

Prof. dr hab. Andrzej Łyda

Gliwice, 13 czerwca 2021

Uniwersytet Śląski w Katowicach
Instytut Językoznawstwa

Recenzja

rozprawy doktorskiej mgr. Ryszarda Kurpiela

Manifestation of Globality and Glocality: The Language of YouTube Gaming Videos in American English, Italian and Polish.

napisanej pod kierunkiem dra hab. Grzegorza Szpili

Uwagi wstępne

Już na wstępie spieszę prosić Państwa, by nie ulegli Państwo pokusie interpretowania pierwszych stron niniejszej recenzji jako wyrwanych z dzienników Andrzeja Łydy i incydentalnie do niej dołączonych. Zapewniam, że stanowią one tej recenzji nieprzypadkową część.

A rzecz ma się tak. Dałem się namówić swojemu zięciowi do obejrzenia filmu, którego tytułu dzięki Bogu nie pamiętam. W filmie tym początkowe chrobotanie za szafą okazuje się sygnałem wysłanym przez astronautę, który opuściwszy Ziemię ileś tam lat wcześniej, a może później, wpada w czarną dziurę (przy czym bardzo mu rakieta trzęsie) i wraca na Ziemię jakimś równoległym istniejącym kanałem, by porozumieć się za pomocą chrobotania ze swoją wnuczką albo być może matką. Z pewnością nie była to prababka. Całość filmu została dość zręcznie zrobiona: mnóstwo efektów specjalnych, dialogi na poziomie Heideggera (wczesnego), niespotykane mała – jak na obecne czasy – golizny, makijażu permanentnego i tatuaży. Tylko rakieta i szafa. Zięć był w siódmym niebie, ja w mroźnym dziewiątym kręgu Dantego. 50 lat temu czytałem powieści Jules'a Verne'a i miałem wypieki – po obejrzeniu filmu o szafie marznę. 50 lat później on ogląda film o równoległym istniejącej szafie i też ma wypieki. Marznie dopiero na moje słowa o Vernes. Bo nie czytał. A przecież łączy nas fantastyka.

Piszę o tym, by zwrócić uwagę na fakt, a jest to fakt, że kilka miesięcy temu dokonał się wybór prawdopodobnie najgorszego z możliwych recenzentów, tj., recenzenta, który świadomy był istnienia kanału YouTube oraz tak zwanego e-sportu prowadzącego do

otyłości, miopii oraz zespołu cieśni nadgarstka a nie był świadomy istnienia riffingu Let's Playów oraz tego, że ludzka komunikacja wkroczyła na nowy obszar, w którym dominować zdaje się „komunikacyjny narcyzm”. Nie będę ukrywać, że po lekturze pierwszych stron rozprawy odpędzać musiałem myśl, że opisywane przez mgr. Kurpiela zjawisko kwalifikuje się raczej do analiz natury socjologicznej czy też psychologicznej. Natrętnie powracała też myśl, że może to jednak zadanie dla psychiatry. Trzysta stron później i po obejrzeniu kilku gier wideo z komentarzem muszę przyznać, że przedstawiona do recenzji praca stanowi rzetelne i wieloaspektowe studium teoretyczno-empiryczne poświęcone komunikacji ustnej w internecie.

Praca składa się z pięciu rozdziałów merytorycznych (strony 6- 244 stron), Wniosków wraz implikacjami (Rozdział 6; strony 245-255), Bibliografii (strony 256-277), Streszczenia oraz dwóch załączników.

Recenzowana rozprawa doktorska liczy 292 strony, a więc jest opracowaniem obszernym, tym bardziej, że Autor dołączył do swej dysertacji płytę DVD zawierającą niemal 15 MB transkrypcję warstwy mówionej (napisy) oraz klasyfikację kategorii narracyjnych. Zapewne wartość 15 MB niewiele może powiedzieć tym z nas, którzy przyzwyczaili się do jednostek typu „arkusz wydawniczy” czy też „liczba słów”. Tym bardziej muszę wyjaśnić, że omawiany załącznik liczy 542 strony a łącznie niemal 100 tysięcy wyrazów. Nie wiedziałem, w którym roku mgr Ryszard Kurpiel rozpoczął pracę nad swoją rozprawą doktorską, ale zważywszy na ogromny materiał badawczy, konieczność jego transkrybowania a koniec końców wypracowania kategorii badawczych, zastanawiałem się czy nie stało się to jeszcze w czasach, gdy Polska była w ruinie, tym bardziej, że historia kanałów „Let's Player” sięga lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku. Przekonanie o antycznych korzeniach analizowanych Let's Playerów wzmacniał fakt, że analizowany materiał pochodzi z platformy YouTube założonej w roku 2005. Jak okazało się, moje przypuszczenia tylko w pewnej części okazały się trafne. I tak analizowana przez Doktoranta amerykańska wersja Slender: The Arrival | Part 1 | SLENDER HAS ARRIVED ciesząca się 4 430 380 wyświetleń pojawiła się na YouTube 26 marca 2013, o połowę mniej popularne Among the Sleep z 2 885 682 wyświetleń 17 lutego 2016 a najmłodsze FAR CRY 5 - THE END (117 841 wyświetleń) 18 kwietnia 2018. Analogiczne wersje włosko- i polskojęzyczne pochodzą mniej więcej z tego samego okresu. Tak więc moje wstępne datowanie materiału na okres „Polski w ruinie” znalazło potwierdzenie, choć nie o ruinę z lat osiemdziesiątych XX w. tu chodzi. Zagłębiając się coraz bardziej w zawłości platformy YouTube oraz gier tam prezentowanych odkryłem, że YouTube oferuje możliwość włączenia napisów, co niewątpliwie musiało się okazać pomocne w przygotowaniu i analizie materiału badawczego. Te dwa fakty rozwiały moje wątpliwości co do fizycznej możliwości

przeanalizowania tak ogromnego korpusu badawczego.

