

RECENZJA

rozprawy doktorskiej **mgr Moniki Palecznej pt.: „Tworzenie awatarów w grach komputerowych przez adolescentów a ich tożsamość i samoocena”**
napisanej pod kierunkiem prof.dr hab. Barbary Szmigielskiej-Siuty.

Problematyka recenzowanej rozprawy doktorskiej dotyczy głównie dziedziny psychologii rozwojowej oraz osobowości i wiąże się z dynamicznymi przemianami technologiczno-kulturowymi związanymi z pojawieniem się Internetu, w ich powiązaniu z psychologicznym funkcjonowaniem człowieka. Autorka podjęła w swojej pracy bardzo ważny problem, zarówno z perspektywy badawczej jak i społecznej, powiązań dynamicznie kształtującej się w okresie adolescencji tożsamości i samooceny z uczestnictwem młodych ludzi w sieci, poprzez zaangażowanie w gry komputerowe. Jak wynika z literatury przedmiotu, zagadnienie to jest rzadko podejmowane w badaniach badaczy polskich, ale też w literaturze zagranicznej nie ma wiele badań na ten temat. A zatem nowatorstwo i ważność podjęcia zagadnienia stanowiącego przedmiot rozprawy jest warta podkreślenia. Ponadto, prezentowane badania zostały przeprowadzone z udziałem gry komputerowej samodzielnie opracowanej przez mgr Monikę Paleczną, co stanowi bardzo istotny walor recenzowanej rozprawy.

Doktorantka sprawdzała empirycznie zakres zależności między tożsamością i samooceną młodzieży a: 1) cechami, które adolescenti wybierali dla awatarów, 2) subiektywnym podobieństwem awatarów do nich oraz 3) oceną awatarów przez inne osoby. Dodatkowo poszukiwała predyktorów podmiotowych jak i związanych z samym graniem w gry komputerowe - podobieństwa awatarów do adolescentów.

PREZENTACJA ROZPRAWY

Recenzowana rozprawa liczy 282 strony numerowane, w tym bogaty, 36 stronicowy zestaw bibliografii, 31 stron załączników w aneksie (załączonych metod wykorzystanych w pracy). Praca posiada klasyczną strukturę, na jaką składają się 2 części główne: teoretyczna (93 strony) i empiryczna (103 strony) oraz spis treści, streszczenie, wprowadzenie, podsumowanie, literatura cytowana, spis tabel, rysunków i załączników oraz aneks.

Część teoretyczna pracy, niefortunnie w moim przekonaniu zatytułowana jako Wstęp i składająca się z tak zatytułowanego jednego rozbudowanego rozdziału (a nie z trzech, jak zapewnia mgr Paleczna we wprowadzeniu), dotyczy problematyki ściśle związanej z tytułem rozprawy.

