

Katedra Pedagogiki

Akademia WSB w Dąbrowie Górniczej

Recenzja rozprawy doktorskiej Mgr Sylwestra Matkowskiego pt: Rola gier wideo w konstruowaniu tożsamości młodych mężczyzn - studium socjopedagogiczne, napisanej pod kierunkiem prof. dr hab. Agnieszki Gromkowskiej- Melosik , przygotowana dla Wydziału Studiów Edukacyjnych UAM w Poznaniu.

Przedłożona do recenzji rozprawa doktorska Pana Magistra Sylwestra Matkowskiego to dzieło oryginalne, ważne i nowatorskie. Podejmuje problematykę zarówno niezwykle aktualną jak i interesującą, obecną w dyskursie nauki i debacie publicznej, rozpalającą emocje i spory. Problem znaczenia gier komputerowych dla osób grających jest z całą pewnością problemem interdyscyplinarnym. Mieści się w obszarze pedagogiki, socjologii, psychologii, filozofii społecznej czy nauk o współczesnych mediach. Spory, jakie problem ten wywołuje związane są zarówno z jego względną nowością (to pokolenie dzisiejszych 40 latków i młodszych miało okazję spotkać się z tym nowym dla wszystkich światem) jak i z łatwością, w jaki generuje on uproszczenia i stereotypy. W kulturze już tak jest, że gdy pojawia się jakaś nowa forma, sposób życia, zachowania, jakaś nowa oferta to my- członkowie społecznej wspólnoty przyglądamy się mu z nieufnością szukając związanych z nim niebezpieczeństw i zagrożeń. Ponadto dotychczasowe próby zrozumienia funkcjonowania człowieka w cyfrowym świecie zbyt często sprowadzano do opisu zagrożeń osobowych, powodowanych przez techniki informatyczne, bagatelizując przy tym poważne przecież konsekwencje społeczne i kulturowe. Dokonywano w mniej czy bardziej syntetyczny sposób diagnozy bezpieczeństwa dzieci i młodzieży. Przez lata mówiono o potrzebie rozwoju kompetencji informatycznych, informacyjnych i medialnych społeczeństwa, bez systemowego rozwiązania narastającego problemu. Koncentrowano się na warunkach i zakresach użyteczności nowych technologii w realizacji celów dydaktycznych

(pomijając niestety zazwyczaj aspekty wychowawcze). Badano zmiany funkcjonowania nauczycieli i uczniów w przestrzeni mediów cyfrowych. Próbowano opisać i zrozumieć istotę i konsekwencje rozwoju cyberprzestrzeni i światów wirtualnych dla funkcjonowania człowieka. Początkowo świat realny i cyberprzestrzeń stawiano w opozycji. Musiało upłynąć wiele czasu nim dostrzeżono ich wzajemne przenikanie. Nadal jednak nie dostrzega się zwykle tego, że rzeczywistość cyfrowa jest po prostu przestrzenią tworzoną przez sieci informatyczne, w której znajduje się arsenał narzędzi, o wzrastającej użyteczności dla każdego człowieka, a także grup społecznych i instytucji, które on tworzy. Owa użyteczność wynika z odwiecznych ludzkich marzeń i prób odkrycia sposobów zapewnienia interaktywności w pokonywaniu barier czasu i przestrzeni oraz własnych ograniczeń biologicznych. Współcześnie zewnętrznym wyrazem owych marzeń jest realizacja dwóch pięknych idei pedagogicznych: otwartej edukacji i otwartej nauki.

Z tych właśnie powodów niezwykle wysoko oceniam wybór tematu rozprawy doktorskiej, jakiego dokonał Pan mgr Sylwester Matkowski.

Praca liczy 620 stron wraz z załącznikami. Jej struktura obejmuje 6 rozdziałów, z których trzy pierwsze to znakomicie napisane, osadzone w rozległej literaturze rozdziały teoretyczne, rozdział metodologiczny oraz dwa rozdziały prezentujące oraz interpretujące wyniki przeprowadzonych badań. Każdy z tych sześciu rozdziałów ma ponadto bardzo rozbudowaną strukturę wewnętrzną. Pozwala to Autorowi na dokonanie oglądu opisywanych problemów z wielu perspektyw, językiem wielu teorii, na stawianie ciekawych pytań.

