

Katowice 18.07.2024

Ewa Bielska, dr hab. prof. UŚ
Instytut Pedagogiki
Uniwersytet Śląski

Recenzja rozprawy doktorskiej Pana mgr Sylwestra Matkowskiego

**Tytuł rozprawy: Rola gier wideo w konstruowaniu tożsamości młodych mężczyzn-
studium socjopedagogiczne**

Rozprawa napisana pod kierunkiem prof. dr hab. Agnieszki Gromkowskiej-Melosik

W odpowiedzi na uchwałę Rady Naukowej Dyscypliny Pedagogiki Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu z dnia 18.06.2024, powołującej mnie do pełnienia funkcji recenzenta rozprawy doktorskiej Pana mgr Sylwestra Matkowskiego przedstawiam szczegółową recenzję dysertacji.

Przedstawione w rozprawie analizy paradygmatycznie ułożone zostały w nurcie studiów nad kulturą popularną oraz studiów genderowych (ze szczególnym uwzględnieniem badań nad męskością). Autor umiejscawia prowadzone eksploracje na tle teorii Szkoły Frankfurckiej (prace Theodora Adorno, Herberta Marcusa) oraz teorii przedstawicieli Centrum Współczesnych Studiów Kulturowych z Birmingham (CCCS). Takie ułożenie prowadzonych refleksji pozwala Autorowi na uwzględnienie złożonych, nacechowanych ambiwalencją aspektów znaczenia kultury popularnej dla współkształtowania tożsamości w procesie socjalizacji. Doktorant ogniskuje uwagę na kulturowym znaczeniu gier wideo, traktując je jako środek transmisji symboli, narracji dotyczących tożsamości, jako repozytoria semantyczne, mające odniesienia kulturowe, socjalizacyjne i wychowawcze. W prowadzonych badaniach przyjmuje roboczą definicję gier wideo nawiązując do definicji Jaspersa Juula oraz definicję męskości w nawiązaniu do ujęcia R.W. Connell, a w tym kontekście eksponuje płynny i kontekstualny charakter tożsamości oraz ogniskuje uwagę na praktykach społecznych w kontekście których realizowana jest socjalizacja.

Struktura rozprawy jest prawidłowa, typowa dla tej formy prezentacji prac naukowych. Rozprawa składa się z trzech głównych części – pierwsza zawiera teoretyczne podstawy badań (rozdziały I-III), w drugiej Autor przedstawia podstawy i założenia metodologiczne badań

własnych oraz szczegółową charakterystykę komponentów procesu badawczego (rozdział IV). W trzeciej części zaprezentowane zostały dane empiryczne uzyskane przez Autora w trakcie badań własnych, a także ich analiza i interpretacja (rozdział V). Rozprawę kończy wyodrębniony rozdział (VI) zawierający wnioski z przeprowadzonych badań, towarzyszące badaniom ograniczenia oraz postulaty i propozycje. Na strukturę rozprawy składają się także: *Spis treści, Wstęp, Załączniki, Spis tabel, Spis rysunków, Spis zdjęć* oraz obszerna *Bibliografia* (licząca 563 pozycje). Struktura pracy jest czytelna, a układ treści prawidłowy.

W pierwszej części rozprawy, zawierającej prezentację teoretycznych podstaw badań własnych Autor wyodrębnił trzy rozdziały, zatytułowane: *Teoretyczne konteksty kultury popularnej; Gry wideo – konteksty historyczne i teoretyczne* oraz *Konstrukcje męskości*, każdy z rozdziałów obejmuje podrozdziały. W podjętych analizach Autor bazując na kluczowych dla pedagogiki, socjologii i antropologii kultury ujęciach (m.in. Antoniny Kłoskowskiej, Witolda Jakubowskiego, Marka Krajewskiego) przedstawia ulokowanie gier wideo w obrębie trzech sektorów kultury: masowej, popularnej i ludowej. Ponadto Doktorant nawiązując do elementów teorii przedstawicieli Szkoły Frankfurckiej oraz Centrum Współczesnych Studiów Kulturowych z Birmingham charakteryzuje kulturowy artefakt gier komputerowych jako mający z jednej strony cechy typowego produktu stanowiącego element przemysłu kulturowego (dla którego charakterystyczne są zjawiska takie, jak: fetyszizacja produktu, kreowanie fałszywych potrzeb potencjalnego konsumenta, jednowymiarowość tożsamości uczestników społeczeństwa zaawansowanego kapitalizmu i produkcji masowej), z drugiej zaś jako fakt kulturowy typowo ponowoczesny - otwarty semiotycznie, umożliwiający użytkownikowi – konsumentowi - conductorowi współtworzenie, historii, fabuły, struktury wytworu. Autor wskazuje także na oporowy potencjał kultury popularnej, jej potencjał polityczny oraz ulokowane w kulturze popularnej napięcia. Następnie Doktorant przedstawia status narracji, ikon, symboli oraz znaczeń ulokowanych w tekstach kultury popularnej w procesie socjalizacji i wychowania dzieci, młodzieży oraz młodych dorosłych. Odwołując się do pracy Prof. Witolda Jakubowskiego Autor dysertacji przyjmuje tezę, że kultura popularna zawiera treści wykorzystywane w konstruowaniu tożsamości (w tym jej komponentów genderowych).