Ocena problemu badawczego

Recenzje prac doktorskich mają to do siebie, że zwykle przymiotniki ważny i aktualny tworzą nierozzerwalną frazę przymiotnikową. Gdy rozpoczynałem lekturę pracy mgr. Kurpiela nie miałem najmniejszych wątpliwości, że podjęty przez Autora problem badawczy jest aktualny. Let's Playe, szczególnie w obecnej postaci, to mimo wszystko zjawisko relatywnie nowe i zyskujące popularność z każdym kliknięciem lajka na platformie YouTube. Z nieco większą rezerwą odnosiłem się natomiast do uznania tego problemu za ważny, ponieważ trudność sprawiło mi określenie ewentualnego beneficjenta opisu analizowanego zjawiska i wniosków. Z pewnością nie byłiby nimi zarabiający dziesiątki tysięcy dolarów miesięcznie Let's Playerzy, ci bowiem po kilkunastogodzinnych maratonach przed ekranem komputera, nie mieliby czasu na zapoznanie się z rozprawą Doktoranta. Beneficjentów nie dostrzegłem też w kręgu widzów, którzy niewątpliwie nie przedłożyliby lektury recenzowanej rozprawy doktorskiej nad zafundowany przez ich guru spektakl, tym bardziej, że wielu z nich aspiruje do roli samodzielnych Let's Playerów, a to wymaga nieustannego rozwijania umiejętności sprawnego klikania w klawiaturę. Odrzuciwszy więc trop wynikający z ministerialnych zachęt do podejmowania badań o dużym potencjale komercyjnym, zwróciłem się w stronę dobrze mi znaną czyli stricte naukową. Zapoznawszy się z całością rozprawy doktorskiej Ryszarda Kurpiela z pełnym przekonaniem mogę uzupełnić wspomnianą frazę przymiotnikową przymiotnikiem ważny. Rozprawa ta jest ważna, bowiem po pierwsze uzupełnia pewną lukę w badaniach nad dynamiką interakcji, a w szczególności interakcji online przyjmującej postać mówioną a po drugie poprzez przyjęcie perspektywy globalnej i glokalnej pozwala Autorowi na określenie – bez względu na język i kulturę – cech na tyle wyrazistych i powtarzających się, że uzasadniają one określenie analizowanego typu wypowiedzi gatunkiem.

Uwaga o istniejącej luce badawczej poczyniona została przez mgr. Kurpiela już dość wcześniej, bowiem w podrozdziale 1.2. Uważam to za bardzo trafną decyzję ułatwiającą lekturę trzech pierwszych rozdziałów poświęconych badaniom nad dyskursem, globalizacją oraz gamingowi na YouTube. Decyzją tą Autor profiluje zarówno własne omówienie tła badawczego jak i sposób odczytania tych trzech rozdziałów przez recenzenta. Autor zwraca uwagę na fakt, że literatura poświęcona komunikacji w internecie jest bardzo bogata. Zdecydowanie mniejsza jest natomiast liczba publikacji na temat internetowej komunikacji ustnej. Koniec końców, prace koncentrujące się na rozwoju i krystalizowaniu się ustnych gatunków internetowych są bardzo nieliczne i mają raczej charakter przyczynkarski. Do

pewnego stopnia stan ten dobrze oddaje bibliografia recenzowanej rozprawy doktorskiej. Jeśli rozpatrywać tę bibliografię pod względem kluczowych terminów rozprawy mgr. Kurpiela a mianowicie riffingu, globalności i glokalności, to stwierdzić należy, że przedstawiona rozprawa doktorska jest praktycznie pierwszym zakrojonym na większą skalę badaniem tej problematyki, tym bardziej potrzebnym, że po pierwsze opisywane zjawisko komunikacyjne nasila się i ewoluuje a po drugie dotyczy wielomilionowego kręgu uczestników czy to w formie nadawców czy też odbiorców.

Autor świadomy jest wielowymiarowości opisywanej przez niego formy komunikacyjnej rozumianej jako multimodalność. Omówieniu tego aspektu gamingu na YouTube poświęca zresztą wiele uwagi w krytycznej analizie literatury, ale właśnie poprzez odrzucenie elementów niejęzykowych postanawia ograniczyć obszar badań do tego, co można nazwać językowym aspektem Let's Playów. Wychodzi więc z założenia, że zachowanie językowe, stanowią fundament tego typu komunikacji i jako takie winny doczekać się nie tylko naukowego opisu, ale i teorii wyjaśniającej jej modus operandi. Choć słowo ograniczenie może sugerować niekompletność badań, to właśnie skupienie się na pomijanym w poprzednich badaniach elemencie lub też dostrzegającym w nim tylko jeden z wielu wymiarów tej formy, stanowi o znaczeniu tej pracy. Na to pytanie nie udzielono dotychczas żadnej odpowiedzi. Praca ta, która wychodzi poza komunikację w języku angielskim i włącza w krąg badań również języki polski i włoski, jest więc wypełnieniem tej luki. Reasumując, wybór problemu badawczego należy ocenić jako trafny, aktualny i znajdujący swoje uzasadnienie zarówno w sferze naukowej, jak i w praktyce komunikacji interkulturowej.

Ocena celu i hipotez badawczych

Celem dysertacji jest, jak pisze Autor, „weryfikacja następującego twierdzenia: zachowania językowe amerykańskich, włoskich i polskich twórców filmów z grami posiadają szereg cech wspólnych, które mogą wskazywać, również na skutek właściwości i afordancji samego medium, że kształtujący się w ramach mówionego dyskursu internetowego gatunek mowny Let's Plays, jest globalny, międzykulturowy i ponadnarodowy.” Cel ogólny pracy jest sformułowany poprawnie i wynika z tytułu dysertacji. W dalszej części wstępu Autor rozwija cel pracy precyzując przedmiot i zakres analizy.

Autor formułuje ponadto cztery pytania badawcze, które jednocześnie wyznaczają kierunek badań służących realizacji zasadniczego zamiaru badawczego i zapewniają

logiczny ciąg wywodów.

Pytania badawcze sformułowane przez Doktoranta dotyczą różnych aspektów języka Let's Playów i dotyczą (1) stopnia wyrazistości cech dyskursu mówionego upoważniających do uznania filmów z grami za gatunek globalny, (2) roli globalizacji w różnicowaniu się zachowań językowych Let's Playerów, (3) stopnia wyrazistości cech lokalnych zachowań językowych oraz (4) stopnia, w jakim idiolekt Let's Playerów odzwierciedlony jest w różnicach pomiędzy ich sposobami narracji.

Tak skonstruowane pytania badawcze wydają się obejmować całość obszaru badawczego wyznaczonego celem pracy.

Ocena zastosowanych metod badawczych i źródeł informacji

W realizacji celu pracy posłużono się różnorodnymi metodami badawczymi. W części teoretycznej pracy Doktorant sięga do krytycznej analizy literatury przedmiotu. Autor dokonał wyjaśnienia i systematyzacji pojęć z zakresu teorii dyskursu, jego odmian, etnografii komunikacji, pragmalingwistyki, socjolingwistyki a nawet teorii relewancji. Wykorzystano tu odpowiednio dobrane i bardzo liczne pozycje piśmiennictwa naukowego anglojęzycznego, jak i krajowego.