Struktura rozprawy jest logicznie i merytorycznie spójna i poznawczo atrakcyjna.

Zaprezentowany w ocenianej rozprawie dobór literatury jest trafny. Dowodzi dobrego odczytania Doktoranta w literaturze, posiadania przezeń umiejętności wyłuskania pokaźnej liczby dzieł ważnych dla przedmiotu badań, wgłębienie się w kontekst teoretyczny oraz rozpoznanie cech specyficznych eksplorowanej problematyki.

Zakładanym przez mgr Sylwestra Matkowskiego celem naukowym rozprawy było „opisanie roli gier komputerowych w procesie tworzenia i nadawania znaczeń własnej męskości przez młodych mężczyzn. Wymiarom praktyczno-użytecznym tego celu jest eksploracja potencjałów pedagogicznych gier komputerowych wśród młodych mężczyzn, a także możliwa, „wtórna socjalizacja medialna pedagogów i rodziców (Szpunar, 2012, s. 34), niezbędna w towarzystwie młodym mężczyznom w procesie

konstruowania swojej męskości, poprzez zrozumienie udziału gier komputerowych w tym procesie. W badaniu pragnę także umożliwić dojście do głosu, pomijanych w badaniach, opiniom samych graczy o znaczeniu gier w ich życiu.” (rozprawa doktorska, str. 280)

Głównym problemem recenzowanej pracy jest pytanie : Jak mężczyźni grający w gry komputerowe postrzegają rolę tych gier w konstruowaniu własnej męskości?

Temu problemowi towarzyszą także postawione przez mgr Sylwestera Matkowskiego problemy szczegółowe.

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? 283

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?

Zarówno cel badań, jak i problem główny oraz problemy szczegółowe zostały bardzo dobrze uzasadnione metodologicznie. Autor odnosi się tutaj do bogatej, najnowszej literatury metodologicznej, w oparciu o nią wyjaśnia i doprecyzowuje stosowane kategorie pojęciowe. To precyzyjne uzasadnianie stawianych w pracy tez jest także jej charakterystyczną cechą w pozostałych jej fragmentach. Doktorant bardzo dba o to, żebyśmy podążali za Jego rozumowaniem, żebyśmy znali tok Jego myślenia oraz jego teoretyczne, osadzone w literaturze przedmiotu przesłanki. Jest to według mnie niezwyklej walor recenzowanej pracy.

Część teoretyczna, na którą składają się trzy odrębne rozdziały: pierwszy poświęcony kulturze popularnej, drugi grom komputerowym a trzeci kategorii męskości w kulturze zasługują na nieco dokładniejsze omówienie. Nie są bowiem tylko erudycyjnym zebraniem dotychczasowej wiedzy na poruszane w pracy tematy. Nie są nawet syntezą poglądów innych autorów na ważne dla podjętej problematyki kwestie. Są swoistą, krytyczną analizą tekstu i z tego powodu te trzy rozdziały mają według mnie także

charakter badawczy. Wybrany w pracy jako jej orientacja badawcza konstruktywizm społeczny akcentuje interakcyjność oraz subiektywność nadawanych przez nas sensów i znaczeń. I ta konstruktywistyczna orientacja badawcza widoczna jest także w tej pierwszej, tradycyjnie nazywanej teoretyczną, części pracy. Wszystkie, w twórczy i autorski sposób omówione w niej koncepcje i teorie (kultury, gier komputerowych oraz tożsamości płciowej i męskości) znakomicie realizują główny cel pracy czyli prowadzą do ROZUMIENIA. Tak pisze o tym Autor: „Subiektywny i interpretatywny charakter tożsamości płciowej: Tożsamość płciowa to głęboko osobisty i subiektywny aspekt koncepcji siebie. Konstruktywizm uznaje, że tożsamość płciowa nie jest stałym ani uniwersalnym pojęciem, lecz jest nieustannie kształtowana przez indywidualne doświadczenia, interakcje społeczne i konteksty kulturowe. 285 To podejście dobrze oddaje badanie tego, jak młodzi mężczyźni gracze aktywnie konstruują swoją tożsamość płciową w unikalnym kontekście gier wideo. W kontekście pedagogiki i nauk o wychowaniu, rozumienie subiektywnego charakteru tożsamości płciowej ma kluczowe znaczenie dla wspierania młodych mężczyzn graczy w budowaniu pozytywnego i autentycznego poczucia własnej tożsamości płciowej. Wykazywanie zrozumienia i akceptacji dla różnorodnych doświadczeń tożsamościowych może wpłynąć na rozwijanie poczucia własnej wartości oraz pozytywne podejście do samego siebie i innych.”

