

Wrocław, 2.07.2019

Dr hab. prof. UW r Anna Gemra

Uniwersytet Wrocławski

Recenzja rozprawy doktorskiej mgr. Bartłomieja Mycyka  
*Wybrane problemy metodologii opisu gier cyfrowych,*  
napisanej pod kierunkiem prof. dr hab. Jakuba Z. Lichańskiego

Rynek gier wideo – komputerowych, cyfrowych – jest obecnie jedną z najprężniej rozwijających się gałęzi ekonomii na świecie, przynoszącą olbrzymie zyski. I nic nie wskazuje na to, by miało się to zmienić w świecie, w którym powracamy do kultury oralności i wizualności, a nowe technologie stanowią „przedłużenie człowieka”. W ślad za tym nie idą jednak jeszcze stosowne opracowania, a to między innymi dlatego, że gra, wbrew pozorom, jest medium bardzo skomplikowanym i wieloaspektowym, wymagającym interdyscyplinarnego przygotowania badaczy. Dodatkową trudność stanowi fakt, że mamy do czynienia z medium żywym, szybko ewoluującym, zmieniającym się – a jednym z efektów tego jest, zauważył Doktorant, „dezaktualizacja części wysuniętych dotychczas tez i kategoryzacji, a także występowanie licznych problemów związanych z najbardziej zasadniczymi zagadnieniami dotyczącymi gier cyfrowych” (s. 5). I rzecz kolejna, zresztą po części będąca wynikiem poprzednich, mianowicie – brak jednej, obowiązującej terminologii. Dodatkowo część pojęć jest tłumaczona z innych języków (głównie z angielskiego), siłą rzeczy więc niesie ze sobą nieco inne znaczenia. Z tego wszystkiego wynikają czasem spory i nieporozumienia, w tym między innymi spór pomiędzy „narratologami” i „ludologami”, którego Doktorant również nie pomija.

Nie jest zatem łatwo podjąć się opracowania takiego tematu i doceniam wysiłek mgr Bartłomieja Mycyka, który postanowił się z nim zmierzyć, choć muszę zaznaczyć, iż uważam, że opinię na temat nowatorstwa pracy (s. 6) powinni jednak wyrażać recenzenci, a nie jej Autor.

Dysertacja została podzielona na kilka wyraźnych części. Otwiera ją *Wstęp*, opatrzone na końcu datą, co z jednej strony dziwi, z drugiej – przy takiej pracy chyba jednak powinna ona pozostać, ponieważ jasno określa ją chronologicznie. We *Wstępie* znalazło się też streszczenie rozprawy, natomiast nie zawiera on stanu badań ani definicji, które wprowadzałyby w podejmowaną problematykę: Autor zdecydował się powiązać je z problematyką poszczególnych rozdziałów i w ten sposób uspołnić tekst. To nie jest złe rozwiązanie, ale też nie do końca dobre, zwłaszcza jeśli chodzi o definicje, szczególnie podstawowe, jak na przykład ta określająca, co

Autor rozumie pod pojęciami gier czy produkcji cyfrowych. Informacja o tym pojawia się w pierwszym rozdziale (s. 10): uważam, że powinna zostać podana wcześniej, we *Wstępie*, skoro *de facto* jest to podstawa rozważań. Powrócić zaś do definicji przy okazji propozycji zmian – zawsze można.