W drugim rozdziale zatytułowanym „Gry wideo – konteksty historyczne i teoretyczne” Autor prezentuje oryginalne ujęcie społeczno-kulturowego ulokowania gier wideo w kontekście nowoczesności i ponowoczesności. Stawia a następnie uzasadnia tezę o androcentrycznym oraz patrylinearnym charakterze tego artefaktu kulturowego, charakteryzuje specyfikę gier wideo poprzez odniesienie do klasycznej teorii Johana Huizingi

(głównie eksponując agonistyczny komponent gry oraz efekt magicznego kręgu, na jakim gra bazuje), odwołuje się do koncepcji symulakrum w ujęciu Jeana Baudrillarda, ujęciu zabawy jako *jouissance* i *plaisir* w ujęciu Johna Fiske, komponentów gry (*agon*, *alea*, *mimicra*, *ilinx*) w ujęciu Rogera Caillois, koncepcji struktury gier Jespera Juula oraz gry jako tekstu (jej tekstualności, ergotyczności) w ujęciu Espena Aaretha. Sygnalizując kwestie rozwinięte w rozdziale trzecim Autor podejmuje problematykę tożsamości, znaczenia uczestnictwa w przestrzeni wirtualnej dla jej struktury oraz przedstawia pojęcie efektu Proteusza. Prowadząc pogłębione, interdyscyplinarne analizy Autor precyzuje, że badania własne lokuje w obrębie „pedagogicznego game reserach, czyli społecznych badań nad rolą gier wideo a procesie socjalizacji, wychowania i edukacji (...)” (s. 131). Są to eksploracje realizowane „w polu pedagogiki, która uczestniczy w tworzeniu dyskursu badań nad grami wideo” (s. 133). Obszerne fragmenty rozdziału drugiego zogniskowane zostały na kwestiach statusu (realnego i potencjalnego) gier komputerowych w praktyce edukacyjnej, Autor przywołuje w tym kontekście pojęcie habitusu oraz kapitału kulturowego w ujęciu Pierre’a Bourdieu.

W trzecim rozdziale zatytułowanym „Konstrukcje męskości” Autor wskazuje na tożsamość (w tym jej komponent płciowy), jako na efekt socjalizacji i wyodrębnia trzy podstawowe elementy tego procesu: naśladownictwo, identyfikację i internalizację. Wskazuje na pojęcie roli społecznej związanej z płcią oraz na funkcjonujące w przestrzeni imaginariów społeczno-kulturowych stereotypy składające się na opis ról. W rozdziale tym Autor przytacza i charakteryzuje główne (ulożone w nurcie psychologii, psychologii społecznej i socjologii) teorie socjalizacji płciowej, ogniskuje uwagę na teorii psychoanalitycznej w ujęciu Zygmunta Freuda, społecznego uczenia się w ujęciu Alberta Bandury, rozwoju poznawczego w ujęciu Jeana Piageta i Lawrence’a Kohlberga, teorii schematów płciowych Sandry Bem oraz teorii społeczno-konstruktywistycznej. Uwzględniając komponent treści gier komputerowych, atrybuty kontekstów sytuacyjnych (przestrzennych, społecznych) uczestnictwa w grach oraz ich otwartość semantyczną charakteryzuje ten artefakt kulturowy jako komponent procesu socjalizacji. Autor wskazuje na przeciwstawność esencjonalistycznego modelu męskości jej konstruktywistycznemu ujęciu i przytacza za Raewyn Connell modele wykorzystywane w studiach nad tożsamością: hegemoniczny, współuczestniczący, marginalizowany oraz podporządkowany. Charakteryzuje także modele męskości horyzontalnej (łączy ją z pojęciami takimi jak „arena facetów”, kultura chłopięcości) i wertykalnej (nawiązuje w tym kontekście do prac Erica Andersona i Karli Elliot). Autor kończy pierwszą część pracy dokonując przeglądu rodzimej literatury dotyczącej męskości jako faktu społeczno-kulturowego oraz charakteryzując ułożenie przedmiotowej problematyki w nurcie badań pedagogicznych.