Przykładem takiego autorskiego, krytycznego sposobu analizowania i przedstawiania teorii jest zwrócenie przez Doktoranta uwagi na to, jak bardzo popkultura a w niej gry komputerowe zmieniają (rozwijają) kompetencje twórcze młodych ludzi. Doktorant wskazuje tu na zaskoczenie (J. Bruner powiedziały „ skuteczne zdziwienie”) samych wychowawców, pedagogów tym faktem. Pisze o tworzącej się w sieci „ kolektywnej inteligencji (za francuskim socjologiem Pierrem Levy) , która jest „ formą powszechnie rozproszonej inteligencji, ciągle udoskonalanej i koordynowanej w czasie rzeczywistym, skutkującą efektywnym ulepszeniem zdolności członków (Levy 2005, s. 185, rozprawa doktorska, s. 35) Kolejnym, w ten sposób opisywanym zjawiskiem staje się swoiste „ stopienie się ról”, polegające na tym, iż świat wirtualny, świat gier komputerowych oraz wszelkiej internetowej aktywności młodych ludzi prowadzi często do jednoczesnego pełnienia roli odbiorcy i twórcy. Inspirujące są w tym zakresie zarówno wątki

nawiązujące do kultury ludowej (ludyczność gier na którą wskazywał Wojciech Burszta) jak i tymczasowości tworzących się w sieci wspólnot opartej na przemijającej i nietrwałej popularności jakiejś gry. Ta krytyczna postawa Pana magistra Sylwestra Matkowskiego wydaje mi się ogromną, niezaprzeczalną wartością jego naukowego piśmiennictwa, które stanowi recenzowana rozprawa doktorska. Perspektywa krytyczna jest więc widoczna w tej części pracy w dwójnasób. Po pierwsze Doktorant krytycznie czyta , analizuje i prezentuje koncepcje kultury wysokiej, kultury masowej oraz gier komputerowych. Po drugie sam koncentruje się na krytycznym potencjale dotychczas prowadzonych w tym zakresie badań. Demaskując na przykład reprodukcyjny wobec obrazu męskości charakter niektórych gier (takich jak "America's Army", stworzoną przez U.S. Army ,darmowo rozprowadzaną, zachętę i reklamę rekrutacji do wojska dla młodych mężczyzn) za Girouxem dostrzega także ich upętnowujący wymiar zawarty na przykład w grach typu "serious games." Serious games (gry użytkowe) jest gatunkiem gier, w którym nacisk kładzie się na ich wartość pedagogiczną. "Nadrzędnym celem tych gier nie jest aspekt rozrywkowy, lecz społeczno-edukacyjny. Obecne są w nich różne kwestie społeczne, wątki z zakresu zarządzania, edukacji czy też dotyczące ochrony zdrowia. W przypadku serious games można także mówić o grach symulacyjnych i szkoleniowych (grywalizacja). Obecnie jest to termin o bardzo szerokim znaczeniu, obejmujący wiele gatunków gier komputerowych. Warto zaznaczyć, że klasyfikacja odbywa się na podstawie treści gry, a nie jej przynależności gatunkowej charakteryzowanej na podstawie mechaniki rozgrywki, tak jak w przypadku zwykłych gier wideo." (rozprawa doktorska, str.50) Dostrzega w ten sposób obecną w grach komputerowych możliwość budowania zrozumienia świata i samego siebie, oraz eksplorowano potencjał gier komputerowych jako narzędzi w pedagogice krytycznej.

Krytyczny potencjał zaprezentowanych w rozprawie analiz widoczny jest szczególnie przy analizach .brytyjskich studiów kulturowych, reprezentowanych przez takich Autorów jak : Stuart Hall, Richard Hoggart czy John Fiske, Brytyjskie . Jak pisze Autor rozprawy: „brytyjskie studia kulturowe poddają zatem kulturę popularną dekonstrukcji, analizując ją poprzez reprodukcję hegemonicznych ideologii i wartości, oraz dostępne mechanizmy oporu wobec nich. Jedną z kluczowych ról w analizach tych odgrywa

"walka o znaczenia", oraz nieodłączność kultury i ideologii wypełniających przestrzeń społecznych relacji.

