

dr hab. Mirosław Filiciak

Katedra Kulturoznawstwa

Wydział Nauk Humanistycznych i Społecznych

Uniwersytet SWPS

Warszawa, 30 stycznia 2019

Recenzja rozprawy doktorskiej pani mgr Marty Tymińskiej pt. *Awatar w użyciu. Problematyka rozumienia pojęcia w literaturze przedmiotu i środowisku osób grających*

W centrum przedstawionej do recenzji rozprawy pracy Autorka umieściła awatara – rozumianego jako element kultury grania, ale i refleksji groznawczej. Podobać musi się umieszczone w tytule sformułowanie „w użyciu”, sygnalizujące tryby wykorzystania awatarów przez graczy i graczy oraz zapowiadające cenną, empiryczną część rozprawy. Dobrym pomysłem jest też uczynienie osi dysertacji z twórczego napięcia pomiędzy zastanymi definicjami i wynikami badań awatarów. Nie będę zresztą ukrywać nawet we wstępie recenzji, że składane w tytule obietnice znajdują pełne pokrycie podczas lektury – i że jest to lektura wysoce satysfakcjonująca.

Na dysertację składa się siedem rozdziałów. Pierwszy sytuuje badania nad grami w obszarze współczesnej refleksji nad kulturą i mediami. Drugi to przegląd obecnych w literaturze definicji awatara, a kolejny poświęcony jest roli awatarów w przestrzeni gier. Czwarty to już przygotowanie narzędzi do badania przedstawionego w rozdziale piątym. W rozdziale szóstym zebrany w trakcie badania materiał zostaje przeanalizowany i służy jako podstawa do autorskiej definicji awatara i związanych z nim typologii. Ostatni rozdział odwołuje się do popkulturowych wizji awatarów, potraktowanych jako uzupełnienie refleksji nad nimi. Nie mam zastrzeżeń do struktury pracy, która jest logiczna – choć drobne wątpliwości może budzić rozdział ostatni, być może lepiej pasujący do wcześniejszych partii wyводу. Wybór Autorki daje się jednak uzasadnić, a brak tego elementu na pewno byłby dla całej dysertacji niekorzystny.

Nieco szkoda za to, że w sytuowaniu badań gier w obrębie badań kultury i mediów zabrakło

miejsca dla koncepcji zwrotów kulturowych Doris Bachmann-Medick, diagnozującej kłopoty z definiowaniem dyscyplin poprzez wiązanie ich z przedmiotem badań. Gdy doktorantka przywołuje Piotra Sterczewskiego (s. 21) i jego wywód o zmianie pokoleniowej - o dojściu do głosu badaczek i badaczy, którzy zaczęli badania od gier, nie trafiając do nich z innych obszarów - to można się zastanawiać, czy ten lęk przed kolonizacją badań gier przez przedstawicieli np. badań filmu jest dziś uzasadniony i czy przekonanie o wyjątkowości gier jako podmiotu badań okazuje się bardziej przydatne, niż szkodliwe. Takie podejście grozi przecież swoistą peryferyzacją badań i blokować może interdyscyplinarność. Czy musimy powtarzać pokoleniową sztafetę, czy nie prościej byłoby potraktować gry jako jeden z wielu wartych refleksji elementów kultury i praktyk społecznych? Zwłaszcza, że z perspektywy ostatnich lat i choćby GamerGate, rozważania na temat kontrkulturowego potencjału gier (s. 22), mającego być tutaj elementem stosunkowo wyjątkowym, można niestety dość skutecznie skontrolować refleksją na temat wykluczającego charakteru znaczącej jej części.

