



dr hab. Michał Garcarz, prof. UWrocław
Instytut Filologii Angielskiej
Uniwersytetu Wrocławskiego

Wrocław, 26 maja 2021 r.

Recenzja rozprawy doktorskiej pt.: „Manifestation of Globality and Glocality: The Language of YouTube Gaming Videos in American English, Italian and Polish” autorstwa mgr. Ryszarda Kurpiela

Rozprawa doktorska mgr. Ryszarda Kurpiela to interdyscyplinarne studium nad dyskursami jutubowym (w znacznym stopniu także tym jutuberskim), graczy, platformy letsplejowej, zanurzone w badaniach nad narracją, a także nad semiotycznością i multimedialnością całego powyższego konstruktów badawczego. Praca liczy wraz z załącznikami 292 strony i jest zasadniczo podzielona na 2 (dwie) główne części: teoretyczną (składającą się z 3 rozdziałów) i praktyczną (składającą się z 1 rozdziału), a całość jest wzbogacona o Wstęp (opatrzone przez Autora tytułem: „Rozdział 1”), sekcję podsumowującą pracę konkluzjami Autora (opatrzone przez Autora tytułem: „Rozdział 6”), a także o Bibliografię, Słowo końcowe (opatrzone przez Autora tytułem: „Summary”), polskie Streszczenie pracy oraz o sekcję Załącznikową zawierającą dwa dokumenty.

We Wstępie (któremu Autor nadaje numer porządkowy I) mgr Kurpiel definiuje cele Rozprawy i w mojej opinii są one nie tylko ważne z teoretycznego punktu widzenia, ale mają również bardzo istotny wymiar praktyczny – są niezbędne dla pełnego zrozumienia metodologii pracy nad materiałem badawczym zgromadzonym przez mgr. Kurpiela, przed zbadaniem którego Doktorant postawił sobie serię hipotez badawczych, które eklektycznie omawia w części podsumowującej pracę, ale które spina jeden wspólny, choć dwojaki mianownik wykładniczy: *primo* – jaki jest *modus operandi* twórców filmów z grami (Let's Play) na platformie YouTube realizujących wymianę informacji w ramach ustnej odmiany trzech badanych języków (?); *secundo* – jakie ta wymiana nosi wspólne funkcje narracyjne, a komunikacyjne na poziomie międzynarodowym oraz interkulturowym?

Ta część pracy ma porządkujący charakter, a sam Doktorant omawia w nim naturę badanego przedmiotu oraz naturę analizowanego medium Let's Play, rzeczywistość komunikacyjną Web 2.0 umożliwiającą formułowanie i zarządzanie dokumentami audio-wideo czy wydawanie poleceń

głosowych poprzez „*spoken language*” (jak rozumiem ustną odmianę języka). Ważna jest sekcja 1.2. pracy, gdzie Autor objaśnia nie tylko jej cel badawczy (na str. 16 można znaleźć 4 zasadnicze pytania badawcze przez Niego postawione), ale także – co jest tu kluczowe – powód doboru tych 3 (trzech) języków w swojej analizie. Cenne są w tej sekcji odniesienia do teorii Zimmermana, co pozwala zrozumieć linię argumentacyjną wywodu prowadzonego przez mgr. Kurpiel w rozdziałach IV i V, szczególnie mając w pamięci treść podrozdziału 1.3., gdzie Czytelnik może zapoznać się z ważną prezentacją terminów proponowanych przez Autora do użycia w pracy. Pouczający jest także wykaz 10 (dziesięciu) typów kategorii wideo portalu YouTube,; typologie nagrań wideo dostępną na YT czy typologię wideo z grami dostępnymi na tej platformie.

Tu pojawia się moja pierwsza uwaga. (A)¹ Na str. 23-24 znajdują prezentacje sposobów rozumienia definicji tekstu (bardziej niż dyskursu) i jego multimedialnej formy w odniesieniu do platformy Let's Play. W tych rozważaniach brakuje mi przywołania przez Autora pozycji stricte językoznawcze, a opiniodawcze w tym właśnie zakresie, jak np. książka pióra Karla Bühlera² (B) Na str. 8-9 Pracy Doktorant opisuje język, (za Ensslinem, 2021: 4) jako „sposób przekazywania znaczenia oraz intencji pragmatycznych”, choć już na kolejnej stronie Autor uszczegóławia proponowaną definicję do pojęcia dyskurs. Taka kategoria wspomnianego pojęcia jest moim zdaniem bardzo ogólnikowa. Zatem w dalszych częściach pracy, kiedy mgr Kurpiel stosuje termin „język” w jego niegenerycznym znaczeniu, np. język Internetu, powinien, takiego jestem zdania, obudować go albo też złożenie jego zawierające cudzysłowami; inaczej Jego wypowiedź może zostać opacznie lub niejednoznacznie odebrana.

