



UNIwersytet
Warszawski

Instytut Ameryk i Europy
Ośrodek Studiów Amerykańskich

Warszawa, 4 kwietnia 2019 r.

**Recenzja rozprawy doktorskiej Pani Marty Tymińskiej
p.t. „Awatar w użyciu. Problematyka rozumienia pojęcia
w literaturze przedmiotu i środowisku osób grających”**

Przedstawiona do recenzji praca jest dziełem w pełni zaspokajającym wymagania stawiane dysertacjom doktorskim: liczy sobie ponad 260 stron i opatrzona jest imponującą bibliografią, zaś liczby te opisują odpowiedzialną intelektualnie analizę. Po takim wstępie, którego głównym celem jest uspokojenie Doktorantki, co do ogólnego tonu recenzji, pragnę również uspokoić słuchaczy, że kolejnym modułem niniejszej recenzji nie będzie zwyczajowe streszczenie głównych założeń doktoratu. Jak mniemam, praca jest dostępna publicznie zgodnie z odnośnymi zarządzeniami uniwersyteckimi. Pozwolę więc sobie przejść do meritum, porządkując moje refleksje na temat rozprawy Pani Magister Marty Tymińskiej w trzech grupach, którym nadać można następujące tytuły: pochwały, uwagi krytyczne, oraz pytania do Autorki.

Z pochwałami nie ma najmniejszego problemu i chociaż poświęcona im sekcja jest najkrótsza ze wszystkich trzech, nie należy uznawać jej długości za wyznacznik recenzenckiej aprobaty. Przede wszystkim na uznanie zasługuje doskonałe rozeznanie Doktorantki w literaturze przedmiotu. Chociaż groznawstwo jest relatywnie nowym

pojem badań naukowych, liczba artykułów w czasopismach i pozycji książkowych dotyczących gier wideo rośnie lawinowo, nawet w tak wąskich wycinkach jak problematyka awatarów i postaci w grach, zaś jego interdyscyplinarność często stawia przed badaczami spore wyzwania.

W dysertacji Doktorantka wielokrotnie wykazuje szerokie czytanie, ale również merytoryczną orientację w istniejących już pracach dotyczących zarówno kluczowych dla rozprawy awatarów, jak i szerszych zagadnień badań gier. Już sama licząca ponad 300 pozycji (!) imponująca bibliografia (a znajduje się w niej – należy podkreślić – relatywnie niewiele tekstów z growej blogosfery, którymi doktoranci czasami „sztukują” bibliografie) jest najlepszym dowodem rozpiętości zainteresowań i lektur Autorki, ale na podziw zasługuje lekkość przywoływania konkretnych ujęć czy zagadnień, świadcząca o gruntownym przepracowaniu tej masy tekstów.

Po drugie, bardzo podoba mi się wyważone podejście do omawianej tematyki oraz ostrożność w formułowaniu sztywnych terminologii i hierarchii. Wiele badaczek i badaczy młodszego (ale nie tylko) pokolenia często ulega pokusie stawiania totalizujących diagnoz dotyczących takich czy innych form kulturowych. Tego rodzaju uogólnienia, uproszczenia i wygodne przemilczenia w sposób oczywisty nie odzwierciedlają omawianych zjawisk kulturowych, a z pozycji recenzenta aż proszą się, aby jej zdekonstruować. Pani Magister Tymińska z imponującą gracją i odpowiedzialnością unika tego rodzaju błędów. Co więcej, szereg razy podkreśla brak precyzji w użyciu przez badaczy wielu kluczowych dla groznawstwa terminów (sam

awatar jest tutaj oczywiście niemal klasycznym przykładem). W konsekwencji, proponowana przez nią mapa ujęć i koncepcji jest znacznie wartościowszym podejściem niż stawianie na dookreślone, ale również bardziej definitywne postulowanie jednego tylko rozumienia pojęcia awataru.

Po trzecie, niezależnie od moich zastrzeżeń (o których poniżej), jest też w dysertacji kilka po prostu świetnych fragmentów. Należą do nich chociażby fragment poświęcony immersji w Rozdziale 3 czy przegląd narzędzi do pomiaru stopnia identyfikacji graczy z awatarami w tym samym rozdziale. Bardzo podoba mi się sekcja poświęcona ograniczeniom przeprowadzonego badania (str. 112-13) – tego rodzaju autorefleksja świadczy o dojrzałości Autorki i nie jest wcale tak powszechna, jakby mogło się wydawać. Niesamowicie przydatna wydaje mi się również dyskusja pięciu wymiarów w typologii awatarów na str. 191-196 (jednocześnie muszę zaznaczyć, że owa sekcja wręcz prosi się o więcej przykładów, a jest ich niestety tylko kilka).