Pierwszą część rozprawy obejmującą treści stanowiące teoretyczną podstawę badań własnych oceniam wysoko. Autor lokuje badania własne w polu obszernego, dotychczasowego stanu teorii rozwiniętej w interdyscyplinarnym obszarze nauk społecznych i humanistycznych (antropologii kulturowej, socjologii kultury, pedagogiki, psychologii), w sposób refleksyjny i dojrzały wybrał i wyeksponował te ich komponenty, które Jego zdaniem mają znaczenie i zastosowanie w badaniach nad współczesnym znaczeniem gier komputerowych dla współkonstruowania środowisk wychowawczych i przestrzeni socjalizacji. Refleksje przedstawione w tej części rozprawy charakteryzują się dojrzałością i świadczą o dobrych kompetencjach formułowania własnych wniosków na bazie studiowanego materiału teoretycznego. Autor sprawnie przemieszcza się w przedstawianych analizach między treściami dotyczącymi społeczno-kulturowego ulokowania gier wideo w późnej nowoczesności, problematyką socjalizacji oraz tożsamości płciowej. Przedstawione treści są wzajemnie ze sobą zintegrowane i tworzą spójną matrycę teoretyczną stanowiącą naukowy kontekst zrealizowanych przez Autora badań własnych.

W rozdziale IV Autor przedstawia metodologiczne podstawy badań własnych. Struktura rozdziału obejmuje osiem podrozdziałów, w których Doktorant charakteryzuje przedmiot badań własnych, ich cele, problemy badawcze, strategię realizowanych badań, wykorzystaną metodę, sposób pozyskiwania i analizowania materiału badawczego, dobór próby badawczej oraz kwestie etyczne dotyczące realizowanych badań.

Przedstawiając metodologię badań własnych Autor lokuje je na mapie dotychczas realizowanych w naukach społecznych eksploracji dotyczących korzystania z gier wideo i określa przedmiot badań własnych jako „znaczenia nadawane doświadczeniom grania w gry komputerowe w procesie konstruowania tożsamości płciowej młodych mężczyzn” (s. 280), cel poznawczy, który w procesie badawczym zamierzał zrealizować został sformułowany jako: „(...) opisanie roli gier komputerowych w procesie tworzenia i nadawania znaczeń własnej męskości przez młodych mężczyzn” (s. 280), zaś wskazanym komponentem praktyczno-użytecznym wskazanego celu była w intencji Autora rozprawy „(...) eksploracja potencjałów pedagogicznych gier komputerowych wśród młodych mężczyzn, a także możliwa >>wtórna socjalizacja medialne<< pedagogów i rodziców” (s. 280).

W strukturze koncepcji metodologicznej Autor umieszcza cztery problemy badawcze (,1. Jak mężczyźni grający w gry wideo rekonstruują obecne w nich wzorce męskości? 2. Czy, a jeśli tak to w jaki sposób gry wideo są dla młodych mężczyzn źródłem konstruowania własnej męskości? 3. Czy, a jeśli tak to w jakim stopniu granie w gry wideo jest postrzegane jako potencjalne źródło zmian w zakresie konstruowania własnej męskości? 4. Jak postrzegana jest

przez graczy granica pomiędzy światem wirtualnym a rzeczywistym, w szczególności w zakresie także w kontekście konstruowania własnej tożsamości płciowej?”). Ze względów stylistycznych mało jasny jest czwarty problem badawczy (prawdopodobnie zamierzony, prawidłowy zapis Autor podaje dopiero w *Podsumowaniu wyników badań* na str. 518).