W kolejnym rozdziale (któremu Autor nadaje numer porządkowy II) Czytelnik zapozna się z opisem ustnej odmiany języka „*spoken discourse*” (podrozdział 2.1.). Cenne są tu odniesienia do rozważań poczynionych przez Partridge (2012) i Cameron (2001); wpisują się one w charakter dyskursywnej analizy nie-pisemnej formy przesyłania komunikatów tekstowych. O kontekstualizacji wypowiedzi i możliwych mechanizmach jej realizacji, przeczytamy szczególnie na str. 32-33 lub w uzupełnieniu w sekcji 2.3. rozdziału, gdzie Autor porusza w swych rozważaniach naturę rejestru typowego dla jubtjubowych nagrań (str. 51-52). Objasnienie natury formatu komunikacji formułowanej przez rzeczywistość komunikacyjną Web 2.0 oraz CMC [*Computer-Mediated Communication*], jako interaktywne silniki wymiany informacji znajdujemy w

¹ Wielkimi literami objętymi nawiasami sygnuję miejsca moich uwag/komentarzy/zapytań do Autora, aby mógł łatwo odnieść się do nich w odpowiedzi na niniejszą recenzję.

² Bühler, Karl (2004) *Teoria języka*. Kraków: Universitas.

podrozdziale 2.2. Rozprawy. W tej dyskusji ważną wydana się definicja tego jestestwa komunikacyjnego poczyniona przez Hoscha (2018), na str. 37 Pracy. (C) W tym miejscu brakuje mi jednak choćby krótkiego omówienia w jaki sposób opracowanie ontologii dla wkładu leksykalnego silników sieci generacji Web 2.0 wspomaga rzeczoną interaktywność, a przez to jakie są najczęściej stosowane modele projektowania komunikacji językowej na potrzeby użytkowników Internetu? To pozwoli Czytelnikowi jeszcze pełniej uświadomić sobie, że choć wymiana informacji w Internecie jest spontaniczna, to jej inicjowanie oraz mechanizmy jakimi jest realizowana już takie nie są.

Należy z całą stanowczością podkreślić duży walor dydaktyczny wykazu 20 (dwudziestu) najczęściej tworzonych typów programów AW na kanale YouTube, str. 44 (podrozdział 2.3.), a w dalszej części samego podrozdziału Autor poświęca temu zagadnieniu więcej miejsca.

(D) Wracając do podrozdziału 2.1. Dysertacji traktującego o ustnej odmianie języka „spoken discourse”, rozważania Autora w tym zakresie wpisują się w charakter dyskursywnej analizy nie-pisemnej formy przesyłania komunikatów tekstowych, ale przecież zakres wymiany informacji poprzez ustną odmianę języka powinien także zostać omówiony w pracy, właśnie w podrozdziale 2.1. Takiego jestem zdania³.

W rozdziale kolejnym Rozprawy, któremu Autor nadaje numer porządkowy III, Doktorant koncentruje się głównie na zagadnieniach globalność, lokalność, glokalność (tu należy wskazać cenny model ze str. 63 Pracy) w perspektywie użycia i występowania mediów elektronicznych i elektronicznej wymiany informacji (tj. CMC, YouTube'a oraz Let's Play'ów). Mgr Kurpiel dobrał hermetycznie materiał teoretyczny, który użył w sposób jednocześnie nieprzypadkowy, co pozwoliło Mu wyjaśnić globalistyczną, a nawet więcej globalizującą naturę YouTube'a już nie wyłącznie, jako medium przekazu treści informacyjnych, ale jako platformy porozumiewania się, co czyni jej użytkowników grupą niejednorodną pod względem językowych czy narodowym, ale jednolitą w przedmiocie globalistycznych celów komunikacyjnych planowanych do osiągnięcia przez wszystkie z omawianych platform (CMC, YouTube oraz Let's Play), co obrazuje podrozdział 3.2.

