



Szczecin, dn. 23.11.2024

dr hab. Beata Zawadka, prof. US
Instytut Literatury i Nowych Mediów
Uniwersytet Szczeciński

Recenzja rozprawy doktorskiej mgra Adama Zmarzlińskiego pt. „Prelude to Cultural Necrophilia: Modernity's Degeneration of Traditional Culture through the Corruption of Archetypes and Fairytale Storytelling

Niniejsza recenzja, zawierająca **negatywną konkluzję**, powinna być traktowana w kontekście mojej wcześniejszej opinii z dnia 13.07.2024 r. na temat pracy doktorskiej Pana mgr Zmarzlińskiego. **Skoncentruję się w niej na ocenie, czy poprawiona wersja pracy skutecznie odnosi się do zastrzeżeń, które sformułowałam trzy miesiące temu.** Dotyczyły one przede wszystkim trudności w selekcji i uporządkowaniu materiału, nadmiernej wielowątkowości oraz jednostronności argumentacji, jak również niewystarczającego wykorzystania dorobku studiów nad kulturą popularną i cyfrową oraz zbyt popularyzatorskiego charakteru tekstu, co budziło poważne wątpliwości co do kompetencji naukowych Kandydata.

Moja ogólna refleksja na temat poprawionego tekstu jest następująca: **Autor, choć odniósł się do moich wcześniejszych uwag, uczynił to w sposób powierzchowny i nieadekwatny, co świadczy o ich niezrozumieniu.** Poniżej przytoczę jedynie kilka przykładów słabości poprawionego tekstu, odnoszących się do klarowności i struktury argumentów, jakości badań i źródeł, oryginalności wkładu i metodologii użytych w poprawionej rozprawie — nie jest bowiem moją intencją zbyt surowe potraktowanie Kandydata.

Druga wersja rozprawy mgra Zmarzlińskiego jest krótsza od poprzedniej o pełne 170 stron, a jej struktura została podzielona na cztery (4) rozdziały o mniej więcej równej długości (ok. 50 stron każdy), co należy docenić jako próbę uporządkowania wcześniejszej, bardzo chaotycznej argumentacji. Niestety, pierwsze **wrażenie porządku szybko ulatnia się po analizie spisu treści.** Tytuły rozdziałów nie wskazują jednoznacznie, które z nich dotyczą teoretycznych rozważań Autora, a które miałyby stanowić przestrzeń przeznaczoną na analizę.

Niejasności te potwierdza również wprowadzenie oraz pierwszy rozdział, gdzie **Autor przedstawia cele badawcze, metodologię i źródła w sposób niespójny**, co przypomina problemy z pierwotnej wersji pracy.

Dowiadujemy się z tych części rozprawy, że mgr Zmarzliński podejmuje się analizy bardzo szerokiego zakresu zagadnień: degeneracji kultury tradycyjnej i archetypów; wpływu nowoczesnych technologii i cyfrowości na kulturę; koncepcji 'kulturowej nekrofilii'; zjawiska 'anty-baśni' oraz etycznych i społecznych implikacji współczesnych narracji kulturowych. **Brakuje jednak spójnego wątku przewodniego**, który połączyłby te tematy oraz rozdziały pracy w logiczną całość. Na stronie 2 pojawia się wprowadzająca teza zakładająca badanie, czy tradycyjny sposób opowiadania zmienił się pod wpływem cyfryzacji. Jednak Autor natychmiast sam odpowiada na to pytanie, stwierdzając, że cyfrowość „spłaszcza” („flattens”) sposób opowiadania (str. 2). Tego rodzaju stwierdzenie, brzmiące jak gotowy wniosek, nie może stanowić podstawy do dalszego badania — wróć do tego wątku w dalszej części recenzji.

W pierwszym rozdziale Autor przedstawia kolejne twierdzenia, które również mogą aspirować do miana tez badawczych, np:

a/ stwierdzenie, że przejęcie bajek monomitycznych przez media masowe „doprowadziło do utraty ich głównych funkcji, gdzie żadne nowe medium nie przejęło tej roli w czasach współczesnych” (str. 12),

b) rozważania o wpływie technokracji i nowych mediów społecznościowych na proces narracyjny, wskazujące na manipulację i ujednolicenie narracji w celu kontroli społecznej i politycznej (str. 36–51),

c) twierdzenie o „spłaszczaniu” archetypów w kontekście mediów cyfrowych (str. 6).