Główną część rozprawy stanowi pięć rozdziałów, po nich zaś są jeszcze dwa *Appendixy* i dopiero *Zakończenie*, który to układ, przynajmniej, jest nieco zaskakujący, ponieważ zwykle dodatki zamieszczane są po całej pracy, traktuje się je bowiem jako uzupełnienie. Dysertację wieńczy obszerna *Bibliografia* – do s. 315 do s. 341, przy czym jej uporządkowanie czasem zawodzi – na przykład Rogera Caillois mamy nie pod C, ale pod R. – inicjałem imienia, podobnie jak np. Katarzynę Kuciel wprowadziliśmy pod K., ale nie pod Kuciel. Gdyby imiona w bibliografii zostały rozwinięte, zapewne coś takiego by się nie wydarzyło. Są to jednak drobne usterki redakcyjne – a w wypadku kolejności poszczególnych części pracy raczej wątpliwości czytającego co do układu pracy niż faktyczne błędy w podziale struktury treści – które nie wpływają na ogólną wysoką, zaznaczę to od razu, ocenę pracy. Bardziej uciążliwa dla osoby czytającej jest za to ciągła numeracja przypisów (jest ich 721).

Poszczególne rozdziały mają funkcjonalny układ: najpierw Autor zapowiada, czym się w nich będzie zajmował, potem następuje część zasadnicza, a całość rozdziału wieńczy *Podsumowanie*. To przejrzysta, przemyślana struktura, dobrze przeprowadzająca czytelnika przez skomplikowaną materię, którą zajmuje się Doktorant. Natomiast mam pewne wątpliwości co do rozmiarów poszczególnych rozdziałów: dysproporcje pomiędzy nimi są czasem bardzo duże (np., o ile dobrze obrachowałam, rozdział pierwszy liczy ok. 20 stron, drugi – bez mała 70, trzeci – 36, czwarty ponad 90, piąty – 44, pierwszy *Appendix* 15, drugi – 30; zakończenie zaś jest bardzo oszczędne, bo mieści się na niecałej stronie). A przecież na przykład rozdział drugi z powodzeniem można byłoby podzielić na dwie części: teoretyczną i „praktyczną”. Zwraca uwagę także duża liczba rozbudowanych, szczegółowo omawianych przykładów. Z jednej strony rzecz jest przydatna, ponieważ unaocznia to, o czym pisze Doktorant, z drugiej jednak – takie detalicznie rozpatrywane exempla rozbijają narrację, odsuwając czytelnika od głównej linii wyводу. Potrzeba dokumentowania jest jak najbardziej chwalebna, ale sugeruję umiar i pewną dyscyplinę w rozważaniach: nadmiar w tej kwestii może być męczący i rozpraszaający uwagę. Wspominam o tym w kontekście przyszłego przygotowywania pracy do druku, bo mam nadzieję, że ujrzy ona światło dzienne w takiej właśnie postaci. Trzeba to zrobić, choćby z uwagi na wartość merytoryczną pracy, w tym dobrze uzasadnione nazwy, terminy etc. – próbę uporządkowania i skatalogowania tego, co studiach poświęconych grom (zwłaszcza jeśli chodzi o grunt polski) często jeszcze wpływa bardziej z „intuicji” niż z operowania siatką jednoznacznych, dobrze opisanych i osadzonych w materii przedmiotu pojęć.

Spora część pracy jest, by tak rzec, „niedyskutowalna”: Doktorant relacjonuje stan badań, punkty widzenia poszczególnych naukowców, ich propozycje itd. Trudno jednak odmówić takim partiom dysertacji wartości merytorycznej i to nie tylko w kwestii źródłowej – choć skądinąd zebranie takich materiałów w jednym miejscu i ich uporządkowanie to znakomita wiadomość dla innych badaczy, którzy dostaną do ręki gotową bibliografię adnotowaną – ale także z uwagi na fakt, iż stają się one podstawą problematyzowania podejmowanych tematów i formułowania własnych definicji przez Doktoranta. Widać tutaj temperament badawczy mgr. Mycyka, sposób, w jaki mierzy się z materiałem i kolejnymi zagadnieniami; można też prześledzić jego pracę jako teoretyka i praktyka.