³ Dostępna jest cenna literatura z tego zakresu studiów językoznawczych (np. Warchała, Jacek (2003) *Kategoria potoczności w języku*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

W kolejnym rozdziale (któremu Autor nadaje numer porządkowy IV) Czytelnik odnajdzie „inwentaryzację” pionu przemysłu gier komputerowych, gry ludzkiej (*gaming*) oraz rozrywki (*play*), wraz ze wskazaniem wzbogaconym referencjami do pojęcia samego dyskursu graczy. Ważną częścią powyższych rozważań jest omówienie letsplejowej ludyczności (str. 86-87) w pryzmacie tworzenia ponadnarodowej platformy wymiany informacji i gry. Tu także Doktorant szkicuje charakterystykę tego multimedialnego podgatunku artefaktu filmu z grami, gdzie komentarze wypowiedzane są w formie ustnej przez twórców filmu. „Alfabetyzm cyfrowy”, w skład którego, wchodzi zdaniem mgr. Kurpiela, czynnik ludyczności, ale także, który go warunkuje jest oparty na niejednorodnej masie wypowiedzi ustnej odgrywanej na YouTube. Zgadzam się w całej rozciągłości z Doktorantem, że przywołanie model Kerttula o 7 (siedmiu) typach narracji Let's Play'ów ze str. 96 da Czytelnikowi Rozprawy możliwości zrozumienia wykładanych tu rozważań na temat Rozprawy logiczno-narracyjnej w badaniach gier. Te wszystkie konstatacje Autora będą potrzebne Czytelnikowi chcącemu się zmierzyć z kolejnym, sążnistym rozdziałem dysertacji noszącym numer porządkowy V).

Z nieukrywaną satysfakcją podjąłem się lektury tego kolejnego rozdziału, gdzie Doktorant wprawdzie „przygotowuje” Czytelnika na spotkanie z opisem przeprowadzonego przez siebie badania (analizowanego materiału oraz kryteriami jego doboru) wybranego studium komunikacji użytkowników domen graczy w trzech językach. Poznajemy tu fundamenty przebiegu analizy materiału głównego w trzech badanych językach: w polskim, we włoskim i w amerykańskiej odmianie angielszczyzny 30 (trzydziestu) filmów z grami na domenie Let's Play. Mgr Kurpiel w sposób uporządkowany uszczegóławia założenia formuły prowadzonego badania Let's Play'ów, z których Jemu najbliższa wydaje się ta zaproponowana przez Raddle-Antweiler & Zeiler (2015: 101-102), w której główny nacisk kładziony jest na sekcję komentatorską do wydarzenia mającego naturę audio-wideo. Autor Rozprawy konstytuuje własny model narracji dokładając do tego opisu krytykę dotychczasowych badań 11 (jedenastu) kategorii i 31 (trzydziestujeden) podkategorii prowadzonych badanych Let's Play'ach. Poręczna jest sekcja rozdziału sygnowana numerem 5.4.2. wyszczególniająca konwencje narracji w opisywanej platformie w ramach medium, jakim jest YouTube. Z zaproponowanego modelu kategorii narracji na przykładach prototypowych/granicznych Doktorant wyszczególnił 8000 kwestii dialogowych/monologowych poddanych analizie, które zaklasyfikował do jednej albo do dwóch kategorii/podkategorii narracji opisanych szczegółowo w tym podrozdziale.

Otrzymane wyniki są statystycznie jednorodne i dyskursologicznie wykazywalne, zatem zbieżne dla wszystkich trzech języków. Kategoriami narracyjnymi najczęściej stosowanymi przez użytkowników badanej platformy są (w porządku częstotliwości użycia): narracja uwierzytelniająca świat obrazowany (intensywna rozrywka), narracja opisowa oraz narracja alternatywna (intensywna rozrywka). Więcej niż połowa opisanych przykładów kontekstowego użycia narracji to kombinacje jednego lub dwóch jej podkategorii, co może zaświadczać, iż twórcy filmów na Let's Play'iu stosują się do głównych kodów gry, a w stopniu wykazywalnie mniejszym tworzą nielinearne wypowiedzi (kwestie głównie dialogowe i monologowe) względem tych kategorii. Pozwala to przypuszczać, że osoby tworzące letsplejowy materiał poświęcają główną uwagę na omówieniu i uszczegółowieniu wskazanej rozrywki albo też na interakcji w danej grze. Część konkludująca tego rozdziału, szczególnie str. 206-219, jest jednoznaczna w przedmiocie podsumowywanych danych, co koniecznie należy podkreślić w recenzji.