Doktorant lokuje badania własne w obrębie paradygmatu konstruktywistycznego a decyzję tą dokładnie uzasadnia celem, jakim jest poznanie sposobu rozumienia i przeżywania badanych komponentów rzeczywistości przez przedstawicieli próby badawczej stanowiących egzemplifikację środowiska graczy w gry wideo. Zrealizowane badania mają charakter jakościowy. Zastosowaną metodą badań jest indywidualny, częściowo skategoryzowany wywiad skoncentrowany na problemie. Wybór metody Autor uzasadnia potrzebą uzyskania zestawu danych ujednoliconych dotyczących określonych pól problemowych a przy tym prowadzenia wywiadu w otwarty i elastyczny sposób. Narzędzie badawcze stanowił przewodnik do wywiadu (zwykle stosuje się termin wykazu dyspozycji do wywiadu), niestety Autor nie prezentuje struktury narzędzia ani w treści rozdziału metodologicznego ani (jak zwykle się przyjmuje w tego typu pracach) w aneksie. Uzyskany materiał badawczy został poddany kodowaniu, Autor nie określa jednak jakie komponenty badanego zjawiska w nim uwzględniał. Dobór próby badawczej miał charakter celowy, kryteriami włączenia do niej było: deklarowanie męskiej płci biologicznej, deklarowanie męskiej tożsamości płciowej, wiek 18-25 lat, oraz spędzanie czasu na graniu w gry wideo co najmniej 3 godziny tygodniowo. W Aneksie załącznik (D) Autor przedstawia charakterystykę badanych (uwzględniając wiek, status zawodowy, liczbę godzin, jaką informator spędza dziennie i w tygodniu grając w gry, ulubioną grę oraz gry, które zdaniem informatora miały znaczenie dla jego tożsamości genderowej). Próba badawcza liczyła 12 osób, liczebność próby Doktorant uzasadnia uzyskaniem momentu nasycenia. Doktorant uwzględnił w procedurze badawczej, oraz przedstawił w pracy kwestie dotyczące etyki prowadzonych badań.

Przedstawiona koncepcja metodologicznych badań własnych charakteryzuje się spójnością, Autor dokładnie uzasadnia wybór paradygmatu badawczego i metody badawczej, prawidłowo uzasadnia celowość doboru próby badawczej oraz przedstawia etyczne aspekty zrealizowanych badań. Przedstawioną koncepcję metodologiczną oceniam wysoko.

W V rozdziale Doktorant przedstawił charakterystykę uzyskanego materiału badawczego. Struktura rozdziału obejmuje dwa podrozdziały, zatytułowane: *Socjalizacja płciowa a gry wideo w okresie dorastania – kontekst rodzinny i rówieśniczy* oraz *Socjalizacja horyzontalna (pozioma) w późnym okresie nastoletnim i wczesnej dorosłości*. Autor prezentując materiał badawczy dokonuje opisu ulokowania aktywności związanych z korzystaniem z gier

wideo w strukturze socjalizacji przedstawicieli próby badawczej (informatorów/respondentów), identyfikuje znaczących innych związanych z wdrażaniem do aktywności grania w gry wideo (dokonujących zakupu urządzeń, przekazujących kompetencje grania, uczących reguł) oraz opisuje ich status w obrębie matrycy tożsamości i ról wyrażających męskość. Wskazuje także na ulokowanie kobiet w kontekście sytuacji związanych z przygotowaniem do gry lub uczestnictwem w grze wideo. Autor przyjmuje tezę o patrylinearnej transmisji wzorów kulturowych związanych z grami wideo, podkreśla – korzystając z uzyskanego materiału empirycznego – fakt wyposażania chłopców w potrzebny do korzystania z gier wideo sprzęt przed ojców lub innych męskich członków rodziny a także przekazywanie kompetencji i uczenie reguł gry przez męskich krewnych lub uczestników grupy rówieśniczej, stanowią oni zdaniem Autora źródło „kapitału growego” socjalizowanych chłopców.