Obok podwójnej perspektywy krytycznej, której przykłady wyżej przytoczyłam Magister Sylwester Matkowski wyróżnia się jako Badacz niezwykle twórczym podejściem do tekstów, które analizuje, do tzw. tekstów zastanych. W oparciu o przywoływane koncepcje czy typologie tworzy własne, oryginalne i ważne w kontekście prowadzonych badań. Problem nadawania znaczeń, ich odbierania oraz interpretowania w kulturze (także w grach komputerowych) analizuje na przykład w sposób, który otwiera przed pedagogami zupełnie nowe możliwości rozumienia samego zjawiska, jego przebiegu oraz wychowawczych i edukacyjnych skutków. Wychodząc od koncepcji Melosik (2010), który wskazuje, iż teksty kultury popularnej (w tym gry) "stanowią zawsze płaszczyznę walki między dyskursami i, to znaczy homogeniczności preferowanych przez dominujące grupy znaczeń i heterogeniczności sposobów jego odczytywania." (Melosik 2010, s. 11) proponuje pedagogom teorię afordancji czyli zjawiska przenikania się adaptacji (odczytywania) znaczeń tekstu kultury z ich negocjowaniem czyli z perspektywy uczestnika przenikania się oporu wobec dominującego/preferowanego czytania tekstu kultury popularnej jak i ustępstw i postuszeństwa wobec niego.

To bardzo ciekawa perspektywa, której nie znałam i za jej pokazania bardzo Autorowi rozprawy dziękuję. Dostrzegam bowiem, podobnie jak Magister Sylwester Matkowski ogromny, emancypacyjny wymiar tej koncepcji, dostrzegam jej potencjał w wyjaśnianiu oraz projektowaniu pedagogicznych, emancypacyjnych działań.

Trzecią cechą tej teoretycznej analizy, zawartej w trzech pierwszych rozdziałach pracy, na którą według mnie warto zwrócić uwagę i która tę pracę i jej Autora zdecydowanie wyróżnia (obok kompetencji krytycznych i twórczych) jest umiejętność podporządkowania wszystkich przywołanych w niej koncepcji i teorii (a jest ich tak wiele, że nie sposób w recenzji ich nawet wymienić a co dopiero opisać) celowi badań i ich głównemu problemowi badawczemu. Każda koncepcja, każda przywołana w rozprawie teoria nawiązuje za sprawą narracji Autora do pytania o konstruowanie tożsamości, o socjalizację czy reprodukcję kulturową, opór czy adaptację. Doktorant ani na chwilę nie traci z pola widzenia stawianych przez siebie pytań i celów. To ogromna zaleta tej pracy, to także powód przyjemności z jej lektury. Jasność wyводу, logiczna

spójność, stałe przypominanie, czemu ten wywód służy bardzo pomagają w lekturze tej obszernej a zarazem wyjątkowej pracy. Zwracam na ten aspekt uwagę także z powodów osobistych. Postępując się językiem przywołanych w niej koncepcji ja sama należę do cyfrowych imigrantów, czyli posiadaczy staromedialnego habitusu . Sytuacja cyfrowych tubylców o nowomedialnym habitusie jest dużo prostsza, gdyż charakteryzuje ich większa otwartość, wszechobecność, niedookreśloność przestrzenna i delokalizacja. Tym bardziej za tę konsekwencję i jasność wyводу dziękuję.

Poruszana w recenzowanej rozprawie problematyka jest niezwykle aktualna a jednocześnie wcale nie nowa. Nie jest nowa w tym zakresie, o którym pisze Magister Sylwester Matkowski w rozdziale II, poświęconym grom komputerowym. Skupiając się na ciekawym, bogato ilustrowanym wątku historycznym pokazuje On, jakie protesty i zastrzeżenia budziło odkrycie radia, jak bardzo protesty rodziców dzieci- ówczesnych radiowców przypominają nasze lęki i uprzedzenia wobec gier komputerowych. Potwierdza to także moje głębokie przekonanie o istnieiu całej puli uniwersalnych, charakterystycznych dla nas- ludzi zachowań, które często niestety kierują nas w stronę uprzedzeń i stereotypów. Dzieje się tak zazwyczaj wtedy, kiedy mamy do czynienia z czymś nowym, dotychczas nieznanym. To także ciekawy wątek tej pracy.