Bez poznania typologii gier, ich szczegółowych odmian powyższe dywagacje mogą nie być jasne do Czytelnika. Tę ewentualną lukę wypełnia podrozdział 5.2., a dokumentacja zdjęciowa ze stron 115-119 jest szczególnie ciekawa i ma wartość uzupełniającą. Także pożyteczna wyda się tabela ze str. 125 (podrozdział 5.2.) wykazująca blokowe ujęcie płaszczyzn komunikacyjnych realizowanych poprzez ustną i pisemną odmianę języka w analizowanych grach. Zastanawiałem się jednak nad potrzebą umieszczenia treści podrozdziału 5.3. właśnie w przypisanym mu miejscu, a nie między częściami 5.1. a 5.2.; dopiero lektura całego podrozdziału 5.4. utwierdziła mnie w przekonaniu, iż Doktorant wybrał odpowiednie miejsce dla tej wykładni, może nie wyłącznie ściśle metodologicznej, co leksykalno-dokumentacyjnej, ponieważ efektem obocznym całego studium przypadku mógłby być załącznik do Rozprawy rejestrujący cały zebrany materiał leksykalny objęty jeszcze dodatkową analizą np. leksykograficzną, albo korpusową.

Z dużym zainteresowaniem zagłębiłem się w lekturze sekcji 5.4.2.8. (str. 196-199) obrazującej typ narracji intertekstualnej/aluzyjnej i się nie rozczarowałem jej treścią; znalazłem tu komunikacyjne obrazowanie wsteczne na bardzo poręcznych przykładach. Niedosyt powoduje jednak brak systemowego omówienia intertekstualności w podrozdziale np. 3.1., gdzie mgr Kurpiel omawia proces uwsteczniający symbiozę intertekstualności w kulturowej sferze języka swoich użytkowników, tj. globalizację. Tu uwaga znowu nie jest przytykiem do Autora wskazującym Jego słaby zamysł metodologiczną w opracowaniu modelu Pracy, ale być może nie rozważał/odrzucał on konieczność przedstawienia teoretycznej ławy fundamentowej zagadnienia, jakim jest

intertekstualność, szczególnie w komunikacji przy użyciu tekstów multimedialnych. Niemniej jednak, cały ten monumentalny rozdział jest całościowo dobrze przygotowany, co chcę tu podkreślić.

Rozdział kolejny (któremu Autor nadaje numer porządkowy VI) jest poświęcony wyszczególnieniu globalistycznych cech gatunku rifingu Let's Play'ów w przeanalizowanym materiale, i sam Autor stwierdza, że w płaszczyźnie językowej jest on zbudowany na rejestrze potocznym (choć pojęcia potoczności mgr Kurpiel nie rozwija⁴). Doktorant dodaje, że choć ma on cechy spontaniczności i odznacza się dużą dynamicznością, to ja jestem zdania, że należy wyraźnie podkreślić, iż wypowiedzi językowe tego gatunku, co konstatuje po lekturze części praktycznej Dysertacji, są także składniowo i stylistycznie niechlujne lub zwyczajnie niepoprawnie skonstruowane. A może taka realizacja rifingowych komunikatów tekstowych zapewnia jej skracanie dystansu między nadawcą a odbiorcą komunikatu tekstowego, co – jak pisze Autor – jest cechą zapewne planowaną przez ich twórców? Nie zmienia to jednak faktu, że innym skutkiem realizowania komunikatów tekstowych na tę modłę jest wręcz niwelowanie linearności czasowej i trybu następstwa wydarzeń a to przez użycie techniki modelowania widowni.

Letsplejerowy rifing w trzech badanych językach ma zbieżne użycie kategorii narracji, ale także ich rozłożenia w filmach; są one skąpe w leksyce żargonową co z całą mocą potwierdzam. Nie są one nośnikami kulturowych, brak w nich cech dialektowości, zapasów poznawczych i regionalizmów. Słowem, gatunek rifingu w Let's Play'ach jawi się jako nijaki, skoro jest ponadnarodowy, ponadkulturowy i globalistyczny w swoim charakterze. W części podsumowującej tego rozdziału mgr Kurpiel wylicza 7 (siedem) punktów wnioskowych, z których treścią się zgadzam. Proponuję rozważenie jeszcze jednego punktu wskazującego, że postępujący trend melioracji języka pod względem leksykalno-składniowym (gdyż ten był zbadany przez Doktoranta) mieni się być przesadzony, a przyszła komunikacja językowa odchodzić będzie od genusa systemowego użycia języka określonego zasadami i konwencją poprawności językowej na rzecz genusa użycia niesystemowego języka określonego brakiem sztywnych zasad i konwencji poprawności językowej.