W pierwszym rozdziale Autor zajął się czynnikami, które w jego opinii wpłynęły na przemiany – i rozwój, trzeba by dopowiedzieć – „medium elektronicznej rozrywki”. Już w podtytule rozdziału znajdziemy zastrzeżenie, że jest to tylko „Wprowadzenie do problematyki”. Słusznie, skoro nie to jest głównym tematem pracy; słusznie też dlatego, że omówione przez Doktoranta czynniki za jakiś czas nie muszą być jedynymi, które mają wpływ na rozwój medium. Tak przecież było z wykorzystywaniem medium rozrywki elektronicznej w procesie dydaktycznym, dziennikarstwie etc. (s. 10): niegdyś miało minimalne znaczenie, teraz jest jedną z ważnych sił napędowych procesu przemian. Jak trafnie zauważa mgr Mycyk, gra to już nie tylko „program o specyficznych właściwościach technicznych, lecz także – tekst kultury” (s. 10). Na szczególną uwagę zasługuje w tym rozdziale, w mojej opinii, podrozdział poświęcony specjalizacji gier. Ich wykorzystywanie w różnych segmentach życia rzeczywistego pokazuje, jak bardzo świat wirtualny wpływa na świat realny i jak go zmienia. To już nie jest „tylko rozrywka” ale użyteczne narzędzie pomagające w edukacji, w pracy (dziennikarstwo). Nie jestem pewna, czy koniecznie trzeba było wydzielać jako osobne zjawisko gry udostępniane w terapiach, zwłaszcza że ich funkcja – a przynajmniej tak to pokazał mgr Mycyk – jest wyraźnie edukacyjna: oczywiście, to nie nauka geografii, a np. postępowania w chorobie (własnej), ale choć temat inny, to przecież funkcja taka sama (s. 24). Co innego gry terapeutyczne czy też raczej takie, w których funkcja terapeutyczna jest wysuwana na pierwszy plan. Ciekawe byłoby w tym miejscu porównanie skuteczności terapeutycznej „zwykłych” gier z grami komputerowymi: czy zmiana medium wpłynęła – a jeśli tak, to w jakim stopniu – na większą skuteczność terapeutyczną? Wspominam o tym, ponieważ nie od dziś przecież gry były wykorzystywane w różnego rodzaju terapiach, a zdarza się nam o tym, w obliczu nowego medium, zapominać. Podobnie zresztą jeśli chodzi o gry szkoleniowe – gry strategiczne w funkcji szkoleniowej są wykorzystywane od bardzo dawna. Wydaje mi się też, że nie do końca dobrym pomysłem jest ściśle oddzielanie funkcji ludycznej od innych. Pisze Autor mianowicie o grze *September 12th*, że (podobnie jak wcześniej omawiane przez niego produkcje) jest „dedykowana celom innym niż ludyczne” (s.

25). Ale przecież jedno nie wyklucza drugiego: że posłużę się maksymą z Oświecenia, można uczyć bawiąc. Rzecz w tym, jaki cel będzie nadrzędny – ale jaki by nie był, ludyczności nie wyklucza, bo, moim zdaniem, nie może: na tym polega przecież gra. Do tej kwestii Autor powraca w rozdziale drugim, pisząc: „bez względu na kontekst korzystania z danej gry (i zaistniałe w trakcie rozgrywki reakcje uczestników), pozostaje ona tym samym przedmiotem. W związku z tym wydaje się, że zabieg polegający na określeniu gry jako zabawy jest zbędny – wprawdzie korzystanie z danego tytułu może być rozumiane poprzez kategorię zabawy, ale to rozwiązywanie stanowi tylko jedną z możliwości” (s. 65). Pozwolę sobie wyrazić wątpliwość co do wymowy ostatniego zdania: jest oczywiste, że zabawa jest tylko jedną z możliwości korzystania z danego tytułu – natomiast w mojej opinii jest to warunek *sine qua non*: każda gra jest zabawą, choć nie musi to być funkcja prymarna.