Jej główny problem, czyli pytanie o różne męskie tożsamości, o wzorce męskości jest przykładem bardzo rzetelnej, znakomicie teoretycznie ugruntowanej, krytycznej badawczej pracy. I tu także mamy logiczną ciągłość i spójność poruszanej problematyki. Wszystkie rozdziały dotyczące gier komputerowych nawiązują do pytania o męskość- jej wzorce, problemy z jej konstruowaniem i przedstawianiem.

Problem męskości jest w naturalny sposób związany z problemem kobiecości. Obie te kategorie stanowią dla siebie zarówno przeciwwagę jak i kontekst oraz uzupełnienie. Postulat inkluzji brzmi tu przekonująco, gdyż : „Dziewczęta potrzebują możliwości "biegania z wilkami" a nie tylko podążania za motylami wzdłuż Sekretnych Ścieżek. Możliwości grania w gry, w których Barbie ma możliwość skopania komuś tyłka" (Jenkins 2006, s. 358, rozprawa doktorska str.101)

Agon jako podstawa męskiego wzorca także mógłby już dzisiaj być dostępny także dla dziewcząt. Wszakże i im nieobca jest rywalizacja, współzawodnictwo czy walka o sukces i uznanie.

Niezwykle interesujące są także zawarte w pracy rozważania dotyczące dzikiego, pozadomowego świata męskiej socjalizacji, świata skupionego na popisach męstwa i odwagi, zdobywaniu mistrzostwa i pilnowaniu dyscypliny, hierarchicznych relacjach opartych na statusie członków, brutalności i agresji, obscenicznym humorze, naśladowaniu dorosłych mężczyzn, oraz rozwijaniu homogeniczności grupy. Jest on charakterystycznym światem chłopięcej socjalizacji gwarantującym przejście między chłopięcością a dorosłością. I właśnie w koncepcji Jenkinsa, udomowienia kultury chłopięcości i jej digitalizacji, oraz jej związków z obecnym w grach wideo wzorcem hegemonicznej męskości oraz w idei wydłużającego się moratorium przebywania w kulturze chłopięcości, specyficznych praktyk społecznych związanych z nią i jej powiązań z grami wideo ulokował swoje analizy Magister Sylwester Matkowski. To z tej właśnie perspektywy postanowił On przyjrzeć się praktykom socjalizacji płciowej wśród polskich młodych mężczyzn. I ponownie aspekt krytyczny w tym kontekście i w tej części pracy jest dla mnie niezwykle przekonujący. Jego świetną ilustracją jest pokazanie (na podstawie książki De Beauvoir i jej omówienia przez Łukasza Kupca) jak męskość i kobiecość nie istnieją osobno, jako oderwane od siebie kategorie. Jedna potrzebuje drugiej do samookreślenia, do samostanowienia, wreszcie do zmiany. Tożsamy jako wzorzec męski i Inny jako kobiecy stanowią stale odnawiający się wzorzec socjalizacji, reprodukcji i opresji. „Jedynym wyjściem z impasu chęci podporządkowania sobie Innego, jest ulokowanie męskości zarówno w roli podmiotu (Tożsamego) i przedmiotu (Innego) jednocześnie – rozpoznanie Ja w Innym oraz umożliwienie Innemu sprzeciw wobec podporządkowywaniu się obcemu punktowi widzenia poprzez zezwolenie na samookreślenie się” pisze w swojej rozprawie Doktorant i ja się w pełni z nim zgadzam.

Przyjęta i opisana w pracy koncepcja męskości włączającej, istniejącej w porządku horyzontalnym, na która składa się wiele różnych wzorców męskości wydaje się być szansą na zmianę tego opresyjnego dla obu płci porządku. Relacyjność, emocjonalność i opiekuńczość jako wyznaczniki tej włączającej męskości brzmią w tym kontekście naprawdę obiecująco. Także opisane w niej ujęcie wertykalne, w którym męskość jest

dynamiczna co znakomicie pokazuje opracowane przez Doktoranta graficzne ujęcie (rysunek 17, str. 257) jest obiecującym i ważnym tropem badawczym.