Tak szeroki zakres zagadnień oraz mnogość tez w pracy sprawiają, że rozprawa nie spełnia wymogu spójności i konsekwencji naukowej. Autor nie zdecydował się na jedno jasno określone pytanie badawcze, które mogłoby być systematycznie rozwijane i analizowane w kolejnych częściach pracy. Zamiast tego, przedstawia **wiele rozproszonych tez**, z których każda wymagałaby osobnej, pogłębionej refleksji i analizy, by mogła stanowić znaczący wkład naukowy.

Brak priorytetyzacji prowadzi do utraty przejrzystości i pozostawia czytelnika z wrażeniem niespójności oraz arbitralności w doborze zagadnień. Trudno jest zatem jednoznacznie stwierdzić, co jest głównym przedmiotem

badań, a co jedynie kontekstem wspierającym. **Niejasność kluczowych też badawczych** podważa wartość naukową pracy i wskazuje na brak przemyślanej struktury metodologicznej (co rozwinę w dalszej części recenzji), która mogłaby skutecznie wesprzeć elaborację przedstawionych wniosków.

Trudności w zrozumieniu intencji Autora potęguje **specyficzny styl wypowiedzi**, w którym pojawiają się **powtórzenia** (np. ustępy dotyczące utraty „głównej funkcji monomitu” występują na str. 10, a następnie na str. 14, 29 i 30 w niemal identycznym kontekście). Dodatkowo, **sformułowania o zabarwieniu ironicznym**, takie jak „Starbucks-drinking modern while reading the news on his smartphone” (str. 8), nie wnoszą wartości analitycznej, a mogą być uznane za nieprofesjonalne w pracy naukowej.

Jednym z poważniejszych problemów wynikających z takiego stylu pisania jest **nadmierne i niewystarczająco uzasadnione użycie metafor**, co prowadzi do **braku jasnego rozróżnienia między refleksjami a analizami**. Przykładem tego jest metafora „Fantomowego Węża” („Phantom Serpent”) wprowadzona w tytule rozdziału trzeciego (str. 153) jako symbol destrukcyjnych mechanizmów cyfryzacji. Autor nie wyjaśnia, jakie konkretnie przykłady narracji cyfrowych ilustrują ten proces ani w jaki sposób owe mechanizmy wpływają na strukturę narracyjną czy archetypy. W efekcie czytelnik zostaje z refleksją o metaforycznym „zjadaniu ogona” (tradycyjnej narracji? – str. 235), ale bez dowodów na rzeczywiste zmiany w narracjach cyfrowych. Wrażenie, jakie pozostawia praca, to **nadmierna ogólność, która uniemożliwia osiągnięcie wymaganej naukowej precyzji**.

Przyczyną tego stanu rzeczy może być **stosunkowo niska jakość badań i źródeł w rozprawie**. Choć tekst poprawionej rozprawy odwołuje się do szerokiego spektrum teorii i autorów (str. 15–21) oraz uwzględnia sugerowane przeze mnie odniesienia do kultury popularnej i cyfrowej (np. cytując MacLuhana czy Manovicha), **sposób wykorzystania tych źródeł jest powierzchowny i fragmentaryczny**, co sugeruje brak dogłębnej znajomości literatury przedmiotu. **Praca opiera się głównie na teoriach i spekulacjach**, podczas gdy **empiryczne dowody są znikome lub wręcz nieobecne**, co znacząco obniża jej wartość naukową.

Przykładem takiego podejścia jest rozdział trzeci, gdzie Autor na niespełna dwóch stronach omawia grę *Pokémon GO* jako przykład wpływu mediów cyfrowych na użytkowników, wskazując na zjawiska takie jak „telestymulacja” („telestimulation,” str. 155) i manipulacja zachowaniami zbiorowymi („how to automatically condition... collective behavior,” str. 155). Zamiast pogłębionej refleksji nad mechanizmami działania gry, analiza ogranicza się do

ogólnikowych stwierdzeń o jej „panoptycznym” („panopticon,” str. 155) charakterze i zdolności do „herdowania” („herd,” str. 155) ludzi w przestrzeniach publicznych. Brakuje rozwinięcia tego w kontekście konkretnej teorii oraz analizy relacji między użytkownikami a przestrzenią cyfrową i fizyczną. Wskazane zagadnienia, choć interesujące w kontekście kultury cyfrowej, pozostają niewystarczająco uzasadnione empirycznie i teoretycznie.