Pierwszy z podrozdziałów dotyczy bohatera gier komputerowych - awatara. Autorka za innymi autorami definiuje awatara jako wirtualną reprezentację gracza, chociaż omawia też wyniki badań pokazujące, że awatar może być konstruowany również ze względu na inne motywy, takie jak np. uwzględnienie celu i warunków prowadzonej gry komputerowej, moda, doświadczenie zabawy, wsparcie dla twórców gier, itp. (tab.1.1., s.14). Moim zdaniem, trudno w tych przypadkach twierdzić, że awatar to reprezentacja gracza; takie określenie awatara stanowi zatem zbyt duże uogólnienie. Doktorantka, zdając sobie zapewne sprawę z tych ograniczeń, słusznie koncentruje się w swojej rozprawie głównie na tych grach komputerowych i wynikach badań, które z dużym prawdopodobieństwem można wiązać z tworzeniem awatara w powiązaniu z preferencjami dotyczącymi własnej osoby gracza. Dlatego też w kolejnych częściach tego podrozdziału szczegółowo charakteryzuje zagadnienia odnoszące się bezpośrednio do podmiotowych i społecznych charakterystyk awatara. Podstawową jest płeć awatara i jej zbieżność/odmienność od płci gracza. Selekcja męskiej lub żeńskiej reprezentacji w świecie wirtualnym jest bowiem, jak twierdzi mgr Paleczna za innymi badaczami, jednym z podstawowych wyborów. Interesującym aspektem tych charakterystyk jest wyczerpujący przegląd wyników badań dotyczący motywów skłaniających graczy do wyboru płci awatara przeciwnej do własnej, zwłaszcza gdy dotyczy to kobiet-graczy. Z opisanych przez Doktorantkę charakterystyk wynika, że gry komputerowe to w dalszym ciągu domena głównie mężczyzn i awatar o płci męskiej jest wyżej waloryzowany niż ten o płci żeńskiej; co więcej, jednym z ważnych motywów wyboru przez kobiety-gracze płci awatara odmiennej od własnej, jest zabezpieczenie się przed uprzedmiotowieniem i ucieczka od seksualnego podejścia do ich postaci. Mgr Monika Paleczna jedynie sygnalizuje problem natury społecznej ujawniony w tych badaniach, a szkoda. Brakuje mi w jej analizach umiejscowienia przedstawionych wyników badań w szerszym kontekście przemian/braku przemian społecznych, stereotypów związanych z płcią, ograniczonej dostępności niektórych domen internetowych ze względu na płeć, itp. Autorka wybrała inną drogę: szczegółowej charakterystyki zagadnienia gier komputerowych, najczęściej bez ich osadzenia w szerszym kontekście społeczno-kulturowym i technologicznym, chociaż szereg wyników badań przez nią przytoczonych wręcz prowokuje do takich analiz. Oczywiście, jest to wybór do zaakceptowania, ale ograniczający jednak, jak sądzę, wachlarz możliwych interpretacji wyników badań, zarówno innych badaczy, jak i własnych.

Wybór koloru skóry awatara, trochę na wyrost nazwany przez Autorkę wyborem tożsamości rasowej online, jest zdaniem Doktorantki istotnym elementem tworzenia własnej reprezentacji online. Bardzo interesujące i pouczające dla mnie były opisy historii tworzenia gier komputerowych pod tym względem, z czego wynika, że początkowo dominującym w grach bohaterem był mężczyzna białej rasy i dopiero stopniowo uwzględniano inne kolory skóry potencjalnych graczy i ich awatarów. Obecnie jednak opcje zawarte w kreatorze postaci pozwalają wychodzić poza biologiczne oraz społeczno- kulturowe granice płci czy rasy. Z wyników badań przytaczanych przez mgr Paleczną można wyciągnąć wnioski, że z jednej strony w wielu badaniach gracze wybierali kolor skóry zbliżony do własnej, a zatem i Afroamerykanie wybierali kolor skóry awatara zgodny z własnym, a z drugiej strony, inne badania pokazywały wyraźną preferencję w wyborze rasy białej dla swojego awatara, co pokazuje, że uprzedzenia rasowe mogą występować również w środowisku wirtualnym.

Doktorantka opisała również w swojej pracy interesujące badania pokazujące na możliwości włączenia gier komputerowych w walkę z uprzedzeniami rasowymi w społeczeństwie.

Przytoczyła również szereg wyników badań, niestety, najczęściej bez komentarza własnego, skupionych wokół związku między osobowością gracza i awatara z uwzględnieniem płci gracza, prowadzonych z reguły w oparciu o pięcioczynnikowy model Costy i McCrae. Natomiast związki między cechami osobowości graczy a zachowaniem ich awatarów w grze, mgr Paleczna przedstawiła już w bardziej usystematyzowany sposób. Z podanych informacji wynika np., że zachowania prospołeczne oraz pomaganie innym graczom były powiązane pozytywnie z ekstrawersją i otwartością na doświadczenie, zaś mające na celu gromadzenie i wytwarzanie dóbr z emocjonalnością i sumiennością.