W analizie empirycznej posłużono się metodą opisową i porównawczą. Doktorant wykorzystał metody badań nad dyskursem internetowym, szczególne miejsce przyznając teorii narracji Tero Kertulli, która stanowi podstawę badań i której modyfikację Autor proponuje w dalszej części pracy. W dalszej części recenzji do tych kategorii analitycznych jeszcze powrócę.

Analizie poddano 30 Let's Playów w języku polskim, włoskim i angielszczyźnie amerykańskiej, tj. po 10 dla każdego z tych języków. Całkowita długość materiału wideo wynosi 540 minut. Dobór materiału nie jest przypadkowy. Doktorant posłużył się szeregiem kryteriów selekcyjnych takich jak np. reprezentatywność w oparciu o dane statystyczne, fakt odgrywania gry przez jednego tylko Playera będącego rodzimym użytkownikiem języka, czynnik płci (wyłącznie mężczyźni) czy też czynnik wieku (grupa wiekowa 20-40 lat). Taki dobór kryteriów należy po prostu uszanować, przy czym nieuchronnie pojawić się musi pytanie o możliwość uzyskania odmiennych wyników badań w przypadku zastosowania mniej restrykcyjnych kryteriów. Szczególnie interesujące byłoby zbadanie relacji pomiędzy genderlektem a realizacją omawianego gatunku. Nie jest to z mojej strony zarzut, bowiem materiał badawczy jest już wystarczająco obszerny. Można więc uznać, że zarówno dobór

materiału jak i metod badawczych umożliwił realizację zamierzeń badawczych Autora .

Wyniki badań przedstawiono w formie tabelarycznej i graficznej. Tabele i rysunki opracowane zostały w większości przypadków poprawnie, co świadczy o umiejętności wykorzystania tych form prezentacji wyników przeprowadzonych badań. Autor wykazała się także poprawnością interpretacji wyników i oceny zjawisk.

Ocena układu i treści pracy

Układ pracy jest prawidłowy i podporządkowany tytułowi, celowi i zgodny z zarysowanymi we wstępie pytaniami badawczymi, których rozwinięcie następuje w ponad stustronicowym rozdziale 5.

Jak wspomniałem rozprawa obejmuje pięć rozdziałów, zakończenie z wnioskami, bibliografię liczącą blisko 250 pozycji i dwa załączniki.

Rozdział pierwszy liczący 23 strony pełni funkcję wprowadzenia do rozprawy. Szkicując tło historyczne komunikacji internetowej ze szczególnym uwzględnieniem YouTube, Autor wskazuje na miejsce proponowanych przez niego badań, przedstawia cele i pytania badawcze oraz definiuje kluczowe pojęcia i terminy, z których większość stanowią zapożyczenia z języka angielskiego o wątpliwym uroku fonetycznym, jak ma to miejsce np. w przypadku vlogera

Treść dwudziestokilkustronicowego rozdziału drugiego stanowi omówienie pojęcia dyskursu. Przegląd literatury jest zadowalający: poczynając od Zelliga Harrisa, Doktorant bardzo klarownie omawia rozwój konceptu dyskursu, po czym wkracza na obszar dyskursu internetowego. Dyskusję mgr Kurpiel opiera na najnowszej literaturze przedmiotu. Rozdział zamyka omówienie fenomenu YouTube, jego najpopularniejszych gatunków oraz cech języka określanych jako potoczny, konwersacyjny i wernakularny. W tym właśnie kontekście wyróżnia analizowany dalej Let's Play jako szczególny przypadek zdarzenia komunikacyjnego, które z jednej strony wydaje się mieć zasięg globalny a z drugiej wykazuje szereg cech o charakterze lokalnym. Jak każdy rozdział o charakterze wprowadzającym i ten rodzi kilka pytań wynikających z nieuniknionej skrótości opisu. W tym kontekście zastanawiam się nad ostrością takich terminów użytych przez Doktoranta jak „YouTube community” czy też przypisywaniu poszczególnym Let's Playom statusu „artistic renderings” (przedstawień artystycznych). O ile interpretacja pojęcia „academic community” jest dla mnie stosunkowo łatwa, a jego zakres wyznacza pewna forma instytucjonalna czy też formy komunikacji, o tyle społeczność YouTube ma dość mgliste granice. Jak też ma się twierdzenie o artystycznym charakterze Let's Playów do stwierdzeń dotyczących ich

częściowo amatorskiego charakteru? Czy Let's Playe należy traktować jako swoistą formę happeningu?

Rozdział trzeci rozprawy zbliża czytelnika do przedmiotu badań wyznaczonego tytułem rozprawy. Autor poświęca go dyskusji nad pojęciem globalizacji i jej przejawów w programach telewizyjnych, komunikacji internetowej i YouTube. Autor podejmuje następnie dyskusję nad Let's Play w kontekście triady globalny-lokalny-glokalny i rozważa możliwość uznania Let's Play za gatunek globalny.

Rozdział czwarty rozpoczyna się omówieniem ekonomicznych i kulturowych aspektów przemysłu gier oraz badań nad grami, w tym dyskursu graczy. Autor prowadzi bardzo uporządkowaną dyskusję, której ramy wyznacza kilka parametrów, takich jak dychotomia widz-autor czy też standardyzacja-personalizacja. Swoje ogólne rozważania nad grami Doktorant bardzo elegancko przenosi na obszar gier wideo a następnie na stanowiący przedmiot jego badań Let's Play, gdzie analizuje wyniki debaty prowadzonej w ramach groznawstwa oraz narratologii. Skłaniając się ku narratologii jako podstawie teoretycznej planowanych badań mgr Kurpiel dość szczegółowo opisuje główne założenia tej poddziedziny semiotyki. Doktorant wykazuje się tu umiejętnością selekcji informacji i syntezy.