Metodologia prowadzonych badań zaprezentowana została w rozdziale 4. Wpisanie jej w trzy fale badań nad związkiem gier komputerowych z płcią graczy to dobry punkt wyjścia dla tego projektu. Pierwszą falą tych badań zostały nazwane badania nad płcią biologiczną a różnicami pomiędzy mężczyznami a kobietami w zakresie grania w gry komputerowe, motywacji do grania, zdobywaniem umiejętności dzięki grom, drugą ich falą, ta, która dostrzegła płć społeczno- kulturową a trzecią falą nazywamy rozwijane obecnie poszukiwania, które kierują się w stronę zrozumienia zniuansowanych ekspresji i doświadczeń graczy, w szczególności poprzez uwzględnienie gier w koncepcjach tworzenia tożsamości oraz poprzez uwzględnienie rasy, etniczności i klasy graczy.

Wybrany paradygmat konstruktywistyczny, subiektywny charakter badań, ulokowanie ich w strategii jakościowej oceniam pozytywnie. Nie rozumiem jednak, dlaczego w tak obszernej (680 stron) rozprawie jej Autor szczegółowo opisuje także te metody, których NIE ZASTOSOWAŁ. Po pierwsze nie rozumiem celu takiego zabiegu. Po drugie nie jest Pan Magister Sylwester Matkowski w tym swoim zamiarze do końca konsekwentny. Nie zastosował całej masy podejść, orientacji i możliwości. Dlaczego opisał tylko niektóre z nich? Nie jestem zwolenniczką opisywania tego, czego nie robimy. Zdecydowanie wolę skupienie się na dokonywanych przez nas wyborach, decyzjach metodologicznych i ich uzasadnieniach.

Metodologiczny projekt badań oceniam jednak bardzo wysoko. Zastosowana metoda (wywiad skoncentrowany na problemie) została dokładnie opisana. Procedura przeprowadzenia wywiadu także została zapowiedziana i przeprowadzona.

W tym miejscu nie sposób nie wspomnieć o osobistej , biograficznej genezie zaprezentowanych w pracy badań. To niezmiernie ważny aspekt tego podejścia metodologicznego. Magister Sylwester Matkowski przywołuje swoje socjalizacyjne doświadczenia w roli gracza po to, żeby pokazać znaczenie wybranej problematyki oraz jej dynamikę widzianą właśnie z perspektywy autobiograficznej. Zmieniało się bowiem

na przestrzeni lat podejście Autora do gier komputerowych, rozwijał się i ten świat- gier komputerowych i rozwijał się On sam.

Prezentację wyników własnych badań poprzedza deklaracja Autora co do Jego zamierzeń badawczych: „ Po pierwsze przyjrę się koncepcji nieliniowych wyborów (ergodyczność) które oferują gry, a zaplanowanych przez twórców ścieżek, oraz temu jak gracze postrzegają i wykorzystują te zawarte w grach, zaplanowanie i ukryte afordancje w konstruowaniu własnej tożsamości płciowej. Po drugie, zapoznam się z perspektywami graczy na mimetyczną relację pomiędzy symulacją (avatarem) a rzeczywistością (tożsamością). Po trzecie, poprzez refleksje respondentów, pragnę zgłębić jaką rolę odgrywa dla nich spotkanie z Innym w grze, i czy jest w stanie zmienić relację z Innym w rzeczywistości. W końcu, postaram się także zrozumieć i przedstawić głos graczy co do reprodukcji znanych wzorców męskości oraz wolności do eksperymentowania z innymi wzorcami płciowości w grach wideo.” (rozprawa doktorska, s.312)

Od strony 342 (prawie w połowie pracy) rozpoczyna się prezentacja wyników badań nad tożsamościami mężczyzn- graczy komputerowych.