Recenzje doktorskie rzadko pozbawione są uwag krytycznych. W tym miejscu chciałbym się nimi z Doktorantem podzielić. Na początek mam kilka uwag w przedmiocie strony technicznej

⁴ Odsyłam do cennego źródła: Lubaś, Władysław (2003) *Polskie gadanie. Podstawowe cechy i funkcje potocznej polszczyzny*. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.

Dysertacji. Sugeruję raz jeszcze „przeszczotkować” pracę w celu pominięcia niefrasobliwości lub omyłek językowych, które, w przypadku publikacji pracy, Doktorant z łatwością poprawi (brak spacji, np. str. 80: „...of activation Or [...]’interactive’ objects...”); użycie czcionki odmiennej wielkości, np. str. 18; użycie niepotrzebnej spacji, np. str. 18 w przypisie nr 9; użycie niepotrzebnej kropki, np. str. 82: “... (Burwell & Miller 2016: 110.)”;

błędne użycie łącznika w miejsce myślnika, np. str. 152: „(2010: 74–77)”;

użycie podwójnego przecinka, np. str. 89: „(Parker, 2008: 2, , as quoted in *ibid.*).”).

Aby wartość merytoryczna została doceniona przez Czytelnika Pracy, a treści z niej płynące zostały bezwarunkowo zrozumiane, proponuję dokonanie kilku poprawek przed ewentualną publikacją pracy w formie monografii. (E) Mam wątpliwość dlaczego Doktorant używa znaków cudzysłowów dla zwrotów frazeologicznych, które mają jednorodne znaczenie i w takiej formie nie posiadają obocznej denotacji, np. „Western civilization” ze str. 10 Pracy? Warto tę kwestię raz jeszcze przemyśleć. (F) Czy z racji odmiennego charakteru metodologicznego od pozostałych rozdziałów, rozdział III zajmuje odpowiednie miejsce? Może powinien sytuować się przez rozdziałem II lub zostać w niego wkomponowany. W rozdziale II mgr Kurpiel wielokrotnie odnosi się do zagadnień szczegółowo omawianych właśnie w rozdziale III, a także nawiązanie argumentacyjne użyte w obu rozdziałach jest bardzo podobne. (G) Na str. 75-76 pojawia się cytata z Ensslin (2021: 6) omawiający zanurzenie językowe analizy gry, jako zdarzenia komunikacyjnego, a sam Doktorant odnosi się w tym zbieżnym punkcie do pojęcia dyskursu. Czy to odpowiednio wspólna płaszczyzna porównawcza: wzajemnie dla pojęć język-dyskurs? (H) Zastanawiam się dlaczego Doktorant nie przedstawia socjojęzykowej analizy społeczności graczy, których dyskurs przebadał, choć rejestruje i w przykazie badań dyskursologicznych omawia ich socjolekt. Rozumiem jednak decyzję podjętą przez Autora, a wyjaśnioną we Wstępie do Pracy, o odmiennym, niż wspomniany przeze mnie powyżej modelu Rozprawy wyrastającym wprost z badań nad dyskursem (głównie jutuberskim, platformiany Let’s Play oraz narracji). I nie jest to żadna słabość Pracy, a moja powyższa uwaga nie jest wskazaniem tejże w modelowaniu eksperymentu zaplanowanego do Pracy, jako wkład w jej część empiryczną

W swojej Dysertacji Doktorant stosuje liczną nomenklaturę językoznawczą, która jednak nie jest jednolita znaczeniowo i może pozostawić Czytelnika z przeświadczeniem, że niektóre z jej przykładów mają cechy terminologii, a niektóre są jedynie segmentem potocznej odmiany języka, np. „spoken internet discourse” (str. 15), „spoken language” (str. 34), czy „spoken discourse” (str.

29); mgr Kurpiel nie objaśnia ich znaczenia, ani też różnicy znaczeniowej między nimi (np. pomiędzy „spoken language” a „spoken discourse”), a jest to potrzebne, skoro Autor używa je w odniesieniu do tego samego jestestwa komunikacyjnego. Z perspektywy Czytelnika takie objaśnienia mogą okazać się potrzebne. Mnie ich w Pracy zabrakło.