Najważniejszy a zarazem najdłuższy w rozprawie jest rozdział piąty, w którym Autor dokonuje dwuetapowej analizy materiału badawczego. Etap pierwszy obejmuje analizę językową wybranych Let's Playów i kończy się konkluzją, dość łatwą do przewidzenia, a mianowicie, że język ten charakteryzuje wysoki poziom nieformalności. Analiza ta budzi jednak kilka wątpliwości. Punktem wyjścia jest bowiem praca poświęcona gramatyce języka angielskiego autorstwa Leecha i Svartvika (w tekście cytowana jako praca z roku 2003 a w Bibliografii jako praca z roku 2002), w której autorzy wskazują na szereg wyznaczników stylu nieformalnego. Nie kwestionując zasadności uznania przez Leecha i Svartvika pewnych konstrukcji za formalne lub mniej formalne, nie mogę nie zapytać Doktoranta o zasadność uznania syntaktycznie podobnych konstrukcji za stylistycznie ekwiwalentne. Wydaje mi się nie w pełni uzasadnione postępowanie specyficznych dla angielszczyzny form na język polski i włoski. W analizie językowej Let's Playów zaproponowanej przez Doktoranta na stronach 132-145 znajdujemy co prawda szereg innych wyznaczników stylu nieformalnego, ale odnoszę wrażenie, że są one dobrane dość przypadkowo lub co najmniej w sposób wymykający się systematyzacji. Nie kwestionuję trafności doboru przykładów ilustrujących poszczególne cechy stylistyczne, ale oczekiwałbym nieco klarowniejszego wprowadzenia do tego podrozdziału i jego organizacji.

Znaczniej bardziej przejrzysty układ ma bardzo obszerny podrozdział 5.4.4, w którym Doktorant omawia kategorie narracyjne wykorzystane w analizie Let's Playów i wynikające ze specyfiki riffingu proponowane przez Autora modyfikacje ilościowe i jakościowe. Oryginalna klasyfikacja Kertulli zawierała siedem kategorii narracyjnych. Mgr Kurpiel kategorii tych proponuje aż dziesięć. Większość z nich rozpada się na szereg podkategorii. Cały model użyty w dalszej analizie składa się z aż trzydziestu jeden kryteriów analitycznych. Argumentacja Doktoranta na rzecz bardziej szczegółowego opisu jest bardzo rzeczowa i trudno nie zgodzić się w wielu przypadkach z podnoszonym przez niego zarzutem pominięcia przez Kertullę istotnych elementów uniwersum gry lub też nieodróżnianiem przez niego składników inter- i intradiegetycznych. Za uzasadnione uważam też proponowane przez mgr Kurpiela zmiany w nazewnictwie: precyzyjniej odzwierciedlają one zakres poszczególnych kategorii. Każda modyfikacja systemu poprzez jego rozbudowę ma jednak swoje konsekwencje. Z jednej strony umożliwia bardziej szczegółowy opis analizowanego zjawiska, ale z drugiej strony zmierza do punktu krytycznego, w którym system staje się bardziej narażony na awarie lub spadek efektywności. Za przykład posłużyć może Appraisal Theory Martina i White'a, która po kolejnych modyfikacjach stała się na tyle skomplikowanym modelem opisu wartościowania w języku, że sięga po nią tylko garstka semantyków i analityków dyskursu. Póki co, modelowi mgr. Kurpiela taka ponura ewentualność nie grozi, o czym przekonuje podjęta przez Autora próba zastosowania tego modelu do analizy 30 Let's Playów opisana w dalszej części rozdziału piątego.

Część analityczną pracy czyta się dobrze, ponieważ jest logicznie zredagowana. W porównaniu z podrozdziałem 5.4.2 analiza zawarta w podrozdziałach 5.4.3 oraz 5.4.4 jest relatywnie krótka: nieco ponad dwadzieścia stron, co sugerować mogłoby, że czytelnik raz jeszcze przekonywany będzie przez Doktoranta, że proponowane kategorie analityczne mają swoją realizację w Let's Playach. W rzeczywistości analiza ta liczy sześćset stron, ponieważ najbardziej żmudna analiza zawarta została we wspomnianym Załączniku 2. Podrozdziały 5.4.3 oraz 5.4.4 stanowią tylko syntetyczne przedstawienie i omówienie uzyskanych rezultatów dla Let's Playów w trzech analizowanych wersjach językowych. Za kryterium organizacji opisu wyników przyjął Doktorant dystrybucję i udział poszczególnych parametrów narracyjnych. Wyniki zostały bardzo bogato zilustrowane wykresami w sposób umożliwiający ich bezproblemowe porównanie dla poszczególnych wersji językowych. Autor udziela odpowiedzi na wszystkie postawione wcześniej pytania badawcze a przedstawione wyniki bezsprzecznie wskazują na słuszność tez sformułowanych na początku rozprawy.

Zamykający pracę rozdział Wnioski i implikacje daleki jest od dominującej w rozprawach doktorskich ostatnimi czasy tendencji do zamieniania go w streszczenie. Prezentowane przez Doktoranta wnioski szczegółowe są rzeczywiście wnioskami wynikającymi z przedstawionych wyników analizy. Najważniejszym – w moim przekonaniu – i całkowicie uprawnionym wnioskiem ogólnym płynącym z analizy wyników jest ten, iż cechy wspólne uzasadniają twierdzenie, że mamy tu do czynienia z gatunkiem globalnym. Pozostałe wnioski też nie są trywialne a co najważniejsze wskazują na kierunki dalszych badań, których Doktorantowi nie tylko życzę, ale od Doktoranta wręcz wymagam.

Ocena formalnej strony dysertacji

Formalna strona pracy nie nasuwa żadnych poważnych zastrzeżeń. Praca jest napisana bardzo poprawnym i zrozumiałym językiem, co w przypadku badań nad językiem internetu, nie jest tak oczywiste. Struktura pracy jest logiczna, do czego przyczynia się również nieco podręcznikowe podsumowanie każdego rozdziału. Bogata egzemplifikacja kategorii badawczych, doskonale zilustrowanie uzyskanych wyników i niezwykle precyzyjnie opisane wnioski z badań zasługują na najwyższe uznanie.

Konkluzja

Podsumowując recenzję rozprawy doktorskiej mgr. Ryszarda Kurpiela należy podkreślić, że rozprawa ta jest bardzo wartościowym opracowaniem naukowym wzbogacającym wiedzę na temat tendencji rozwojowych komunikacji internetowej. Przyjęcia przez Doktoranta perspektywy międzyjęzykowej sprawiło, że rozprawa ta jest niewątpliwie pracą pionierską wiodącą do wniosków o dużym znaczeniu dla szeregu dyscyplin naukowych.

W warstwie naukowej praca stanowi całościowe i oryginalne rozwiązanie problemu badawczego i jest dowodem wystarczającej wiedzy Autora oraz potwierdzeniem predyspozycji i umiejętności samodzielnego prowadzenia pracy naukowej.

Biorąc pod uwagę powyższe opinie, stwierdzam, że praca doktorska mgr. Ryszarda Kurpiela spełnia wymogi stawiane pracom doktorskim określone przez odpowiednią Ustawę. Proszę zatem o jej przyjęcie i dopuszczenie Doktoranta do jej publicznej obrony.