Podobieństwo między użytkownikami a awatarami, to kolejny z poruszanych w omawianym podrozdziale problemów, scharakteryzowany przez Doktorantkę w bardzo uporządkowany sposób. Autorka przytacza kolejne punkty odniesienia przy analizie tego zagadnienia, omawiając wyniki badań dotyczące podobieństwa fizycznego gracza i awatara, jego płci, cech psychicznych, tożsamości, samooceny i doświadczenia jednostki w grze. Ciekawe wyniki dotyczą zwłaszcza przytoczonych badań z zakresu tożsamości. Wynika z nich z jednej strony że, w przekonaniu adolescentów, w Internecie przekazują oni swoje *ja prawdziwe* a nie *publiczne* (*ja realne*); z drugiej strony z innych badań graczy w gry komputerowe można wysnuć wniosek, że kreowanie swojej reprezentacji poprzez awatara prowadzi nie tylko do wiernego odtwarzania własnej tożsamości, ale również do eksperymentowania z nią, do kreowania wyidealizowanej wersji użytkownika. Z opisu zagadnienia dotyczącego podobieństwa między awatarem a jego twórcą w kontekście samooceny, dokonanego przez Doktorantkę wynika nieco inny profil w odniesieniu do graczy z niską i wysoką samooceną oraz, że wraz ze wzrostem samooceny związanej np. z ciałem zwiększało się podobieństwo awatarów do ich twórców. Podobieństwo między awatarem a jego twórcą jest także, jak zapewnia Doktorantka, związane z osobowością użytkowników. Okazało się np., że za pomocą awatarów możliwa jest ocena takich cech graczy jak ekstrawersja, ugodowość i neurotyczność.

Rola doświadczeń z gry również brana była pod uwagę przez mgr Paleczną przy charakterystyce podobieństwa między graczem a awatarem. Autorka podkreśliła, że wyniki badań w tej kwestii nie są spójne. Z doniesień Doktorantki wynika również, że nie udało się badaczom jednoznacznie określić czy istnieje związek pomiędzy podobieństwem awatarów do ich twórców a przyjemnością z grania.

Niezmiernie interesującym problemem, jaki poruszyła w swojej pracy Doktorantka, jest zagadnienie podobieństwa awatarów do graczy z ich poziomem immersji (zanurzenia), czyli stopnia zaangażowania w grę. Gracze zanurzeni w rozgrywkę słabo postrzegają czas i świat rzeczywisty oraz mają silne poczucie przebywania w środowisku zadaniowym. Za pomocą szeregu przytoczonych badań pokazała, że poziom immersji może być związany z podobieństwem awatara do gracza, a wręcz z nakładaniem się rzeczywistej tożsamości gracza na tę wirtualną, w postaci awatara. Takie określenie immersji bardzo zbliżone jest swoim zakresem znaczeniowym z kategorią *flow* Csikszentmihalyi. Szkoda, że mgr Paleczna nie nawiązała w swojej pracy do modelu tego autora, co wzbogaciło by teoretyczny wymiar rozprawy i interpretację wyników badań własnych.



Fragmentem rozprawy zbędnym moim zdaniem, biorąc pod uwagę jej przedmiot, jest obszerne wprowadzenie do p.1.1.4 dotyczącego oceny awatarów przez innych, gdzie Doktorantka przytacza szereg wyników badań na temat możliwych predyktorów percepcji innych ludzi w świecie rzeczywistym. Dopiero w podpunkcie zatytułowanym „Podobieństwa i różnice w ocenie ludzi i awatarów”, analiza staje się ponownie spójna z treścią podrozdziału pierwszego. Autorka podkreśla tam, że percepcja awatarów i percepcja ludzi różnią się, np. oceny wiarygodności prezentowanych osób były niższe i mniej dokładne, gdy dotyczyły sztucznych twarzy niż gdy odnosiły się do twarzy prawdziwych ludzi. Przegląd badań nad oceną awatarów pokazuje, że istnieje zależność pomiędzy fizycznymi charakterystykami awatara a percepcją jego zdolności i cech osobowości.