Aby analiza mogła osiągnąć wymaganą wartość naukową, Autor mógłby szczegółowo przedstawić, jak *Pokémon GO* tworzy nowe formy zaangażowania społecznego i indywidualnego dzięki mechanice gry opartej na rzeczywistości rozszerzonej. Przykładowo, mógłby zbadać, w jaki sposób gra angażuje użytkowników w eksplorowanie przestrzeni miejskiej, budowanie „cyfrowych doppelgängerów” („digital... doppelgänger,” str. 156) oraz jakie są tego konsekwencje kulturowe i społeczne. Uwzględnienie literatury krytycznej, takiej jak *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, red. Joseph Tobin (Duke UP Books, 2004), mogłoby znacząco wzbogacić analizę. Zbiór ten bada, jak franczyza Pokémonów rozprzestrzenia się przez różne media i formaty, tworząc jednorodny, ale jednocześnie zróżnicowany wszechświat narracyjny, co mogłoby inspirować głębszą refleksję nad wpływem *Pokémon GO* na współczesne narracje kulturowe.

Obecnie jednak fragment dotyczący *Pokémon GO*, podobnie jak wiele innych w pracy, jest zbyt **powierzchowny i deklaracyjny**. Autor często przywołuje teoretyków, takich jak Heidegger czy Jung, ale nie rozwija ich myśli w sposób pozwalający na powiązanie ich koncepcji z analizowanym tematem. Brak dogłębnej analizy materiałów źródłowych, zarówno teoretycznych, jak i empirycznych, sprawia, że praca nie wnosi oryginalnego wkładu w badania nad kulturą cyfrową.

Metodologia zaproponowana w pracy również budzi poważne zastrzeżenia, głównie dlatego, że w rozprawie mgra Zmarzlińskiego **brakuje klarownego wyjaśnienia, w jaki sposób przyjęte teorie i metody badawcze, takie jak narratologia, zostały faktycznie zastosowane do analizy konkretnych przykładów**. Choć we wprowadzeniu Autor wspomina o interdyscyplinarnym charakterze pracy (str. 4) i deklaruje wykorzystanie narratologii do badania przekształceń archetypów w erze cyfrowej (str. 22), w praktyce to podejście teoretyczne wydaje się pełnić raczej funkcję ozdobnika niż skutecznego narzędzia analitycznego.

Przykładem tego braku konkretności jest początek sekcji 2.c., gdzie Autor przywołuje postać Uroborosa jako symbol cykliczności w storytellingu, lecz nie wskazuje, jak ten symbol jest wykorzystany w analizie. Dalej, w tym samym

rozdziale (str. 85), Autor wspomina o funkcjach archetypu Wojownika w narracjach mitologicznych i baśniach, ale nie rozwija tego w kontekście współczesnych narracji cyfrowych, takich jak gry wideo czy filmy interaktywne. Tymczasem właśnie na przykładzie Wojownika można by pokazać, jak współczesna kultura redefiniuje tę postać, np. skupiając się na jej roli w przekazywaniu wartości moralnych, takich jak sprawiedliwość czy odwaga (np. gry: *The Witcher 3: Wild Hunt* [2015], *Horizon Zero Dawn* [2017]; filmy: *Mad Max: Fury Road* [2015], *The Dark Knight* [2008]; literatura: choćby *The Hunger Games* autorstwa Suzanne Collins). Autor ogranicza się jednak do powierzchownego opisu archetypu, pomijając pogłębioną analizę w kontekście współczesnych tekstów kultury oraz literatury krytycznej, która mogłaby ukazać, jak archetypy są przekształcane w odpowiedzi na zmieniające się uwarunkowania kulturowe i technologiczne. Obecna **metodologia pozostaje deklaratywna**, a analiza — niesystematyczna, co znacząco osłabia naukowy charakter pracy.