Próbując syntetycznie odnieść się do nich warto zauważyć, że Doktorant przedstawił proces tworzenia i nadawania znaczeń męskości konfrontując go głównie z ideami performatywności płciowej Judith Butler, technologicznego kodowania ciała oraz heterotopii Michela Foucault'a, męskości jako spotkania z Innym Simone de Beauvoir, cyborgizacji płciowości według Donny Harroway, hierarchii płciowej Raewynn Connel oraz koncepcji otwartych/zamkniętych męskości Karly Elliot . W wymiarze praktyczno-użytecznym rozprawy przewodziła Mu myśl eksploracji pedagogicznych potencjałów gier komputerowych w kształtowaniu tożsamości płciowej młodych mężczyzn. Stąd też, w swojej pracy, zaprezentował On znaczenie gier w socjalizacji płciowej wśród młodych mężczyzn, ale także rolę gier w ich rozwoju poznawczym i społecznym. Doktorant skupił się na polaryzacji graczy, nierównościach w dostępie do kapitału growego (nazwa własna Doktoranta), walce o prym w tworzeniu znaczeń męskości między graczami a twórcami gier.

Wyniki przeprowadzonych badań pokazują, iż gry komputerowe są źródłem tożsamości płciowej już dla 5 letnich chłopców. Także na kolejnych, związanych z okresem dojrzewania etapach to w oparciu o nie konstruowane są wzorce męskości. Jak pokazują badania preferowaną przez nich w okresie dzieciństwa i nastoletnim performatywnością w grach był agon – rywalizacja, mająca na celu wyłonić hierarchię wśród graczy. Rywalizacja w tym okresie stała się narzędziem do ustalania dominacji wzorców męskości uczestników badań. Konsekwencją tego, stało się uwikłanie znaczeń męskości w dychotomię związaną ze znaczeniami wygranych i przegranych w grach. Zabieg ten legitymizuje podwójnie hegemoniczny wzorzec męskości. Status męskości zwycięzcy jest bowiem legitymizowany poprzez pokonanie i dominację nad przeciwnikami. Przegrani natomiast, starają się naśladować wygranego oraz przelewają swoje frustracje w kierunku innych wzorców męskości i kobiecości, kompensując utratę swojej pozycji w hierarchii.

Jednym z ciekawszych wyników przeprowadzonych badań jest konstatacja, iż przy wchodzeniu w gotowe postacie, wśród osób badanych zarysowywały się trzy grupy preferujące inne sposoby odczytywania (i przechwytywania) znaczeń męskości: Pierwsza z tych grup preferowała odczytywać znaczenia męskości zawarte w grach, w sposób zgodny z intencjami producentów gier, grupa druga dystansowała się od męskości hegemonicznej, starając się zrozumieć Innego po to, aby zaspokoić swoją ciekawość. Ta grupa rozmówców, odczytywała znaczenia męskości, negocjując i balansując je pomiędzy męskością hegemoniczną a męskością marginalizowaną. Grupa trzecia natomiast, jak pisze Sylwester Matkowski : „, preferowała opozycyjne odczytywanie znaczeń męskości. Gracze ci, aktywnie uczestniczyli w subwersyjnej, semiotycznej partyzantce, de- i re-konstruując znaczenia męskości w grach poprzez modyfikowanie ich zawartości (i udostępnianie tych modyfikacji innym graczom), czy też tworzenie własnych tekstów kultury opartych na świecie przedstawionym i postaciach w grach (fanfiki). Owa subwersja w postaci "tekstowego kłusownictwa" pozwalała tym mężczyznom identyfikować się z zrekonstruowanymi znaczeniami męskości.”(rozprawa doktorska, s. 516)

Wnioski z tych badań są ważne z perspektywy pedagogiki i pedagogów a także graczy i ich rodziców. Pokazują, że:

1. Postęp technologiczny sprawia, iż otaczająca nas rzeczywistość staje się coraz bardziej wideoludyfikowana
2. Gry wideo pojmowane są jako męska rozrywka i zostały uwikłane w męskości
3. Męskość to nie tylko konstrukt kulturowo-społeczny, lecz także pozycja ekonomiczna w dostępie do dóbr i przywilejów
4. Preferowana przez młodych graczy performatywność agonistyczna w grach (rywalizacyjna) nie jest nowym zjawiskiem, lecz zdigitalizowaną wersją kultury chłopięcości
5. Gry służą nie tylko rozrywce, lecz także socjalizacji i nauce
6. Młodzież jest pozbawiona nadzoru w zmediatyzowanej rzeczywistości
7. Gracze nie są jedynie odbiorcami kultury grania w gry wideo, lecz także jej aktywnymi współtwórcami
8. Męskość hegemoniczna nie boi się queeryzacji – włącza praktyki oporu wobec niej do własnego repertuaru praktyk dyscypliny i szkolenia mężczyzn
9. Gry wideo nie są ani dobre ani złe