Podrozdział pierwszy kończy bardzo dobrze opracowane podsumowanie jego treści, w którym Doktorantka zwróciła uwagę na najważniejsze charakterystyki relacji, jaka zachodzi między awatarem a jego twórcą. Mgr Paleczna wykazała się bardzo dużą wiedzą na temat bohatera gier komputerowych – awatara i jego twórcy-gracza. Wyniki badań poza nielicznymi wyjątkami przedstawione są w sposób usystematyzowany, a tam gdzie nie ma tego usystematyzowania, na usprawiedliwienie Doktorantki można stwierdzić, że nie istnieje ono również w przedstawionych wynikach badań i świadczy bardziej o tym, że problem jest z jednej strony interesujący (stąd coraz więcej badań), z drugiej zaś strony, w dalszym ciągu jeszcze słabo rozpoznany, utrudniając systematyzację wyników.

Podrozdział drugi w rozdziale pierwszym (1.2), poświęcony jest zagadnieniu tożsamości. Autorka słusznie podkreśla rolę, jaką kształtowanie tożsamości spełnia w okresie rozwojowym jakim jest adolescencja, czyli tym w jakim znajdują się jej badani. W krótkim przeglądzie podstawowych ustaleń i kontrowersji związanych z problematyką tożsamości, w zasadzie prawidłowo wymieniła zarówno najczęściej przytaczane modele tożsamości, takie jak model Eriksona Marcii, Luyckx’a, i in., jak i zwróciła uwagę na te z nich, które podkreślają wkład społecznych aspektów w tożsamość indywidualną (Buckingham, Vignoles). Drobne nieścisłości dotyczą konsekwencji przedłużonej eksploracji w postaci kilku jakościowo różnych charakterystyk tożsamościowych (rozproszona, negatywna, nadana), co przy braku analizy w przeglądzie Doktorantki dotyczącej rozwoju tożsamości analizowanym np. z perspektywy któregoś z przytaczanych modeli, czyni takie skrótowe charakterystyki nieścisłymi.

W przeglądzie mgr Palecznej brakuje mi również chociażby wzmianki o modelach tożsamości wywodzących się z nieco innej tradycji, niż eriksonowska. Mam tu na uwadze np. tożsamość dialogową (dialogowe Ja) w ujęciu Hermansa, a zwłaszcza tzw. tożsamość płynną Bauman’a. Oba te podejścia umożliwiają pokazanie zagadnienia tożsamości w jego powiązaniu z dynamicznie przebiegającymi procesami globalizacyjnymi, w jakich zanurzony jest gracz w gry komputerowe i w moim przekonaniu można by je wykorzystać do interpretacji wyników badań otrzymanych przez Doktorantkę.

Bardzo szczegółowa analiza mgr Palecznej dotyczy w tej pracy modelu Berzonsky’ego. Prawidłowo scharakteryzowane są zarówno podstawowe kategorie składające się na ten model, jak i przytaczane liczne badania prowadzone w oparciu o style tożsamości Berzonsky’ego. Brakuje mi w tym przeglądzie jedynie przytoczenia ważnych badań

ukierunkowanych na szacowanie powiązań pomiędzy stylami tożsamości wyróżnianymi przez Berzonsky'ego oraz aspektami Ja (społeczne, osobiste i kolektywne), wyróżnionymi przez Cheeka i jego współpracowników (Cheek i Briggs, 1982; Hogan i Cheek, 1983), z których wynikało, że osoby ze stylem informacyjnym definiują się głównie pod względem osobistych elementów „ja” (np. moje wartości), ci z normatywnym stylem podkreślają elementy kolektywne (moja rodzina), zaś osoby z dyfuzyjno-unikowym stylem tożsamości podkreślają elementy społeczne (np. moja reputacja) (Berzonsky, Macek, Nurmi, 2003). Wyniki tych badań można by wykorzystać w dyskusji wyników badań własnych. Bardzo pozytywnie oceniam natomiast pomysł podsumowania informacji na temat stylów tożsamości w postaci tabeli zbiorczej 1.2.