Drugi rozdział przynosi interesującą, zwięzłą definicję gry cyfrowej (s. 77), sformułowaną po szczegółowych rozważaniach i rzetelnym przeglądzie rozmaitych definicji. Autor jasno określa przedmiot swojego zainteresowania badawczego i doprecyzowuje, dlaczego z rozważań i definicji wyłącza inne gry, które czasem też są tak określane, wspierając się ustaleniami i opiniami innych badaczy. Nie zapomina przy tym o roli graczy – ale też i o tym, że gatunek gry prowokuje ich do konkretnych reakcji (s. 33; jako przykład Doktorant podał gry wojenne) – tak jak zapowiadany przez wydawcę czy producenta przy danym tytule gatunek literacki/filmowy powoduje określone oczekiwania po stronie odbiorców, znających konwencję. Kategoria gracza implikowanego, do której dowołuje się Doktorant, literaturoznawcy nieodparcie kojarzy się z kategorią odbiorcy wirtualnego; i choć nie można o nim zapominać, trzeba też pamiętać, że jest to tylko założenie, konstrukt idealny. Cieszy mnie, że mgr Mycyk o tym nie zapomniał (s. 34). Swoją definicję gry Autor „sprawdził” na napisanych przez siebie aplikacjach, w pracy przedstawionych w formie ilustracji. Co ciekawe, mimo że stwierdził wcześniej, iż kategoria odbiorcy nie będzie go szczególnie interesować – bo zasługuje na osobne badania – ciągle do niej powraca. To dla mnie oczywiste: gra nie istnieje bez odbiorcy. Może oczywiście istnieć jako przedmiot, produkt: natomiast bez odbiorcy i procesu grania (rozgrywki) nie istnieje jako gra, jako tekst kultury. Każdorazowo odbiorca dokonuje aktualizacji i kreuje grę (Doktorant zresztą, co warto odnotować, wraca potem do kwestii aktualizacji tekstu kultury).

Co do rozdziału trzeciego: mgr. Mycyk zaproponował podział gier ze względu na to, na jakie urządzenia są przeznaczone. Doceniając wysiłek włożony w uporządkowanie wszelkich niejednoznaczności w tym względzie, chciałabym zgłosić pewną wątpliwość: oto bowiem sam Autor zwraca uwagę, że „pierwotnie wyraźnie zarysowane różnice między konkretnymi typami gier ulegają stopniowemu zatarciu” (s. 130). Ja zaś dodatkowo przypomnę to, o czym Doktorant pisał we *Wstępie*, a mianowicie, że gry są medium szybko ewoluującym, także ze względu

zmieniającą się technologię. Wątpliwość moja dotyczy zatem w ogóle konieczności podziału gier ze względu na urządzenia, a to dlatego, że zaraz może się okazać, iż jest to podział nieadekwatny do sytuacji, z jaką mamy do czynienia (słowo „obecnie”, jakie pojawia się m.in. na s. 97, jest bardzo znamienne). Innymi słowy: doceniam to, co mgr Mycyk zrobił, rozumiem też, dlaczego tak zrobił, natomiast poświęcanie temu osobnego, całkiem sporego rozdziału nie wydaje mi się uzasadnione. Czym innym byłby (oczywiście nie o to mgr. Mycykowi chodziło, zatem to uwaga na marginesie) – i piszę to nie tylko z punktu widzenia filologa-literaturoznawcy, ale także gracza (wprawdzie nienamiętnego, ale jednak) – podział na gatunki fabularne. W tej kwestii bowiem od lat niewiele się zmienia, a gatunki dziedziczone są po literaturze i filmie.