Jako całość, dysertacja posiada kilka fragmentów, które wymagają jeszcze odrobinę pracy (o czym za chwilę), ale nawet już teraz jest ona bardzo solidną kandydatką na publikację książkową, do przygotowania której Autorkę gorąco zachęcam. Reasumując, przedstawiona do oceny rozprawa doktorska jest dziełem rokującym bardzo dobre nadzieje na naukową przyszłość Doktorantki.

Tyle pochwał, gdyż najbardziej istotną cechą gatunku literackiego znanego jako recenzja dysertacji doktorskiej jest moduł poświęcony krytyce, której—na wszelki

wypadek jednak zastrzegę—nie należy traktować jako wotum nieufności wobec możliwości intelektualnych czy wiedzy kandydatki. Osobiście traktuję uwagi krytyczne jako podjęcie rozmowy o materiale. Chciałbym jednocześnie poprosić Autorkę, aby potraktowała je jako sugestie mogące uczynić z przedstawionego tekstu jeszcze bardziej spójny manuskrypt książkowy.

Pierwsza uwaga jest całkowicie techniczna, ale raczej znacząca, bo dotyczy układu pracy. Nie jestem do końca przekonany czy ostatni rozdział stanowiący – jak pisze Autorka – „popkulturowe uzupełnienie” (7) w ogóle powinien się w pracy znajdować. Z jednej strony zupełnie, moim zdaniem, nie przystaje on do reszty pracy, której zrębem jest przecież analiza wywiadów czerpiących z tradycji historii mówionej, w których mikroetnograficzne dane stają się przedmiotem refleksji. Lista tekstów literackich czy medialnych powstających w rozległych strukturach mediów i masowej cyrkulacji nijak się więc ma do wąskiej perspektywy przyjętej w głównej części rozprawy. W mojej ocenie, jedynym usprawiedliwieniem obecności Rozdziału 7 byłoby zbadanie, w jakim stopniu medialne przedstawienia awatarów wpływają na ich rozumienie przez graczy, ale tym aspektem – jak rozumiem – w ogóle się Doktorantka nie zajmowała. Z drugiej strony, popkulturowy rozdział jest zdecydowanie katalogujący i brakuje w nim dogłębnych analiz przedstawień awatarów w takim czy innym tekście. Nie da się więc zupełnie skorelować owych tekstów z dosyć szczegółowymi przemyśleniami osób, z którymi Autorka rozmawiała.

Wśród innych – ale nielicznych – technikaliów znajduje się kilka literówek (np. na str. 27 mamy „inerdyscyplinarność” zamiast „interdyscyplinarności”, zaś na str. 56, lin. 11, brakuje „h” w „method” w tytule pozycji Boellstorffa et al., a samo to słowo powinno być pisane wielką literą. W całej dysertacji dosyć niestandardowo wyróżniane są chyba dłuższe cytaty (takie jak na przykład na stronach 39 czy 56, ale też wielu innych), umieszczane w nowym akapicie, ale nie blokowane (wcinane). Co więcej, w ich formatowaniu widać również pewną niekonsekwencję – przykładowo, cytat na str. 87 wyróżniony jest mniejszą czcionką.

Druga, nieco poważniejsza uwaga dotyczy liczby przeprowadzonych wywiadów, które stanowią trzon dysertacji. Oczywiście rozumiem, że celem rozprawy jest analiza jakościowa, doceniam szczegółowe omówienie procedury ich przeprowadzania oraz przyjmuję wyjaśnienia ich niewielkiej liczby, ale biorąc pod uwagę, że wszystkie z wyjątkiem jednego zostały przeprowadzone jeszcze w roku 2016, a więc jakiś czas przed złożeniem dysertacji, trochę mi szkoda, że główny rozdział analityczny – a to on jest przecież najważniejszą kontrybucją Doktorantki – nie opiera się na większej ich liczbie. Myślę, że przygotowywanie manuskryptu na potrzeby publikacji książkowej może być dobrą okazją do uzupełnienia tego niedostatku.