Ostatni podrozdział w części teoretycznej recenzowanej pracy poświęcony jest samoocenie. Doktorantka rozpatruje ten problem zarówno z perspektywy poznawczej charakteryzując samoocenę jako zbiór przekonań czy sądów, jak i ujęcia afektywnego zwracając uwagę na emocjonalną reakcję na siebie samego. Obszernie opisuje rozbieżności w definiowaniu tego konstruktu między autorami koncentrującymi się w swoich pracach na tym zagadnieniu. Podoba mi się również wybór podstaw teoretycznych, w oparciu o które zostały stworzone narzędzia wykorzystane w badaniu własnym mgr Palecznej, Tafarodiego i Swanna (dwa wymiary samooceny: samoakceptacja i poczucie kompetencji) oraz Paradise'a i Kernisa (samoocena zależna od wydarzeń zewnętrznych). Dzięki wzięciu pod uwagę tych wymiarów samooceny Doktorantka miała szansę uwzględnić szerszy diapazon czynników związanych z samooceną w porównaniu z powszechnie wykorzystywaną do badań skalą Rosenberga. Szkoda tylko, że zarówno swoje analizy dotyczące wpływu społecznego na kształtowanie tożsamości jak i samooceny adolescentów ograniczyła głównie do rodziny i rówieśników, nie biorąc pod uwagę szerszego i dynamicznie zmieniającego się kontekstu kulturowego związanego z przemianami globalizacyjnymi.

Część teoretyczną pracy kończy podpunkt dotyczący badań własnych. Autorka przedstawiła w nim pytania i hipotezy (osiem pytań badawczych, do których, tam gdzie było to uzasadnione, postawiła szczegółowe pytania i hipotezy badawcze). Zogniskowane były one głównie na zbadanie związku między tożsamością i samooceną adolescentów, a kreowanymi przez nich w grach komputerowych awatarami oraz na szacowany subiektywnie stopień ich podobieństwa w zakresie wybranych wymiarów. Badano również ocenę awatarów przez innych, związek pomiędzy różnymi aspektami procesu grania a subiektywnym podobieństwem awatarów do adolescentów oraz możliwość wyjaśniania subiektywnego podobieństwa awatara do gracza przez jego płeć, tożsamość, samoocenę i osobowość oraz różne aspekty procesu grania.

Doktorantka podzieliła badania na dwa etapy. Bardzo interesujący i świadczący o dużych kompetencjach w zakresie gier komputerowych mgr Palecznej jest pierwszy etap, w którym zaprojektowała i stworzyła grę komputerową *Characterium* w której osoby badane tworzą swoje awatary, ażeby następnie sterować nimi w grze właściwej. Doktorantka szczegółowo opisała kolejne kroki powstawania gry. Jedyną moją wątpliwość dotyczy ostatecznego wyboru 10 cech awatara, z których zdecydowana większość to charakterystyki zapewniające skuteczność w grze, a zatem o charakterze cech instrumentalnych, zadaniowych; jedynie trzy (odporność, wrażliwość, odwaga), można zaliczyć ewentualnie do charakterystyk opisujących

