interneten gyűjtött felhasználói véleményekből adatbányászati és precíz statisztikai módszerekkel elemezte. A módszertan megalapozott és a levont következtetések korrektek. Hiányérzetem a tézisek kutatási problémáinak informatikai relevanciájával kapcsolatban van, nem pedig az alkalmazott eljárások informatikai és statisztikai tartalmával. Nem világos mindenhol, hogy a megválaszolt kutatási alapkérdés csupán a pszichológia és kognitív tudomány számára fontos, vagy befolyásolhatja, illetve javíthatja a jövő játékainak vagy az ember-gép kapcsolatnak a minőségét, és ha igen, akkor milyen konkrétabb megoldásokkal. Erre a tudományos előadásban jó volna kitérni.

A tézisfüzetben megfogalmazott téziseket ezzel a megjegyzéssel elfogadom.

Budapest, 2026. augusztus 21.

Dr. Szirmay-Kalos László