Oceniając bardzo wysoko zaprezentowane w pracy badania chciałabym zwrócić uwagę na ogromną refleksyjność i towarzyszącą jej uważność Doktoranta. Widać to najmocniej wtedy, kiedy prowadząc wywiad skoncentrowany na problemie musi On posłużyć się w fazie interpretacji teoriami, o których nie wspomniał w tzw. teoretycznej, pierwszej części pracy. To dobrze, że dokonał takiego zabiegu. To dobrze, że ma taką uważność, że wykazał się taką refleksyjnością. Jednak jak sama pisałam w książce *Walka o uznanie w narracjach* (Wrocław, 2016) badania jakościowe, konstruktywistyczne, interpretatywne różnią się od badań pozytywistycznych. Struktura prac badawczych, zakładająca, że zaczynamy (zawsze i nieodwołalnie) od prezentacji teorii, które będziemy stosować na naszej pracy jest strukturą adekwatną do badań pozytywistycznych. Te badania zakładają, że świat społeczny, tak jak świat materialny składa się z obiektywnych faktów. I badacz stawiając swoje pytania badawcze może z góry przesądzić, jakich teorii użyje, jakimi pojęciami, kategoriami będzie się posługiwał w procesie interpretacji oraz rekonstrukcji subiektywnych znaczeń, udostępnionych Mu przez osoby uczestniczące w badaniach. Orientacja badań jakościowych (interpretatywnych, krytycznych) domaga się odmiennej struktury- adekwatnej do

własnych założeń. Ja proponuję swoim naukowym podopiecznym zaczynanie nie od teorii tylko od metodologii- własnego projektu badań. Teorie, koncepcje dotyczą w tym ujęciu jedynie stawianych pytań badawczych. Wszystkie inne pojawiają się na etapie prezentacji badań(w tym wypadku wywiadów) oraz ich interpretacji. Nie sposób bowiem z góry przesądzić o czym opowiedzą nam rozmówcy- uczestniczki i uczestnicy naszych badań. Rozumiem jednak, iż ta pozytywistyczna struktura pracy doktorskiej stała się swoistym akademickim kanonem i trudno w pracy na stopień jest ten kanon kwestionować. Dlatego czynię tę uwagę jedynie z metodologicznej pokusy i z temperamentu badaczki-orędowniczki metodologicznej zmiany. Ta uwaga w niczym nie zmienia mojej jednoznacznie bardzo pozytywnej oceny przedłożonej mi do recenzji rozprawy doktorskiej.

KONKLUZJA

Kierując się przedstawionymi wyżej argumentami uważam, że rozprawa doktorska mgr Sylwestra Matkowskiego pt. Rola gier wideo w konstruowaniu tożsamości młodych mężczyzn - studium socjopedagogiczne, napisana pod kierunkiem: prof. dr hab. Agnieszki Gromkowskiej – Melosik , świadczy o rzeczywistej wiedzy oraz merytorycznym i metodycznym przygotowaniu jej Autora w zakresie pedagogiki, w tym zwłaszcza pedagogiki społecznej i pedagogiki medialnej. Stwierdzam, że rozprawa odpowiada warunkom określonym w art. 13 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. z 2017 r., poz. 1789) w zw. z art.179 ust. 2 i 3 Ustawy z dnia 3 lipca 2018 r. Przepisy wprowadzające Ustawę – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. z 2018 r. poz.1669). W związku z tym stawiam wniosek o jej przyjęcie i nadanie sprawie przewidzianego prawem dalszego toku.

Przedłożona do oceny rozprawa doktorska mgr Sylwestra Matkowskiego pt.: „Rola gier wideo w konstruowaniu tożsamości młodych mężczyzn - studium socjopedagogiczne”, napisana pod kierunkiem: prof. dr hab. Agnieszki Gromkowskiej- Melosik zasługuje moim zdaniem na wyróżnienie. Wnoszę też jeśli nie o publikację całości pracy, to przynajmniej jej znaczących fragmentów drukiem.

Prof. dr hab. Mirosława Nowak-Dziemianowicz