Jako osoba dość często wyznaczana do recenzowania groznawczych doktoratów muszę docenić fakt, że dokonując wstępnego przeglądu historii badań gier Autorka wychodzi poza „zestaw obowiązkowy”, wymieniając m.in. opracowania Stewarta Cullina czy Harolda Murraya, ale też archiwalne znaleziska Stanisława Krawczyka i Marii B. Gardy dotyczące polskich publikacji z okresu międzywojnia. Świetny przegląd publikacji z pola badań gier, od czasów zamierzchłych do współczesności, dowodzi znakomitej orientacji mgr Tymińskiej w tym obszarze i przy okazji pokazuje badawczą dojrzałość Autorki. Trudno ukryć, że przegląd historii badań jest zazwyczaj najnudniejszą częścią prac groznawczych, z rytualnie i często bezrefleksyjnie przywoływanymi streszczeniami prac Huizingi i Caillois. Mgr Tymińska pokazuje jednak, że konwencja wypisów z historii badań może mieć sens, bo sposób jej przedstawienia pokazuje nie tylko znajomość obszaru, ale też sprawność, z jaką Autorka w nim się porusza. W tym wypadku już po pierwszym rozdziale wiadomo, że nie ma powodu do obaw, że będzie to interesująca lektura - dzieło badaczki, która obficie przytacza źródła, ale pokazuje przy tym, że wie, co warto przywołać i że wszystkie te pozycje co najmniej w pewnym stopniu zna. Potrafi je też systematyzować, a nawet wskazywać ich słabości. To już sporo.

Z podobną pieczołowitością i sprawnością przedstawione zostaje kluczowe dla rozprawy pojęcie – awatar, rozumiany we wczesnej części rozprawy jako jeden z elementów zapośredniczenia doświadczenia graczek i graczy. Znowu bardzo dobrze nakreślona zostaje geneza terminu, z odniesieniami do religii i science-fiction oraz z drobiazgową analizą wejścia dyskursu dotyczącego awatarów w świat gier komputerowych (w tym pionierskich przedsięwzięć sieciowych) w połowie lat

80. To jednak dopiero początek przygotowania badawczej aparatury. Autorka bowiem nie tylko wylicza definicje z kolejnych odnalezionych opracowań, ale też trafnie je kategoryzuje, wskazując na aż siedem dających się zidentyfikować typów (s. 48). Tak przygotowane zestawienie poszerza dodatkowo o refleksję nad relacyjnym charakterem awatarów, co docelowo prowadzi do wypracowania własnej, roboczej definicji (s. 57). Mgr Tymińska zestawia ją następnie z pokrewnymi terminami, począwszy od postaci, przez „alty” i sobowtóry, po inne byty cyfrowe. Zabieg ten podnosi precyzję wywodu, a przy tym prowadzi do kolejnych, autorskich i przywoływanych typologii, które w mojej opinii są jednym z największych atutów tej pracy – to meta-spojrzenie czyni z niej bowiem wartościowy materiał wspierający prowadzenie kolejnych badań. Autorka odnosi się to także do kolejnych ważnych dla badań awatarów pojęć, czyli immersji i identyfikacji.

Ta meta-refleksja obejmuje zresztą również namysł nad samym sposobem wytwarzania wiedzy w studiach nad grami – niezwykle błyskotliwy jest fragment poświęcony tworzeniu nowych konceptów jako bliższych fandomowi niż środowisku akademickiemu folksonomii, które biorą udział w nieformalnych wymianach komunikacyjnych, zanim wejdą do oficjalnego użycia. Za niezwykle interesujące uważam też omówienie badań praktyk budowanych przez graczy i graczki wokół awatarów – choć w wypadku analiz psychologicznych można pewnie wzmocnić perspektywę kulturoznawczą i zasygnalizować choćby kwestię możliwych różnic międzykulturowych (nie mamy bowiem pewności, że np. mechanizmy diagnozowane wśród graczy w USA koniecznie muszą przekładać się na zachowania przywoływanych w innym miejscu Koreańczyków). Zwłaszcza, że w wywodzie mgr Tymińskiej pojawiają się równocześnie kwestie dotyczące choćby praktyk dyskryminowanych mniejszości, maskujących w sieci swoją tożsamość.