Następnie Doktorant przedstawia cechy gier wideo traktowane jako komponent środowiska stanowiącego kontekst socjalizacji (w tym socjalizacji płciowej). Ogniskuje uwagę na agonicznych cechach gier jako wyrażających wzór męskości dominującej w strukturach władzy i podporządkowania oraz podlegającej imperatywowi zachowania uprzywilejowanej pozycji poprzez ekspresję efektywności i skuteczności w osiągnięciu celów wyznaczonych w grze. Analizując materiał badawczy Doktorant podkreśla zmiany dotyczące preferowanej tematyki gier, dominujących w nich aktywności i relacji o charakterze rywalizacji bądź współpracy, zespołowego bądź indywidualnego charakteru gry w poszczególnych etapach biografii przedstawicieli próby badawczej (Autor odwołuje się w tym przypadku do retrospektyw informatorów dotyczących korzystania z gier w okresie dzieciństwa, wczesnej adolescencji, adolescencji oraz do obecnego etapu – jako młodych dorosłych). Uzyskany materiał badawczy doktorant wyjaśnia m.in. w świetle klasycznych psychologicznych teorii Jeana Piageta i Lwa Wygotskiego, a także nawiązuje do współczesnego ujęcia Ditte Winther-Lindqvist.

Kolejne pole analizy podjętej przez Doktoranta stanowi relacja młodych dorosłych z wyznaczonym w grze *Innym*, którego status określany jest m.in. płcią (kobiecość), tożsamością etniczną, nie spełniającą kryteriów heteronormatywności orientacją seksualną. Autor odnosi tą kwestię do problematyki tożsamości i jej uwikłania w bazujące na różnicy relacje antagonistyczne bądź podlegające współodczuwaniu w ujęciu Emmanuela Lévinasa.

Doktorant podkreśla w prowadzonych analizach ergotyczny charakter gier wideo, traktuje tą cechę jako umożliwiającą nadawanie postaciom określonych atrybutów, decydowania o ich aktywnościach, o kolei zdarzeń w grze, z cechą tą łączy się także kreowanie

awatara. Zagadnienie to Autor zestawia z problematyką tożsamości gracza, uwzględniając sprawowaną nad nią społeczną kontrolę.

Część pracy poświęconą analizie uzyskanego materiału badawczego kończy Podsumowanie wyników badań (stanowi ono odrębny podrozdział pracy), w którym Doktorant przedstawia obszernie odpowiedzi na skonstruowane problemy badawcze. W kolejnych podrozdziałach Autor przedstawia wnioski z przeprowadzonych badań (formułuje 9 wniosków, które precyzyjnie uzasadnia korzystając z materiału badawczego oraz teorii z obszaru nauk społecznych), w podrozdziale 6.2 wskazuje na ograniczenia badań własnych zaś w kolejnym podrozdziale przedstawia zestaw trzech rekomendacji dla praktyki pedagogicznej.

Materiał badawczy został poddany przez Doktoranta rzetelnej, pogłębionej analizie. Zestawiając fragmenty wywiadów z teorią z obszaru socjologii kultury, antropologii kulturowej, pedagogiki kultury Pan Magister Sylwester Matkowski prezentuje wysokie kompetencje wyjaśniania zjawisk społeczno-kulturowych poprzez odniesienie do teorii z obszaru nauk społecznych i humanistycznych. Dobra jakość przedstawienia uzyskanego w toku badań własnych materiału badawczego, rzetelność sformułowania wniosków, świadomość ograniczeń badań własnych i potencjalnych kierunków dalszych eksploracji analizowanego zagadnienia świadczą w mojej opinii o wysokich kompetencjach prowadzenia badań jakościowych, świadomości metodologicznej i dojrzałości badawczej Doktoranta. Część rozprawy zawierającą prezentację wyników badań własnych oceniam wysoko.

Oprócz przytoczonych powyżej walorów pracy mam również nieliczne uwagi krytyczne, dwie z nich dotyczą kwestii merytorycznej, trzecia komponentu językowego. Są one następujące:

- Autor nieprecyzyjnie stosuje pojęcie „udowodnienia” (s.21) słuszności własnych tez. Doktorant nie przeprowadza dowodu posługując się metodą wnioskowania logicznego lub serią eksperymentów w kontrolowanych warunkach, raczej uzasadnia postawione tezy nawiązując do teorii z obszaru socjologii, pedagogiki oraz uzyskanego materiału badawczego i formułuje w nawiązaniu do nich konkluzję, która jest spójna z treścią teorii i charakterem uzyskanego materiału badawczego, nie stanowi jednak dowodu;

- Nie wiadomo w jaki sposób Autor zamierzał uzyskać odpowiedź na trzeci problem badawczy. Pytanie o natężenie danego zjawiska (stopnia) wymagałoby użycia narzędzia o charakterze skali umożliwiającego zbadanie dymensyjności, być może Doktorant zadał informatorom pytanie, w którym poprosił o określenie stopnia w jakim korzystanie z gier wideo stanowi ich zdaniem źródło zmian dotyczących badanej cechy, ale także wtedy deklaracja

wysokiego, średniego lub niskiego stopnia byłaby odnoszona do przyjętej skali (której Autor nie charakteryzuje).