Zwróć jeszcze uwagę na jedną sprawę: otóż polemizuje mgr Mycyk z pracą Iwony Ulfik-Jaworskiej *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych* (warto przy tym napomknąć o specyficznym podejściu autorki do gier). Nie podaję w wątpliwość jego uwag, natomiast chciałabym przypomnieć fakt, który zdaje się nieco Doktorantowi umykać. Otóż praca Ulfik-Jaworskiej ukazała się w 2005 roku, a ci, którzy znają realia tamtych czasów, będą też wiedzieć, że zapewne powstała co najmniej dwa lata wcześniej, najprawdopodobniej zresztą jest to praca doktorska (być może nieco zmieniona, tego jednak nie wiem), obroniona w 2003 roku, czyli – znów – materiał do niej musiał zostać zebrany wcześniej. W tym więc kontekście stwierdzenie, że „badaczka nie uwzględniła w swoim opracowaniu na przykład telefonów komórkowych jako urządzeń obsługujących gry cyfrowe” (s. 119) choć prawdziwe, nie dotyka istoty problemu: otóż telefonia GSM w Polsce dopiero raczkowała (zaczęto ją budować w 1996 roku). Trzy lata wcześniej telefon komórkowy to była w ogóle nowość, jeśli chodzi o Polskę. Często nie było zasięgu, urządzenie było drogie, podobnie jak rozmowy i smsy. Można było grać w Snake'a, Tetris czy Scramble – ale grało niewielu, bo niewielu miało telefon. Stąd też dziwne określenia, jakie pojawiają się w pracy Ulfik-Jaworskiej i w ogóle w starszych opracowaniach. Warto przy polemikach uwzględniać takie fakty. Widać też na tym przykładzie, dlaczego miałam wątpliwości co do tak obszernych rozważań na temat typologii gier z uwagi na sprzęt (kwestia rozwoju technologii).

Bardzo interesujący jest rozdział IV, który pomieścił m.in. nie tylko obszerny stan badań na temat przestrzeni w grach (i różnych problemów z tym związanych, w tym metod opisu, kategoryzowania i przedstawiania sytuacji przestrzennych), ale też i polemikę z dotychczasowymi ustaleniami i propozycjami, na przykład Marka Wolfa. Chciałabym jednak zwrócić uwagę na fakt, który nie uszedł uwagi Doktoranta, ale chyba pomniejszył on jego znaczenie. Artykuł Wolfa zamieszczony został w książce *The Medium of the Video Game*. Mgr Mycyk posługuje się wydaniem z 2005 roku, ale po raz pierwszy książka ukazała się w roku 2001 (tę datę zresztą mgr Mycyk podaje, ale dopiero w piątym rozdziale, o ile pamiętam – szkoda, bo taka informacja jest

ważna) i, na ile się orientuję, kolejne wydania nie były poprawiane. Mało tego, część artykułów powstała z pewnością w latach 90. XX wieku, w tym artykuły Wolfa (świadczy o tym chociażby bibliografia). Posłużyłam się tu Wolfem jako przykładem, ale takich polemik z dawnymi tekstami można znaleźć więcej. Zreferowanie rozmaitych koncepcji i stanowisk na temat różnych aspektów związanych z przestrzenią w grach cyfrowych jest interesujące i wartościowe – przy okazji chciałam wskazać na tytaniczną wręcz pracę, jaką wykonał Doktorant, zbierając te stanowiska z różnych lat i ustosunkowując się do nich – ale pytanie, na ile (albo: jak obszernie) warto polemizować z pomysłami, które, po części, nie przystają – bo nie mogą, z racji daty powstania tekstu – do współczesnych czasów?