W części poświęconej kontekstowi i strukturze badania nieco zaskoczyło mnie oparcie się o metodę historii mówionej – wszak Autorka korzysta ze standardowych narzędzi nauk społecznych i to chyba dość odległa, nie do końca potrzebna analogia. Zwłaszcza, że doktorantka wspomina o tej metodzie, by niemal natychmiast odrzucić jej wątków związanych z historią i w pewnym sensie sprowadzić do wspomnianej socjologicznej skrzynki narzędziowej, przede wszystkim do wywiadów pogłębianych. Aby było jasne dodam, że nie mam najmniejszych zastrzeżeń co do sposobu przygotowania i opisanego narzędzi – dziwi jedynie przywołana, moim zdaniem niepotrzebnie, etykieta. Satysfakcjonująco prezentują się także pytania badawcze mające zdiagnozować to, jak graczy i graczki używają swoich awatarów, uzupełnione o wątki związane z wartościami i ewentualną przemianą jednostki wobec procesu gry. Choć jednak w tej części pojawiają się niezwykle istotne rozpoznania, związane z różnymi formami ekspresji poprzez awatary, kwestiami podobieństwa

graczek i graczy do tworzonych awatarów czy problematyki performowania płci, a nawet świadomych gier z konwencją czy wręcz celowego wywoływania swoją kreacją dyskomfortu u innych graczy, to empiryczna część przedsięwzięcia badawczego pozostawia jednak lekki niedosyt. Autorka pokazuje, jak gracze budują narracje poprzez swoje postaci, jakie stawiają sobie i innym wyzwania, co jest dla nich źródłem komfortu. To wszystko jest jednak efektem zaledwie dziewięciu, w dodatku niezbyt długich, bo trwających średnio poniżej 40 minut wywiadów. W dodatku, jeśli dobrze rozumiem, rozmówczyniami i rozmówcami były osoby pozostające z doktorantką w relacjach towarzyskich, co zapewne wspierało realizację wywiadów i uzyskanie podczas nich pogłębionych relacji, ale na poziomie poznawczym stanowi jednak pewne ograniczenie, także dla możliwej do uzyskania gamy odpowiedzi. Mam świadomość, że Autorka próbowała dotrzeć do szerszej grupy – niemniej efekt w kategoriach próby badawczej nie jest całkowicie satysfakcjonujący.

Minimalny niedosyt budzi także zakończenie, bardzo zdawkowe. Choć wobec bardzo dobrej konstrukcji pracy nie mam poczucia zerwania wyvodu, to jednak domykająca całość klamra mogłaby być nieco bardziej rozbudowana. Na tle całości to jednak drobiazgi, a do listy komplementów warto dopisać też uwagę związaną z ułatwiającą nawigację w lekturze organizację tekstu – ze śródtytułami, podkreśleniami, diagramami. Muszę też wspomnieć, że będąc kompetentną rozprawą naukową, praca jest też po prostu dobrze napisanym materiałem na książkę o pewnym potencjale aplikacyjnym, związanym z projektowaniem gier. Reasumując: nie mam wątpliwości, że praca mgr Marty Tymińskiej w pełni spełnia wymogi stawiane pracom doktorskim. Dotyka istotnej kwestii, prezentuje badawczą dojrzałość i sprawność w nakreśleniu ram teoretycznych oraz poruszaniu się w ich obrębie. Pokazuje też, że Autorka potrafi używać tak przygotowanych narzędzi. Dlatego w mojej opinii, ten tekst po dokonaniu drobnych korekt – a optymalnie przy rozszerzeniu skali badania, zwłaszcza z uwzględnieniem obecności innych, mniej zasobnych w kapitał kulturowy grup społecznych – zasługuje na publikację. Praca potwierdza wysokie kompetencje badawcze Autorki, która w środowisku polskich badaczek i badaczy gier, pomimo iż znajduje się na wczesnym etapie kariery naukowej, nie jest już zresztą postacią anonimową. Wnoszę więc o dopuszczenie pani Marty Tymińskiej do kolejnych etapów postępowania o nadanie stopnia doktora.