- Doktorant błędnie podaje imię Prof. Elżbiety Górnikowskiej-Zwolak (na str. 263 zapisane jest imię Ewa). Ponadto w pracy występują liczne literówki, błędy te nie wpływają jednak na czytelność treści.

Podsumowanie i konkluzja

W społeczeństwie postindustrialnym korzystanie z mediów interaktywnych ma charakter powszechny. Według danych GUS w Polsce w 2023 roku 99% gospodarstw domowych z dziećmi dysponowało dostępem do internetu, z kolei badania rynku informują, że w ostatnich latach 57% Polaków, w znacznej przewadze osób dorosłych (80%) korzystało z gier wideo. Można zatem uznać, że stanowią one znaczący komponent aktywności związanych z rozrywką, edukacją, są elementem przestrzeni socjalizacji i środowisk wychowawczych. Problematyka kultury popularnej (w tym gier wideo) stanowi przedmiot zainteresowania pedagogów, socjologów, antropologów kultury, psychologów społecznych. Podejmowane w ich ramach dyskursy (zwłaszcza biorąc pod uwagę dyskurs pedagogiczny) zawierają liczne napięcia i ambiwalencje. Ulokowana w takim kontekście problematyka przedstawiona przez Pana Magistra Sylwestra Matkowskiego charakteryzuje się aktualnością i jest istotna zarówno z naukowego punktu widzenia jak również z perspektywy praktyczno-społecznej. Jean Baudrillard w opublikowanej w 1986 roku pracy zatytułowanej „Ameryka” pisze o statusie wideo (w znaczeniu urządzenia służącego wyświetlaniu filmów): „Wideo w każdym domu ma dziś jedynie to zastosowanie: jest ekranem ekstatycznej refrakcji, (...) umożliwia (...) podłączenie się do samego siebie (...) Faza wideo zastąpiła fazę lustra” (1998, s. 51). Można zakładać, że obecna powszechność korzystania z mediów interaktywnych, performatywnych, bazujących na otwartości semantycznej i nielinearności transmitowanego dyskursu potencjalny efekt współkształtowania tożsamości w toku procesu socjalizacji może wzmacniać. Pan mgr Sylwester Matkowski w przedstawionej do recenzji rozprawie doktorskiej, stanowiącej obszerne, interdyscyplinarne studium znaczenia przypisywanego grom wideo dla konstruowania tożsamości przez korzystających z nich młodych dorosłych mężczyzn (próbę badawczą stanowiły osoby w wieku 19-25 lat) charakteryzuje wskazany artefakt kulturowy jako lokujący użytkownika w przestrzeni baudrillardowskiego hiperrealistycznego symulakrum. Poprzez wykorzystywanie narzędzi nielinearnych, semantycznie otwartych, ergotycznych, użytkownik uczestniczy w rozrywce dostarczającej mu doświadczeń