Prof. dr hab. Andrzej Łyda

Gliwice, 13 czerwca 2021

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Instytut Językoznawstwa

Recenzja

rozprawy doktorskiej mgr. Ryszarda Kurpiela

Manifestation of Globality and Glocality: The Language of YouTube Gaming Videos in American English, Italian and Polish.

napisanej pod kierunkiem dra hab. Grzegorza Szpili

Uwagi wstępne

Już na wstępie spieszę prosić Państwa, by nie ulegli Państwo pokusie interpretowania pierwszych stron niniejszej recenzji jako wyrwanych z dzienników Andrzeja Łydy i incydentalnie do niej dołączonych. Zapewniam, że stanowią one tej recenzji nieprzypadkową część.

A rzecz ma się tak. Dałem się namówić swojemu zięciowi do obejrzenia filmu, którego tytułu dzięki Bogu nie pamiętam. W filmie tym początkowe chrobotanie za szafą okazuje się sygnałem wysłanym przez astronautę, który opuściwszy Ziemię ileś tam lat wcześniej, a może później, wpada w czarną dziurę (przy czym bardzo mu rakiety trzęsie) i wraca na Ziemię jakimś równoległym istniejącym kanałem, by porozumieć się za pomocą chrobotania ze swoją wnuczką albo być może matką. Z pewnością nie była to prababka. Całość filmu została dość zręcznie zrobiona: mnóstwo efektów specjalnych, dialogi na poziomie Heideggera (wczesnego), niespotykane mała – jak na obecne czasy – golizny, makijażu permanentnego i tatuaży. Tylko rakieta i szafa. Zięć był w siódmym niebie, ja w mroźnym dziewiątym kręgu Dantego. 50 lat temu czytałem powieści Jules'a Verne'a i miałem wypieki – po obejrzeniu filmu o szafie marznę. 50 lat później on ogląda film o równoległym istniejącej szafie i też ma wypieki. Marznie dopiero na moje słowa o Vernes. Bo nie czytał. A przecież łączy nas fantastyka.

Piszę o tym, by zwrócić uwagę na fakt, a jest to fakt, że kilka miesięcy temu dokonał się wybór prawdopodobnie najgorszego z możliwych recenzentów, tj., recenzenta, który świadomy był istnienia kanału YouTube oraz tak zwanego e-sportu prowadzącego do

otyłości, miopii oraz zespołu cieśni nadgarstka a nie był świadomy istnienia riffingu Let's Playów oraz tego, że ludzka komunikacja wkroczyła na nowy obszar, w którym dominować zdaje się „komunikacyjny narcyzm”. Nie będę ukrywać, że po lekturze pierwszych stron rozprawy odpędzać musiałem myśl, że opisywane przez mgr. Kurpiela zjawisko kwalifikuje się raczej do analiz natury socjologicznej czy też psychologicznej. Natrętnie powracała też myśl, że może to jednak zadanie dla psychiatry. Trzysta stron później i po obejrzeniu kilku gier wideo z komentarzem muszę przyznać, że przedstawiona do recenzji praca stanowi rzetelne i wieloaspektowe studium teoretyczno-empiryczne poświęcone komunikacji ustnej w internecie.

Praca składa się z pięciu rozdziałów merytorycznych (strony 6- 244 stron), Wniosków wraz implikacjami (Rozdział 6; strony 245-255), Bibliografii (strony 256-277), Streszczenia oraz dwóch załączników.

Recenzowana rozprawa doktorska liczy 292 strony, a więc jest opracowaniem obszernym, tym bardziej, że Autor dołączył do swej dysertacji płytę DVD zawierającą niemal 15 MB transkrypcję warstwy mówionej (napisy) oraz klasyfikację kategorii narracyjnych. Zapewne wartość 15 MB niewiele może powiedzieć tym z nas, którzy przyzwyczaili się do jednostek typu „arkusz wydawniczy” czy też „liczba słów”. Tym bardziej muszę wyjaśnić, że omawiany załącznik liczy 542 strony a łącznie niemal 100 tysięcy wyrazów. Nie wiedziałem, w którym roku mgr Ryszard Kurpiel rozpoczął pracę nad swoją rozprawą doktorską, ale zważywszy na ogromny materiał badawczy, konieczność jego transkrybowania a koniec końców wypracowania kategorii badawczych, zastanawiałem się czy nie stało się to jeszcze w czasach, gdy Polska była w ruinie, tym bardziej, że historia kanałów „Let's Player” sięga lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku. Przekonanie o antycznych korzeniach analizowanych Let's Playerów wzmacniał fakt, że analizowany materiał pochodzi z platformy YouTube założonej w roku 2005. Jak okazało się, moje przypuszczenia tylko w pewnej części okazały się trafne. I tak analizowana przez Doktoranta amerykańska wersja *Slender: The Arrival | Part 1 | SLENDER HAS ARRIVED* ciesząca się 4 430 380 wyświetleń pojawiła się na YouTube 26 marca 2013, o połowę mniej popularne *Among the Sleep* z 2 885 682 wyświetleń 17 lutego 2016 a najmłodsze *FAR CRY 5 - THE END* (117 841 wyświetleń) 18 kwietnia 2018. Analogiczne wersje włosko- i polskojęzyczne pochodzą mniej więcej z tego samego okresu. Tak więc moje wstępne datowanie materiału na okres „Polski w ruinie” znalazło potwierdzenie, choć nie o ruinę z lat osiemdziesiątych XX w. tu chodzi. Zagłębiając się coraz bardziej w zawłości platformy YouTube oraz gier tam prezentowanych odkryłem, że YouTube oferuje możliwość włączenia napisów, co niewątpliwie musiało się okazać pomocne w przygotowaniu i analizie materiału badawczego. Te dwa fakty rozwiały moje wątpliwości co do fizycznej możliwości

przeanalizowania tak ogromnego korpusu badawczego.