(I) Moja następna uwaga ma charakter porządkujący, podobnie jak ta powyższa. Mgr Kurpiel stworzył Pracę intertekstualną, jak sam pisze na jej stronach. I to jest prawda. Nie można jednak zapominać, że każda z blokowych części nawet intertekstualnego wywodu musi być jednoznacznie terminologicznie opisana, a sama jej natura objaśniona Czytelnikowi. Doktorant używa terminologii przynależnej zakresowi badań socjojęzykoznawczych, jak przeklinanie (str. 77) czy żargon⁵, przekleństwa⁶ (str. 94), ale sam nie wyjaśnia, jak je należy rozumieć, czym jest ich funkcja społeczna i komunikacyjna. W rozdziale V (str.137) Doktorant porusza zagadnienie zapożyczeń językowych (ang. *borrowings*), które także wymaga odpowiedniej wykładni terminologicznej i zapewne oczekiwanej przez Czytelnika; ja takie oczekiwanie miałem. Takie uporządkowanie jest moim zdaniem potrzebne, szczególnie, że poza pozycją Gumperza (2015) nie znalazłem w Rozprawie jednolitego źródła pionu studiów socjojęzykoznawczych, a takie mogłyby spełnić omawiane tu terminologiczne uporządkowanie.

Następujące komentarze są bardziej pytaniem do Autora: (J) Jaki był cel numerowania rozdziałów cyfrą I i VI, które zasadniczo takiej numeracji, przynajmniej w moim rozumieniu tworzenia wypowiedzi naukowej w formie pisemnej, nie wymagają (?); mam tu na myśli części Wstęp i Zakończenie, szczególnie, że w pracy nie ma klasycznych części uzupełniających obie wspomniane powyżej, tj. Przedmowy i Podsumowana/Wniosków. (K) Zastanawia mnie także powód nadania części pracy ze str. 278-282 tytułu „Summary”? Jej treść zaświadcza o tym, że Czytelnik ma tu do czynienia z rozbudowanym *resume*, ale nie z blokiem „wniosków” (ang. *Summary*), syntetycznie wykazujących potwierdzenie lub też obalenie tez stawianych przez Autora Pracy w części wstępu, a z podsumowaniem w części „zakończenia” (ang. *Final Conclusions*) przeprowadzonego badania. Przed publikacją niniejszej pracy w formie monografii Autor powinien poważnie się zastanowić czy ta część Pracy w ogóle winna się znaleźć w końcowej wersji manuskryptu przekazywanego do wydawnictwa. Ostatni komentarz, podobnie jak dwa

⁵ Odsyłam do cennego źródła: Uniszewski, Zdzisław (1999) *Żargon zawodowy pracowników śledczych i operacyjnych: problematyka kryminalistyczna*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

⁶ Odsyłam do cennego źródła: Hughes, Geoffrey (1991) *Swearing: A Social History of Foul Language, Oaths and Profanity in English*. Oxford: Basil Blackwell, Inc.

powyższe, jest problemem do przemyślenia dla Doktoranta; ponieważ nie badał On całego spektrum języka wybranych platform komunikacyjnych, a jedynie charakteryzujące się potocznością komunikaty tekstowe (i je zawierające) z trzech języków w dyskursie komunikacji elektronicznej, bądź komunikacji zdalnej, należy zastanowić się nad zaakcentowaniem tej podstawy w tytule monografii, jeżeli mgr Kurpiel zdecyduje się ogłosić Rozprawę drukiem.

Reasumując, chciałbym zaznaczyć, że wytknięte powyżej niedociągnięcia nie mącą podkreślanego już na początku recenzji pozytywnego obrazu całości Rozprawy, która wnosi ciekawy i potrzebny wkład do badań nad dyskursem i komunikacją elektroniczną w ramach platform YouTube oraz Let'sPlay. Uważam również, że po wprowadzeniu wskazanych powyżej uzupełnień zasługuje ona na opublikowanie, co w efekcie pozwoli na rozszerzenie kanonu pozycji akademickich o kolejną potrzebną publikację, szczególnie zważywszy na jej interdyscyplinarny charakter. W ostatnim zdaniu pragnę dodać, że Pracę się dobrze czyta. Jest ona przygotowana sumiennie pod względem koncepcyjnym, a językowa strona tekstu jest także dobrej próby, co należy w tym miejscu stwierdzić.

W świetle powyższego jednoznacznie stwierdzam, że recenzowana Rozprawa doktorska spełnia wymóg wynikający z art. 13 ust. 1 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. nr 65, poz. 595 ze zm.) i wnoszę o dopuszczenie Pana mgr. Ryszarda Kurpiela do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