Trzecia grupa moich wątpliwości dotyczy różnego rodzaju stwierdzeń, które popchnęły mnie do notatek na marginesie. W gruncie rzeczy, nie oczekuję nawet od Doktorantki szczegółowego odniesienia się do każdego z tych komentarzy, ale myślę, że zasługują one na ponowny ogląd podczas przygotowywania wersji do druku. I tak, na

stronach 52-53, zupełnie niepotrzebnie moim zdaniem porzuca Autorka figurę cyborga jako jedną z metafor awatarów, tłumacząc decyzję tym, że cyborgi „realizację praw biologicznych i cybernetycznych na gruncie materialnej cielesności” (53). Takie wyjaśnienie wydaje się opierać na dosyć wąskim rozumieniu owej figury, a dodatkowo kontruje bodajże najbardziej znane ujęcie tematyki autorstwa Donny Haraway. A dla Haraway przecież cyborg to przede wszystkim emblemat nie cielesnego, a kognitywnego czy emocjonalnego rozkroku między dwoma kondycjami – czyż więc jej „cyborg consciousness” nie jest więc właśnie idealnym tropem w dyskusjach na temat relacji graczy i ich w-growych przedstawień?

Niezależnie od tego, że przegląd ujęć problematyki awatarów w Rozdziałach 2 i 3 jest doskonały, nie do końca jestem pewny, czy Autorka faktycznie dokonała w nich „krytycznej analizy dyskursu” (str. 107). Taka analiza to jednak nie to samo, co najbardziej nawet wymagające uporządkowanie głosów owego dyskursu.

Nie jest również dla mnie jasne czy tytuły sekcji w analitycznym Rozdziale 5 to założone wcześniej kategorie (a jeśli tak, to czy były jakoś sugerowane rozmówczyńom i rozmówcom) czy też bardziej wypadkowa tego, czego dotyczyły rozmowy.

Na str. 124 Doktorantka zauważa, że „rozmowy o awatarach” zmuszały do szeregu refleksji również osoby udzielające wywiadów, ale wcześniej podkreślała w opisie badania, że jej ingerencja w monologi osób „wywiadowanych” była minimalna. Widzę tu pewną niespójność, ale być może to jedynie kwestia sformułowania.

Last but not least, ale jest to bardziej sugestia niż uwaga krytyczna, na stronach 42-43 Autorka wspomina o konferencyjnym wystąpieniu Souvika Mukherjee dotyczącym pierwotnego znaczenia słowa „awatar” i krótko zastanawia się jak hinduistyczna wykładnia tej koncepcji może wpływać na ujęcia groznawcze. Osobiście perspektywa Mukherjee wydaje się absolutnie fascynująca a nie została jak dotąd „pociągnięta” dalej – być może warto się jej jeszcze raz przyjrzeć w rozprawie poświęconej właśnie awatarom.

W ostatniej części recenzji chciałbym podzielić się z Autorką dwoma pytaniami, odpowiedzi, na które nie znalazłem w pracy i poprosić o odniesienie się do nich. Pragnę zaznaczyć, iż motywowane są one chęcią wysondowania zdania Doktorantki na temat zagadnień poruszonych przez nią w pracy i że nie należy traktować ich jako uwag krytycznych w owczej skórze. Po pierwsze, na stronie 117 Autorka – wyjaśniając niską liczbę badanych graczy i graczek – zauważa, że metody rekrutacji znanych jej osób do badania pozwalają na „zauważenie sieci społecznych”. W jaki stopniu przeprowadzone wywiady pozwalają na wysnucie jakichkolwiek wniosków na temat takich sieci i jakie dokładnie owe wnioski są? Po drugie, czy mogłaby Autorka naświetlić możliwe relacje/zależności między wspomnianym na stronie 185 funkcjonalnym rozumieniem gatunków gier (czy też funkcjonalnej taksonomii) a awatarami? Jasne jest dla mnie w jaki sposób poziomy tematyczny i ludyczny mogą kształtować awatary, ale frapuje jak taka relacja wygląda na trzecim poziomie. I w końcu, jak pogodzić – a przynajmniej, jaka jest relacja między nimi – ambicję stworzenia w miarę uniwersalnej definicji awatarów oraz ich typologii z wysoce idiosynkratycznymi impresjami prezentowanymi w

przeprowadzonych wywiadach? Innymi słowy, w jakim stopniu mikroetnografia graczy wpływa faktycznie na rozszerzoną definicję? (str. 190)

Niezależnie od moich uwag krytycznych oraz pytań, nie mam najmniejszych wątpliwości, że w przedstawionej postaci dysertacja pani Marty Tymińskiej nie tylko spełnia wszelkie wymogi stawiane tego rodzaju opracowaniom, ale także zasługuje na wydanie drukiem (po sugerowanych poprawkach i korektach). W świetle powyższego, bez zastrzeżeń i z pełnym przekonaniem przyjmuję pracę jako podstawę dopuszczenia doktorantki do dalszych etapów postępowania doktorskiego.



Dr hab. Paweł Frelik, prof. UW