Ocena problemu badawczego

Recenzje prac doktorskich mają to do siebie, że zwykle przymiotniki ważny i aktualny tworzą nierozzerwalną frazę przymiotnikową. Gdy rozpoczynałem lekturę pracy mgr. Kurpiela nie miałem najmniejszych wątpliwości, że podjęty przez Autora problem badawczy jest aktualny. Let's Playe, szczególnie w obecnej postaci, to mimo wszystko zjawisko relatywnie nowe i zyskujące popularność z każdym kliknięciem lajka na platformie YouTube. Z nieco większą rezerwą odnosiłem się natomiast do uznania tego problemu za ważny, ponieważ trudność sprawiło mi określenie ewentualnego beneficjenta opisu analizowanego zjawiska i wniosków. Z pewnością nie byłiby nimi zarabiający dziesiątki tysięcy dolarów miesięcznie Let's Playerzy, ci bowiem po kilkunastogodzinnych maratonach przed ekranem komputera, nie mieliby czasu na zapoznanie się z rozprawą Doktoranta. Beneficjentów nie dostrzegłem też w kręgu widzów, którzy niewątpliwie nie przedłożyliby lektury recenzowanej rozprawy doktorskiej nad zafundowany przez ich guru spektakl, tym bardziej, że wielu z nich aspiruje do roli samodzielnych Let's Playerów, a to wymaga nieustannego rozwijania umiejętności sprawnego klikania w klawiaturę. Odrzuciwszy więc trop wynikający z ministerialnych zachęt do podejmowania badań o dużym potencjale komercyjnym, zwróciłem się w stronę dobrze mi znaną czyli stricte naukową. Zapoznawszy się z całością rozprawy doktorskiej Ryszarda Kurpiela z pełnym przekonaniem mogę uzupełnić wspomnianą frazę przymiotnikową przymiotnikiem ważny. Rozprawa ta jest ważna, bowiem po pierwsze uzupełnia pewną lukę w badaniach nad dynamiką interakcji, a w szczególności interakcji online przyjmującej postać mówioną a po drugie poprzez przyjęcie perspektywy globalnej i glokalnej pozwala Autorowi na określenie – bez względu na język i kulturę – cech na tyle wyrazistych i powtarzających się, że uzasadniają one określenie analizowanego typu wypowiedzi gatunkiem.

Uwaga o istniejącej luce badawczej poczyniona została przez mgr. Kurpiela już dość wcześniej, bowiem w podrozdziale 1.2. Uważam to za bardzo trafną decyzję ułatwiającą lekturę trzech pierwszych rozdziałów poświęconych badaniom nad dyskursem, glokalizacją oraz gamingowi na YouTube. Decyzją tą Autor profiluje zarówno własne omówienie tła badawczego jak i sposób odczytania tych trzech rozdziałów przez recenzenta. Autor zwraca uwagę na fakt, że literatura poświęcona komunikacji w internecie jest bardzo bogata. Zdecydowanie mniejsza jest natomiast liczba publikacji na temat internetowej komunikacji ustnej. Koniec końców, prace koncentrujące się na rozwoju i krystalizowaniu się ustnych gatunków internetowych są bardzo nieliczne i mają raczej charakter przyczynkowski. Do

pewnego stopnia stan ten dobrze oddaje bibliografia recenzowanej rozprawy doktorskiej. Jeśli rozpatrywać tę bibliografię pod względem kluczowych terminów rozprawy mgr. Kurpiela a mianowicie riffingu, globalności i glokalności, to stwierdzić należy, że przedstawiona rozprawa doktorska jest praktycznie pierwszym zakrojonym na większą skalę badaniem tej problematyki, tym bardziej potrzebnym, że po pierwsze opisywane zjawisko komunikacyjne nasila się i ewoluuje a po drugie dotyczy wielomilionowego kręgu uczestników czy to w formie nadawców czy też odbiorców.

Autor świadomy jest wielowymiarowości opisywanej przez niego formy komunikacyjnej rozumianej jako multimodalność. Omówieniu tego aspektu gamingu na YouTubie poświęca zresztą wiele uwagi w krytycznej analizie literatury, ale właśnie poprzez odrzucenie elementów niejęzykowych postanawia ograniczyć obszar badań do tego, co można nazwać językowym aspektem Let's Playów. Wychodzi więc z założenia, że zachowanie językowe, stanowią fundament tego typu komunikacji i jako takie winny doczekać się nie tylko naukowego opisu, ale i teorii wyjaśniającej jej modus operandi. Choć słowo ograniczenie może sugerować niekompletność badań, to właśnie skupienie się na pomijanym w poprzednich badaniach elemencie lub też dostrzegającym w nim tylko jeden z wielu wymiarów tej formy, stanowi o znaczeniu tej pracy. Na to pytanie nie udzielono dotychczas żadnej odpowiedzi. Praca ta, która wychodzi poza komunikację w języku angielskim i włącza w krąg badań również języki polski i włoski, jest więc wypełnieniem tej luki. Reasumując, wybór problemu badawczego należy ocenić jako trafny, aktualny i znajdujący swoje uzasadnienie zarówno w sferze naukowej, jak i w praktyce komunikacji interkulturowej.

Ocena celu i hipotez badawczych

Celem dysertacji jest, jak pisze Autor, „weryfikacja następującego twierdzenia: zachowania językowe amerykańskich, włoskich i polskich twórców filmów z grami posiadają szereg cech wspólnych, które mogą wskazywać, również na skutek właściwości i afordancji samego medium, że kształtujący się w ramach mówionego dyskursu internetowego gatunek mowny Let's Plays, jest globalny, międzykulturowy i ponadnarodowy.” Cel ogólny pracy jest sformułowany poprawnie i wynika z tytułu dysertacji. W dalszej części wstępu Autor rozwija cel pracy precyzując przedmiot i zakres analizy.

Autor formułuje ponadto cztery pytania badawcze, które jednocześnie wyznaczają kierunek badań służących realizacji zasadniczego zamiaru badawczego i zapewniają

logiczny ciąg wywodów.

Pytania badawcze sformułowane przez Doktoranta dotyczą różnych aspektów języka Let's Playów i dotyczą (1) stopnia wyrazistości cech dyskursu mówionego upoważniających do uznania filmów z grami za gatunek globalny, (2) roli glokalizacji w różnicowaniu się zachowań językowych Let's Playerów, (3) stopnia wyrazistości cech lokalnych zachowań językowych oraz (4) stopnia, w jakim idiolekt Let's Playerów odzwierciedlony jest w różnicach pomiędzy ich sposobami narracji.

Tak skonstruowane pytania badawcze wydają się obejmować całość obszaru badawczego wyznaczonego celem pracy.

Ocena zastosowanych metod badawczych i źródeł informacji

W realizacji celu pracy posłużono się różnorodnymi metodami badawczymi. W części teoretycznej pracy Doktorant sięga do krytycznej analizy literatury przedmiotu. Autor dokonał wyjaśnienia i systematyzacji pojęć z zakresu teorii dyskursu, jego odmian, etnografii komunikacji, pragmalingwistyki, socjolingwistyki a nawet teorii relewancji. Wykorzystano tu odpowiednio dobrane i bardzo liczne pozycje piśmiennictwa naukowego anglojęzycznego, jak i krajowego.