Jednym z najbardziej problematycznych aspektów rozprawy mgra Zmarzlińskiego jest jej **wyraźna i ciągła jednokierunkowość w podejściu do tematu**. Autor deklaruje, że celem pracy jest „znalezienie odpowiedzi” („this thesis seeks to answer,” str. 2, sic!), jak narracje baśniowe lub archetypiczne funkcjonują w erze cyfrowej. Jednak już na wstępie sam sobie na to pytanie odpowiada, stwierdzając, że cyfrowość „spłaszcza” („flattens,” str. 2) narracje, a uczestnicy tych procesów są „nieświadomym, cyfrowo ukształtowanym społeczeństwem” („unaware, digitally minded society,” str. 14). Takie podejście nie tylko ogranicza obiektywizm badania, ale również sprowadza analizę do jednowymiarowej krytyki technologii cyfrowych.

Brak otwartości na wieloaspektowe zrozumienie digitalizacji podważa naukowy charakter pracy. Cyfrowość to zjawisko złożone, które — choć niesie wyzwania dla tradycyjnych form narracji — oferuje także nowe sposoby ich tworzenia i odbioru. Autor mógłby uwzględnić takie aspekty narracji cyfrowych, jak transmedialny potencjał do tworzenia interaktywnych i zróżnicowanych opowieści angażujących użytkowników w nowatorski, wielomodalny sposób. Tymczasem praca skupia się niemal wyłącznie na rzekomo negatywnych skutkach cyfryzacji (np. roli cyfrowości w fałszowaniu wyników wyborów). W efekcie **konkluzje są jedynie rozwinięciem założeń początkowych**, a nie wynikiem rzetelnej analizy (np. ustęp o „ideologizacyjnym działaniu cyfrowości,” str. 316).

Co więcej, odmawianie historiom cyfrowym głębi i potencjału twórczego ujawnia brak szacunku do, a także niewiedzę Kandydata na temat samego zjawiska. Kino cyfrowe, które zarządza czasem i przestrzenią w sposób odmienny od tradycyjnego, jest skeuomorfem: musi często ‘udawać’ kino analogowe, aby widzowie mogli nadążyć za zmieniającą się narracją. W tym kontekście na-

suwa się pytanie: czy to cyfryzacji brakuje głębi, czy raczej nam, ludziom, brakuje refleksji, by ją dostrzec? Autor jednak konsekwentnie odmawia eksploracji tego kierunku, prezentując cyfryzację jako 'archetyp' jakiegoś, być może, Post-Monstra. Takie podejście **uniemożliwia eksplorację pełnego spektrum problematyki i sformułowanie bardziej zniuansowanych wniosków**, co znacząco osłabia merytoryczną wartość rozprawy.

Podsumowanie

Odsyłając tekst do poprawy, oczekiwałam budowy solidnego zaplecza teoretycznego dla kwestii kultury popularnej, cyfrowej oraz tradycyjnej, które w kontekście rozprawy mgra Zmarzlińskiego są kluczowe. Liczyłam także na rzetelną analizę wybranego materiału badawczego z tych dziedzin. Powstał jednak tekst, który — mimo skrócenia — nie rozwiązuje ani nie problematyzuje kluczowych kwestii naukowych. Zamiast sprawdzać, *jak* monomit i archetypy z bajek funkcjonują w erze cyfrowej, Autor ogranicza się do pytania, czy tradycyjny sposób opowiadania uległ zmianie (str. 2). Kwestia ta, oczywista zarówno dla czytelników Marshalla McLuhana, jak i każdego uczestnika współczesnej kultury transmedialnej, nie wymaga potwierdzenia na poziomie doktorskim. Testowanie, jak te zmiany się przejawiają, byłoby natomiast jak najbardziej zasadne.

W lipcu br. mgr Zmarzliński otrzymał ode mnie szansę na napisanie pracy, która mogłaby podążyć w tym kierunku. Tak się jednak nie stało. Dlatego **ponownie kończę recenzję negatywną konkluzją: przedłożony tekst poprawionej rozprawy nadal nie może stanowić podstawy do kolejnych etapów postępowania doktorskiego.**