o charakterze agonistycznym, podejmuje aktywności o charakterze performatywności mimetycznej oraz podejmuje decyzje dotyczące losów postaci, którą steruje oraz zdarzeń mających miejsce w grze. Doktorant podejmuje problem znaczenia uczestnictwa w wirtualnej przestrzeni gier wideo dla konstruowania tożsamości mężczyzn, analizuje ich relacje wobec *Innego* występującego w grze jako postać wirtualna (bohater gry, awatar), bądź jako gracz, zadaje pytania dotyczące kreowania własnych wirtualnych reprezentacji przez graczy o różnych cechach (realnych bądź odgrywanych, symulowanych w grze). Badania własne Doktoranta ulokowane zostały w szerokim teoretycznym spektrum refleksji dotyczącej kultury popularnej prowadzonej w obrębie nauk społecznych, Autor nawiązuje do teorii wypracowanej w ramach Szkoły Frankfurckiej, Centrów Współczesnych Studiów Kulturowych z Birmingham (CCCS). Problematykę dotyczącą kultury popularnej Autor sprawnie łączy z kwestiami dotyczącymi społecznych znaczeń przypisywanych płci, nawiązując do prac strukturalistów m.in. Judith Butler i Michela Foucault oraz społeczno-kulturowych teorii dotyczących inności, odmienności i statusu *Innego* (nawiązuje m.in. do pojęcia heterotopii w ujęciu Michela Foucault oraz etycznych kwestii towarzyszących kontaktowi z Innym w ujęciu Emmanuela Lévinasa). Nawiązuje w swoich analizach do rodzimych badań nad statusem kultury popularnej w edukacji prowadzonych m.in. przez Profesora Witolda Jakubowskiego, Profesora Zbyszka Melosika oraz Profesor Agnieszkę Gromkowską-Melosik – promotorkę recenzowanej rozprawy doktorskiej. Szerokiej, przyjętej przez Doktoranta perspektywie teoretycznej towarzyszy refleksyjne przedstawienie analizowanych treści, Autor sprawnie integruje obszerne zagadnienia dotyczące kultury popularnej, społecznego ulokowania płci i tożsamości, efektem jest rzetelnie przedstawiona, spójna, charakteryzująca się wysokim poziomem merytorycznych eksploracji praca naukowa.

W badaniach o charakterze jakościowym, bazujących na paradygmacie konstruktywistycznym Doktorant posłużył się metodą wywiadu skoncentrowanego na problemie. Wybór metody Autor szczegółowo uzasadnia, eksponując te jej cechy, które zdaniem Doktoranta optymalnie odpowiadają celowi prowadzonych badań. Wywiad miał charakter częściowo ustrukturyzowany, niestety Autor nie przedstawia narzędzia badawczego, zatem nie wiadomo, jaka część wykazu dyspozycji (Autor posługuje się terminem „przewodnika do wywiadu”) stanowiła stały zestaw pytań zadawanych wszystkim informatorom (respondentom). Próbę badawczą, dobraną w sposób celowy, stanowili młodzi dorośli mężczyźni w wieku 19-25 lat deklarujący granie w gry wideo co najmniej 3 godziny tygodniowo.

Uzyskany materiał badawczy został przedstawiony w sposób świadczący o rzetelnej, pogłębionej analizie. Doktorant sprawnie łączy treści uzyskane podczas wywiadów z elementami teorii socjologicznej i pedagogicznej, lokuje w ten sposób materiał badawczy w obrębie szerszej perspektywy narracji naukowej, wyjaśnia go przez pryzmat teorii, konstruuje kategorie aspektów badanego zjawiska, wskazuje dalsze potencjalne kierunki badań nad przedmiotowymi zagadnieniami. Sposób przedstawiania materiału badawczego, wyodrębnianie kategorii i typów w obrębie badanych zjawisk, integrowanie danych uzyskanych w toku badań własnych z komponentami teorii świadczy o wysokich kompetencjach prowadzenia badań jakościowych przez Doktoranta, dokonywania ich opisu, dokonywania analizy krytycznej oraz formułowania wniosków. W podsumowaniu pracy Pan mgr Sylwester Matkowski udziela obszernych odpowiedzi na problemy badawcze, wyprowadza wnioski, formułuje propozycje i postulaty dotyczące praktyki pedagogicznej związane z uwzględnianiem w procesie wychowania i kształcenia środków bazujących na grach wideo, w sposób świadczący o dojrzałości i świadomości badawczej charakteryzuje ograniczenia badań własnych.

Biorąc pod uwagę przedstawione powyżej komponenty recenzji formułuję opinię wyrażającą wysoką ocenę rozprawy doktorskiej Pana Magistra Sylwestra Matkowskiego. Uwzględniając wysoki poziom merytoryczny pracy, dojrzałość przedstawionych analiz, wysokie kompetencje prowadzenia badań naukowych bazujących na modelu jakościowym z pełnym przekonaniem rekomenduję nadanie Panu Magistrowi Sylwestrowi Matkowskiemu stopnia naukowego doktora nauk społecznych w dyscyplinie Pedagogika oraz proponuję wyróżnienie rozprawy doktorskiej.

Ewa Bielska