Przedstawia mgr Mycyk także własne propozycje (np. „przestrzeń akcji”, „przestrzeń interaktywna”, s. 155; „przestrzeń tła”, s. 157; „przestrzeń domniemana” s. 162) i odpowiednio je uzasadnia, wspierając się argumentami nie tylko z literatury przedmiotu, lecz, co należy podkreślić, także z gier. Otrzymujemy więc rzecz nieczęsto spotykaną przy takich tematach, z przyczyn oczywistych, w praktyce filologicznej: połączenie teorii z praktyką, a nie tylko „suche” teoretyzowanie. Owo przygotowanie praktyczne widać także w formułowaniu pytań badawczych, jak na przykład wtedy, kiedy Doktorant udziela odpowiedzi na postawione przez siebie pytanie, czy „światy gier cyfrowych zamykają się wyłącznie w obrębie przestrzeni akcji i tła, czy też wykraczają poza obszar widoczny »z wnętrza« fizycznie istniejącego obszaru” (s. 161), by następnie udowodnić istnienie „przestrzeni domniemanej”. Widać je również w szczegółowym, precyzyjnym, logicznym i zrozumiałym zaprezentowaniu kwestii „przedstawiania sytuacji przestrzennych w grach cyfrowych”, dodatkowo zilustrowanych czy to rysunkami, czy zrzutami z ekranu, propozycjach nazewnictwa (z odpowiednimi uzasadnieniami) czy metod opisu obrazów w grach. Przychyłam się tu całkowicie do opinii mgr. Mycyka, że „poprawne rozpoznanie zasadniczych problemów związanych z ich [światów gier cyfrowych] budową może pozwolić nie tylko na lepsze zrozumienie gier, lecz także – ich tworzenie” (s. 224).

Referując spór ludologów z narratologami, Doktorant dokonał przeglądu opinii obu stron i najważniejszych argumentów. Świetnym pomysłem w kwestii narracji w grach jest podział na propozycje badawcze i ze strony twórców gier: po raz kolejny podkreśla to zresztą dwutorowość myślenia mgr Mycyka – jako naukowca (teoretyka) i praktyka. Przegląd wspomnianych koncepcji pozwolił mu na postawienie tezy, iż rozgrywkę można rozpatrywać „jako swoist[ą] form[ę] narracji”, którą może „prowadzić zarówno narrator diegetyczny, jak i mimetyczny, co przekłada się też na środki wykorzystywane do przekazywania danej opowieści”, to zaś doprowadziło go do wniosku, że można ujmować „gr[ę] cyfrow[ą] w kontekście zjawiska narracji” (s. 268). Pomysł ten uważam za słuszny, tym bardziej, że Autor podpira go konkretnymi, dobrze dobranymi argumentami. Obawiam się jednak – znając nieco środowisko osób zajmujących się grami – iż

będzie to kolejny odcinek sporu między ludologami i narratorami. Jakby jednak nie było, dobrze, że Doktorant zabrał w tej kwestii głos i może dla tzw. środowiska będzie to głos rozsądku.

Co do *Appendixów* natomiast: myślę, iż mamy tu do czynienia z pewnym, wcześniej już wspomnianym nadmiarem. Mają one różny charakter. Pierwszy z nich jest *de facto* prezentacją poglądów Tomasza Majkowskiego z jego artykułu *Gra, czyli świat*. Sądzę, że można było te rozważania skrócić i przenieść do głównej części dysertacji. Sam problem mieści się bowiem w tematyce pracy, ale tak szczegółowe jego omówienie – szczegółowość i skrupulatność są, jak już wspominałam, charakterystyczną cechą pracy mgr. Mycyka – sprawia, iż można odnieść wrażenie, iż to nie tyle polemika, ile raczej recenzja.