emocjonalne funkcjonowanie człowieka. Tymczasem proporcja w zakresie charakterystyk podmiotowych może mieć znaczenie z tego względu, że w części właściwej badań osoby badane (tu: gracze), miały za zadanie rozdzielić pulę punktów pomiędzy owe kompetencje, zaś sędziowie kompetentni ocenić awatary również pod względem kompetencji. Badania właściwe z udziałem 130 badanych 15-17 letnich, Doktorantka przeprowadziła wykorzystując poza wymienioną grą aż 8 narzędzi badawczych, w tym jej autorstwa Kwestionariusz na temat grania w różne gry komputerowe oraz grę *Characterium*. Należy docenić ogrom pracy włożony w przeprowadzenie takich badań, zwłaszcza, gdy dodamy ocenę awatarów przez sędziów kompetentnych i szereg kryteriów oceny przygotowanych przez mgr Paleczną!

Odpowiedzi na postawione pytania badawcze i hipotezy zostały przez Doktorantkę przygotowane za pośrednictwem analiz statystycznych począwszy od podstawowych statystyk opisowych, a na analizie regresji liniowej oraz analizie moderacji kończąc. Już wyniki opisywanych w rozprawie badań własnych dotyczące podstawowych danych, np. częstotliwości grania w gry komputerowe, posiadają walor aplikacyjny. Okazuje się, że ponad 45% badanych gra w gry komputerowe przynajmniej raz w tygodniu lub częściej, zaś wszyscy adolescenti zadeklarowali że przynajmniej raz w życiu grali w grę komputerową. Świadczy to o olbrzymiej popularności gier komputerowych wśród młodzieży, co potwierdzają też wyniki badań innych autorów, przytaczane w recenzowanej rozprawie. Równie interesujące są motywy dla jakich młodzież sięga do tej formy aktywności: od poznawczych po społeczne.

Doktorantka uzyskała też wiele innych ważnych wyników opisujących bardziej skomplikowane zależności między badanymi zmiennymi. Stanowią one niewątpliwie wkład do psychologii rozwoju adolescentów i osobowości. Wśród otrzymanych wyników na uwagę zasługują moim zdaniem te, które dotyczą różnic związanych z płcią badanych. Okazało się np., że najlepszymi predyktorami subiektywnego podobieństwa awatarów do adolescentów była płeć żeńska oraz ekstrawersja. Doktorantka wymieniła szereg przypuszczeń, dlaczego kobiety wybierają bardziej podobne do siebie awatary niż mężczyźni oraz dlaczego istotnie więcej kobiet niż mężczyzn wybiera awatary płci przeciwnej, posiłkując się zarówno wynikami innych badań, jak i przytaczając różnice w motywacji kobiet i mężczyzn dotyczącej uczestnictwa w grach komputerowych.

Znacznie uboższe uzasadnienia dotyczyły wyników badań związanych z tożsamością i samooceną. Mgr Paleczna miała kłopoty zarówno z wyjaśnieniem istotnych zależności pomiędzy stylami tożsamości i cechami osobowości, jak również z brakiem takich istotnych zależności między tożsamością adolescentów a szeregiem innych zmiennych branych pod uwagę w swoich badaniach. Podjęła się natomiast wyjaśnienia wyniku, gdzie istotnym moderatorem związku między wymiarem zaangażowania a subiektywnym podobieństwem awatarów do osób badanych była ugodowość. Okazało się, że u jednostek o niskim nasileniu tej cechy, podobnie jak u osób o jej średnim poziomie, im wyższy był poziom ich zaangażowania tym mniejsze było subiektywne podobieństwo awatarów do tych badanych. Autorka próbuje ciekawie wyjaśniać te zależności biorąc za punkt wyjścia charakterystykę osób z niską ugodowością i przypuszcza, że za pomocą awatarów eksperymentują one ze swoją tożsamością tworząc niepodobne do siebie awatary. Interesujące było by dla mnie poznanie opinii Doktorantki, czy skutki takiego eksperymentowania w świecie wirtualnym

mogą przenosić się na funkcjonowanie adolescentów w świecie rzeczywistym i na ich tożsamość?