W analizie empirycznej posłużono się metodą opisową i porównawczą. Doktorant wykorzystał metody badań nad dyskursem internetowym, szczególne miejsce przyznając teorii narracji Tero Kertulli, która stanowi podstawę badań i której modyfikację Autor proponuje w dalszej części pracy. W dalszej części recenzji do tych kategorii analitycznych jeszcze powrócę.

Analizie poddano 30 Let's Playów w języku polskim, włoskim i angielszczyźnie amerykańskiej, tj. po 10 dla każdego z tych języków. Całkowita długość materiału wideo wynosi 540 minut. Dobór materiału nie jest przypadkowy. Doktorant posłużył się szeregiem kryteriów selekcyjnych takich jak np. reprezentatywność w oparciu o dane statystyczne, fakt odgrywania gry przez jednego tylko Playera będącego rodzimym użytkownikiem języka, czynnik płci (wyłącznie mężczyźni) czy też czynnik wieku (grupa wiekowa 20-40 lat). Taki dobór kryteriów należy po prostu uszanować, przy czym nieuchronnie pojawić się musi pytanie o możliwość uzyskania odmiennych wyników badań w przypadku zastosowania mniej restrykcyjnych kryteriów. Szczególnie interesujące byłoby zbadanie relacji pomiędzy genderlektem a realizacją omawianego gatunku. Nie jest to z mojej strony zarzut, bowiem materiał badawczy jest już wystarczająco obszerny. Można więc uznać, że zarówno dobór

materiału jak i metod badawczych umożliwił realizację zamierzeń badawczych Autora .

Wyniki badań przedstawiono w formie tabelarycznej i graficznej. Tabele i rysunki opracowane zostały w większości przypadków poprawnie, co świadczy o umiejętności wykorzystania tych form prezentacji wyników przeprowadzonych badań. Autor wykazała się także poprawnością interpretacji wyników i oceny zjawisk.

Ocena układu i treści pracy

Układ pracy jest prawidłowy i podporządkowany tytułowi, celowi i zgodny z zarysowanymi we wstępie pytaniami badawczymi, których rozwinięcie następuje w ponad stustronicowym rozdziale 5.

Jak wspomniałem rozprawa obejmuje pięć rozdziałów, zakończenie z wnioskami, bibliografię liczącą blisko 250 pozycji i dwa załączniki.

Rozdział pierwszy liczący 23 strony pełni funkcję wprowadzenia do rozprawy. Szkicując tło historyczne komunikacji internetowej ze szczególnym uwzględnieniem YouTube, Autor wskazuje na miejsce proponowanych przez niego badań, przedstawia cele i pytania badawcze oraz definiuje kluczowe pojęcia i terminy, z których większość stanowią zapożyczenia z języka angielskiego o wątpliwym uroku fonetycznym, jak ma to miejsce np. w przypadku vloggera

Treść dwudziestokilkustronicowego rozdziału drugiego stanowi omówienie pojęcia dyskursu. Przegląd literatury jest zadowalający: poczynając od Zelliga Harrisa, Doktorant bardzo klarownie omawia rozwój konceptu dyskursu, po czym wkracza na obszar dyskursu internetowego. Dyskusję mgr Kurpiel opiera na najnowszej literaturze przedmiotu. Rozdział zamyka omówienie fenomenu YouTube, jego najpopularniejszych gatunków oraz cech języka określanych jako potoczny, konwersacyjny i wernakularny. W tym właśnie kontekście wyróżnia analizowany dalej Let's Play jako szczególny przypadek zdarzenia komunikacyjnego, które z jednej strony wydaje się mieć zasięg globalny a z drugiej wykazuje szereg cech o charakterze lokalnym. Jak każdy rozdział o charakterze wprowadzającym i ten rodzi kilka pytań wynikających z nieuniknionej skrótowości opisu. W tym kontekście zastanawiam się nad ostrością takich terminów użytych przez Doktoranta jak „YouTube community” czy też przypisywaniu poszczególnym Let's Playom statusu „artistic renderings” (przedstawień artystycznych). O ile interpretacja pojęcia „academic community” jest dla mnie stosunkowo łatwa, a jego zakres wyznacza pewna forma instytucjonalna czy też formy komunikacji, o tyle społeczność YouTube ma dość mgliste granice. Jak też ma się twierdzenie o artystycznym charakterze Let's Playów do stwierdzeń dotyczących ich

częściowo amatorskiego charakteru? Czy Let's Playie należy traktować jako swoistą formę happeningu?

Rozdział trzeci rozprawy zbliża czytelnika do przedmiotu badań wyznaczonego tytułem rozprawy. Autor poświęca go dyskusji nad pojęciem globalizacji i jej przejawów w programach telewizyjnych, komunikacji internetowej i YouTube. Autor podejmuje następnie dyskusję nad Let's Play w kontekście triady globalny-lokalny-glokalny i rozważa możliwość uznania Let's Play za gatunek globalny.

Rozdział czwarty rozpoczyna się omówieniem ekonomicznych i kulturowych aspektów przemysłu gier oraz badań nad grami, w tym dyskursu graczy. Autor prowadzi bardzo uporządkowaną dyskusję, której ramy wyznacza kilka parametrów, takich jak dychotomia widz-autor czy też standardyzacja-personalizacja. Swoje ogólne rozważania nad grami Doktorant bardzo elegancko przenosi na obszar gier wideo a następnie na stanowiący przedmiot jego badań Let's Play, gdzie analizuje wyniki debaty prowadzonej w ramach groznawstwa oraz narratologii. Skłaniając się ku narratologii jako podstawie teoretycznej planowanych badań mgr Kurpiel dość szczegółowo opisuje główne założenia tej poddziedziny semiotyki. Doktorant wykazuje się tu umiejętnością selekcji informacji i syntezy.