Z kolei jeśli chodzi o *Appendix II*, to jest on propozycją wykorzystania gier w procesie edukacyjnym. Rzecz to bardzo ważna, w związku stawiam sobie pytanie: czy rzeczywiście powinna się znaleźć w *Appendixie*, czy może, na przykład, w rozdziale pierwszym (ale znów: trzeba byłoby *Appendix* znacząco skrócić), w części dotyczącej gier edukacyjnych i wykorzystywanych w terapiach. Z uwag szczegółowych: choć oczywiście zgadzam się z mgr. Mycykiem, że gra *IL-2- Sturmovik* (na marginesie: kto tłumaczył ten tytuł na język polski? Bo w wersji anglojęzycznej brak „I” w nawie II jest zrozumiałe, ale dlaczego po polsku nie ma IŁ?) mogłaby wyjaśnić parę kwestii związanych z lotnictwem wojskowym, walką powietrzną itd., to jednak nie sądzę, by którykolwiek z uczniów (i zresztą także nauczycieli) przejmował się takimi informacjami, jak przeciętna długość starć lotników, „ostrzeliwanie maszyn przeciwnika po uprzednim »odmierzeniu poprawki«, zajmowanie dogodnej pozycji względem słońca oraz samolotów wroga” itp. (s. 300). To detale, na które nie zwraca się uwagi w czasie lekcji, bo podczas analizy i interpretacji podejmuje się inne problemy, a wątpię, by któryś z uczniów dostrzegł, że nie rozumie, o co chodzi, w trakcie lektury. Druga sprawa: Autor powołuje się na opinie badaczy zachodnich w kwestii wykorzystania gier w dydaktyce. Słusznie, ale widzę w tym jeden problem: mamy do czynienia z polską szkołą i polskimi warunkami (nie myślę tu wyłącznie o edukacyjnych), dobrze więc byłoby, mimo globalności zjawiska, jakim są gry, uwzględnić tę lokalną perspektywę, z podstawą programową, warunkami, w jakich pracują szkoły, sprzętem, jaki mają do dyspozycji itd. O części tych ograniczeń Doktorant zresztą, co odnotowuję z satysfakcją, wspomina.

W dysertacji są drobne błędy redakcyjne (na przykład nie wiedzieć czemu tytuł *Słownik terminów literackich* został zapisany w cudzysłowie i bez kursywy, s. 243), tzw. literówki (np. „pośrednicwem”, s. 243; „zapropozowanego”, s. 246), „czeskie błędy” („teroi”, s. 248), błędy fleksyjne („Frasca’i”, s. 249), językowe, składniowe, interpunkcyjne, stylistyczne („Dobrym przykładem może tu być na przykład”, s. 101; „Przyjęta w niniejszej pracy perspektywa z jednej strony nie powinna polegać na zgłębianiu specyfiki działań graczy”, s. 34; „badaczka

wykorzystała Ekologiczną Teorię Percepcji (ang. *Ecological Theory of Perception*) zaproponowaną przez”, s. 145) itp. – jednak nie jest to nic, co odciągałoby na dłuższą uwagę czytającego od treści i wywoływało większą irytację.

Mgr Bartłomiej Mycyk podjął się w swojej dysertacji opracowania zagadnienia nietłatwego, choćby już tylko z tego względu, że dotyczącego zjawiska bardzo żywego, szybko ewoluującego, a w związku z tym stawiającego badaczy przed ciągle nowymi wyzwaniami. Rozprawę tę cenię sobie szczególnie za jej wymiar metodologiczny: niewielu chce się mierzyć z takimi problemami, bo materia jest skomplikowana i uważana za mało atrakcyjną. Mgr Mycyk udowodnił, że posiada zdolność problematyzowania, stawiania badawczych hipotez i poszukiwania obiektywnych odpowiedzi – podkreślam to, ponieważ często w takich wypadkach ujawnia się, jakby mimochodem, postawa fanowska. W tym wypadku tak się nie stało. Udatnie łączy Doktorant warsztat teoretyka z warsztatem praktyka, a liczba przykładów jest imponująca, podobnie jak znajomość literatury przedmiotu. Powtórzę zatem: praca – przy zastrzeżeniu, że powinno się ją sensownie skrócić, skondensować – zasługuje na druk, dotyka bowiem zagadnień przez badaczy, zwłaszcza polskich, raczej ignorowanych.

Uważam rozprawę Bartłomieja Mycyka za całkowicie spełniającą wymagania stawiane przez ustawodawcę przed pracami doktorskimi. W związku z tym wnioskuję o dopuszczenie jej Autora do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Anna Gema