Doktorantka zdając sobie sprawę z tego, że korelacje nie upoważniają do wyznaczenia kierunku zależności, często jednak taki kierunek wskazywała, np. przy opisywaniu zależności związanych z samooceną i kompetencjami awatara, czy przy charakterystyce zależności między samooceną adolescentów a oceną ich awatarów przez innych. W zakresie samooceny globalnej ustalono np., że brak jest zależności między samooceną adolescentów a subiektywnym podobieństwem awatarów do nich, ale przy uwzględnieniu moderatorów uzyskano interesujące dane dotyczące ekstrawersji i ugodowości. Również istotnym moderatorem zależności pomiędzy samoakceptacją a subiektywnym podobieństwem awatarów do badanych była neurotyczność, zaś istotnym moderatorem zależności pomiędzy poczuciem kompetencji i subiektywnym podobieństwem awatarów do adolescentów, była częstotliwość grania.

Doktorantka uzyskała również szereg interesujących wyników dotyczących zależności między różnymi aspektami procesu grania a subiektywnym podobieństwem awatarów do adolescentów, gdzie przede wszystkim zaintrygowała mnie zależność między poziomem immersji a subiektywnym podobieństwem awatarów do osób badanych. Okazało się, że wraz ze wzrostem poziomu „zanurzenia w grze” badanych, wzrastało subiektywne podobieństwo awatarów do badanych graczy. Wartość tych wyników jest w moim przekonaniu bardzo istotna, chociaż Doktorantka bardzo ostrożnie się do nich odnosi ze względu na to, że badanie miało charakter korelacyjny, więc nie jest możliwe określenie kierunku tej zależności. Zasugerowała natomiast, że, być może, podobieństwo gracza do awatara wpływa na zaangażowanie graczy, a zaangażowanie jest związane z poziomem immersji.

Szkoda bardzo, że nie łączy mgr Paleczna immersji i uzyskanych przez siebie wyników z wynikami badań prowadzonych w zakresie zjawiska *flow*, o czym wspomniałam wcześniej. Autorzy zajmujący się tym zagadnieniem (Dietrich, 2007; Dietrich, Kanso, 2010), odkryli np. specyfikę „mapy” sieci neuronalnej aktywizowanej przez *flow*: chwilową dezaktywację obszaru przedczołowego, co oznacza, że zmniejsza się aktywność najbardziej rozwiniętych obwodów mózgu, które łączą ze sobą struktury płata czołowego z innymi częściami mózgu, ale dzięki temu więcej obszarów mózgu może swobodnie komunikować się ze sobą i angażować w proces twórczy. W innych badaniach potwierdzono także hipotezę, że stan przepływu, *flow*, jest związany z mózgowym układem nagrody dopaminy, ponieważ ciekawość stanowi silne pozytywne wzmocnienie (Dietrich, Al-Shawaf, 2018; McGraw, 2010).

Doktorantka słusznie podkreśla, że związek między poziomem immersji a subiektywnym podobieństwem awatarów do adolescentów ma ważne implikacje zarówno dla twórców gier komputerowych, jak i w psychoterapii. Gdyby zaś powiązała immersję z *flow*, mogła by wskazać na jeszcze jedno zastosowanie gier komputerowych - do celów badawczych.

Autorka rozprawy doktorskiej uzyskała dzięki swoim badaniom bardzo dużo wyników, z których znaczna część ma znaczenie aplikacyjne, podobnie jak przytoczone wyżej.

Szkoda jedynie, że wyniki te zostały dosyć słabo usystematyzowane, a zwłaszcza zinterpretowane, biorąc pod uwagę np. główne zadania i pytania badawcze, jakie przed sobą

Doktorantka postawiła. Na usprawiedliwienie mgr Moniki Palecznej można jednak stwierdzić, że była to ogromna liczba wyników, których systemowa interpretacja mogła być chociażby z tego względu utrudniona.