Najważniejszy a zarazem najdłuższy w rozprawie jest rozdział piąty, w którym Autor dokonuje dwuetapowej analizy materiału badawczego. Etap pierwszy obejmuje analizę językową wybranych Let's Playów i kończy się konkluzją, dość łatwą do przewidzenia, a mianowicie, że język ten charakteryzuje wysoki poziom nieformalności. Analiza ta budzi jednak kilka wątpliwości. Punktem wyjścia jest bowiem praca poświęcona gramatyce języka angielskiego autorstwa Leecha i Svartvika (w tekście cytowana jako praca z roku 2003 a w Bibliografii jako praca z roku 2002), w której autorzy wskazują na szereg wyznaczników stylu nieformalnego. Nie kwestionując zasadności uznania przez Leecha i Svartvika pewnych konstrukcji za formalne lub mniej formalne, nie mogę nie zapytać Doktoranta o zasadność uznania syntaktycznie podobnych konstrukcji za stylistycznie ekwiwalentne. Wydaje mi się nie w pełni uzasadnione postępowanie specyficznych dla angielszczyzny form na język polski i włoski. W analizie językowej Let's Playów zaproponowanej przez Doktoranta na stronach 132-145 znajdujemy co prawda szereg innych wyznaczników stylu nieformalnego, ale odnoszę wrażenie, że są one dobrane dość przypadkowo lub co najmniej w sposób wymykający się systematyzacji. Nie kwestionuję trafności doboru przykładów ilustrujących poszczególne cechy stylistyczne, ale oczekiwałbym nieco klarowniejszego wprowadzenia do tego podrozdziału i jego organizacji.

Znaczniej bardziej przejrzysty układ ma bardzo obszerny podrozdział 5.4.4, w którym Doktorant omawia kategorie narracyjne wykorzystane w analizie Let's Playów i wynikające ze specyfiki riffingu proponowane przez Autora modyfikacje ilościowe i jakościowe. Oryginalna klasyfikacja Kertulli zawierała siedem kategorii narracyjnych. Mgr Kurpiel kategorii tych proponuje aż dziesięć. Większość z nich rozpada się na szereg podkategorii. Cały model użyty w dalszej analizie składa się z aż trzydziestu jeden kryteriów analitycznych. Argumentacja Doktoranta na rzecz bardziej szczegółowego opisu jest bardzo rzeczowa i trudno nie zgodzić się w wielu przypadkach z podnoszonym przez niego zarzutem pominięcia przez Kertullę istotnych elementów uniwersum gry lub też nieodróżnianiem przez niego składników inter- i intradiegetycznych. Za uzasadnione uważam też proponowane przez mgr Kurpiela zmiany w nazewnictwie: precyzyjniej odzwierciedlają one zakres poszczególnych kategorii. Każda modyfikacja systemu poprzez jego rozbudowę ma jednak swoje konsekwencje. Z jednej strony umożliwia bardziej szczegółowy opis analizowanego zjawiska, ale z drugiej strony zmierza do punktu krytycznego, w którym system staje się bardziej narażony na awarie lub spadek efektywności. Za przykład posłużyć może Appraisal Theory Martina i White'a, która po kolejnych modyfikacjach stała się na tyle skomplikowanym modelem opisu wartościowania w języku, że sięga po nią tylko garstka semantyków i analityków dyskursu. Póki co, modelowi mgr. Kurpiela taka ponura ewentualność nie grozi, o czym przekonuje podjęta przez Autora próba zastosowania tego modelu do analizy 30 Let's Playów opisana w dalszej części rozdziału piątego.

Część analityczną pracy czyta się dobrze, ponieważ jest logicznie zredagowana. W porównaniu z podrozdziałem 5.4.2 analiza zawarta w podrozdziałach 5.4.3 oraz 5.4.4 jest relatywnie krótka: nieco ponad dwadzieścia stron, co sugerować mogłoby, że czytelnik raz jeszcze przekonywany będzie przez Doktoranta, że proponowane kategorie analityczne mają swoją realizację w Let's Playach. W rzeczywistości analiza ta liczy sześćset stron, ponieważ najbardziej żmudna analiza zawarta została we wspomnianym Załączniku 2. Podrozdziały 5.4.3 oraz 5.4.4 stanowią tylko syntetyczne przedstawienie i omówienie uzyskanych rezultatów dla Let's Playów w trzech analizowanych wersjach językowych. Za kryterium organizacji opisu wyników przyjął Doktorant dystrybucję i udział poszczególnych parametrów narracyjnych. Wyniki zostały bardzo bogato zilustrowane wykresami w sposób umożliwiający ich bezproblemowe porównanie dla poszczególnych wersji językowych. Autor udziela odpowiedzi na wszystkie postawione wcześniej pytania badawcze a przedstawione wyniki bezsprzecznie wskazują na słuszność tez sformułowanych na początku rozprawy.

Zamykający pracę rozdział Wnioski i implikacje daleki jest od dominującej w rozprawach doktorskich ostatnimi czasy tendencji do zamieniania go w streszczenie. Prezentowane przez Doktoranta wnioski szczegółowe są rzeczywiście wnioskami wynikającymi z przedstawionych wyników analizy. Najważniejszym – w moim przekonaniu – i całkowicie uprawnionym wnioskiem ogólnym płynącym z analizy wyników jest ten, iż cechy wspólne uzasadniają twierdzenie, że mamy tu do czynienia z gatunkiem globalnym. Pozostałe wnioski też nie są trywialne a co najważniejsze wskazują na kierunki dalszych badań, których Doktorantowi nie tylko życzę, ale od Doktoranta wręcz wymagam.

Ocena formalnej strony dysertacji

Formalna strona pracy nie nasuwa żadnych poważnych zastrzeżeń. Praca jest napisana bardzo poprawnym i zrozumiałym językiem, co w przypadku badań nad językiem internetu, nie jest tak oczywiste. Struktura pracy jest logiczna, do czego przyczynia się również nieco podręcznikowe podsumowanie każdego rozdziału. Bogata egzemplifikacja kategorii badawczych, doskonale zilustrowanie uzyskanych wyników i niezwykle precyzyjnie opisane wnioski z badań zasługują na najwyższe uznanie.

Konkluzja

Podsumowując recenzję rozprawy doktorskiej mgr. Ryszarda Kurpiela należy podkreślić, że rozprawa ta jest bardzo wartościowym opracowaniem naukowym wzbogacającym wiedzę na temat tendencji rozwojowych komunikacji internetowej. Przyjęcie przez Doktoranta perspektywy międzyjęzykowej sprawiło, że rozprawa ta jest niewątpliwie pracą pionierską wiodącą do wniosków o dużym znaczeniu dla szeregu dyscyplin naukowych.

W warstwie naukowej praca stanowi całościowe i oryginalne rozwiązanie problemu badawczego i jest dowodem wystarczającej wiedzy Autora oraz potwierdzeniem predyspozycji i umiejętności samodzielnego prowadzenia pracy naukowej.

Biorąc pod uwagę powyższe opinie, stwierdzam, że praca doktorska mgr. Ryszarda Kurpiela spełnia wymogi stawiane pracom doktorskim określone przez odpowiednią Ustawę. Proszę zatem o jej przyjęcie i dopuszczenie Doktoranta do jej publicznej obrony.