PODSUMOWANIE

Prezentowana rozprawa posiada zdecydowaną przewagę pozytywnych charakterystyk, w porównaniu do nielicznych niedociągnięć.

Należy podkreślić, że eksplorowany problem jest interesujący i bardzo wartościowy zarówno w aspekcie badawczym, jak i społecznym. Nowatorstwo i ważność podjęcia zagadnienia stanowiącego przedmiot rozprawy jest szczególnie warta podkreślenia. Doktorantka uzyskała wiele wyników swoich badań, stanowiących wkład do psychologii rozwoju adolescentów i do psychologii osobowości.

Na szczególne wyróżnienie zasługują:

- 1/ bardzo interesująco napisana część teoretyczna pracy z przytoczeniem pokazniej liczby wyników badań z literatury przedmiotu i w większości ciekawych podsumowań. Problemy poruszone w tych podrozdziałach opisane są w sposób wyczerpujący, dający Czytelnikowi poczucie, że Autorka jest kompetentna w zakresie opisywanych zjawisk,
- 2/ wykorzystanie bogatego zestawu metod badawczych, w tym opracowanie narzędzi własnych,
- 3/ prawidłowo przeprowadzone analizy statystyczne wyników badań, z wykorzystaniem zróżnicowanego zestawu statystyk, które pozwoliły na zebranie obfitego materiału empirycznego, umożliwiające sformułowanie szeregu interesujących wniosków szczegółowych,
- 4/ przedstawienie bogatej analizy i dyskusji wyników badań własnych z odwoływaniem się do licznych wyników badań innych autorów,
- 5/ aplikacyjny walor uzyskanych wyników; sama Doktorantka ma świadomość tego, że w oparciu o ustalone zależności, twórcy gier mogą we współpracy z psychologami tworzyć takie gry, które będą również służyć stymulowaniu rozwoju młodzieży w zakresie tożsamości i samooceny,
- 6/ świadomość ograniczeń zrealizowanego projektu badań oraz kierunków dalszych badań,
- 7/ przytoczenie w pracy bogatego zbioru literatury.

Nieliczne uwagi pod adresem recenzowanej rozprawy można ująć w kilku punktach:

- 1/ praca dotyczy problematyki psychologicznej ściśle powiązanej z przemianami cywilizacyjnymi; specyfiki rozwoju adolescentów w aspekcie tożsamości i samooceny, przebiegającego w dobie globalizacji i badanego za pośrednictwem nowoczesnego narzędzia jakim są gry komputerowe; brakuje mi w rozprawie mgr Palecznej umiejscowienia poruszanej w pracy problematyki w tej szerszej perspektywie,

2/niektóre podpunkty i przegląd badań, podjęte w części teoretycznej rozprawy – są jak sądzę, zbyt luźno powiązane z głównym przedmiotem pracy i w tym kontekście zbędne. Brakuje natomiast nielicznych wprowadzie ale ważnych badań i ujęć, których wyniki mogły by stanowić pomoc w interpretacji wyników badań własnych Doktorantki,

3/ mgr Palecznej raczej nie udało się w części empirycznej pracy usystematyzować wyniki badań w kilka bloków tematycznych, co umożliwiło by jej wyprowadzenie bardziej ogólnych wniosków z przeprowadzonych badań, niż te, jakie sformułowała.

KONKLUZJA

Biorąc pod uwagę szereg przedstawionych zalet recenzowanej rozprawy, których jest zdecydowanie więcej niż nielicznych przytoczonych niedociągnięć, mogę stwierdzić, że **rozprawa doktorska mgr Moniki Palecznej pt: „Tworzenie awatarów w grach komputerowych przez adolescentów a ich tożsamość i samoocena”, spełnia wymogi formułowane wobec pracy doktorskiej w rozumieniu art. 31 ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym i wnioskuję o dopuszczenie Doktorantki do dalszych etapów przewodu doktorskiego.**

