

dr hab. Witold Jakubowski, prof. UWr
Instytut Pedagogiki
Uniwersytet Wrocławski

Recenzja rozprawy doktorskiej mgra Sylwestra Matkowskiego
pt.: *Rola gier wideo w konstruowaniu tożsamości młodych mężczyzn – studium*
socjopedagogiczne
napisanej pod kierunkiem naukowym prof. dr hab. Agnieszki Gromkowskiej-Melosik
w Szkole Doktorskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Już na wstępie mojej recenzji muszę stwierdzić, że praca doktorska mgra Sylwestra Matkowskiego podejmuje ważny dla nowoczesnej refleksji pedagogicznej temat. Rola kultury, jako czynnika formującego ludzkie tożsamości została zauważona już dawno, na co zwracali uwagę klasycy pedagogiki kultury. Jednak to kultura „wysoka” ich zdaniem stanowiła niejako oczywisty obszar pedagogicznych eksploracji, natomiast kultura popularna pomijana była w „poważnych” studiach nad edukacją. Od lat dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia ten stan rzeczy ulega zmianie i zarówno badacze kultury jak i pedagodzy doceniają znaczenie kultury popularnej, jako przestrzeni życia współczesnych społeczeństw. Jednym z elementów współczesnej kultury popularnej jest, stale rozwijający się, „świat gier”.

Gry wideo stanowią istotny element współczesnego pejzażu kulturowego i także pedagodzy powinni uwzględnić go w swoich badaniach. Tymczasem – jak słusznie zauważa Autor (s. 45) – obszar ten w pracach pedagogicznych traktowany jest zazwyczaj „z dystansem”, a analizy w nich przedstawiane nie są pozbawione uprzedzeń i skupiają się na negatywnym obrazie gier, jako miejscu „moralnej degradacji” dzieci i młodzieży. Szczerze mówiąc, „pedagogiczna panika” dotycząca gier wideo pewnym sensie przypomina tu obawy intelektualistów z lat dwudziestych i trzydziestych ubiegłego wieku, dotyczące filmu, w którym to dostrzegano przede wszystkim źródło zagrożeń dla rozwoju młodego pokolenia. Ten, często negatywnie kreślony, obraz gier wideo w refleksji pedagogicznej chyba wiązać należy z potocznym postrzeganiem ich, jako jedynie przestrzeń zabawy, na co zwraca uwagę mgr Sylwester Matkowski w podrozdziale 1.1.2. zauważając, że krytycy gier przyznają im jedynie miejsce wśród trywialnych zabaw, deprecjonując tym samym ich oddziaływania socjalizacyjne i tożsamościotwórcze (s. 26). Wypada zauważyć, że tak sprofilowana krytyka pomija fakt, iż zabawa stanowi ważny czynnik kultury. Tymczasem na wychowawcze wartości zabawy zwracał już uwagę klasyk pedagogiki kultury – Sergiusz Hessen, pisząc: „zabawa nie jest zerem pedagogicznym, zwyczajną rozrywką, zwyczajnym ‘odpoczynkiem’,

mającym tylko higieniczną, a nie wychowawczą wartość. Nie wystarczy także powiedzieć, że zabawa może być wyzyskana do celów wychowawczych. Nie, zabawa ma głęboki sens życiowy.”¹

Mgr Sylwester Matkowski w swej pracy proponuje optymistyczne spojrzenie na gry wideo. Wskazując na nie tylko zabawowy aspekt tego fenomenu, traktuje go jako część edukacyjnego środowiska. Należy zaznaczyć, że dysertacja napisana jest dobrym językiem i „czyta się” ją z zainteresowaniem, trudno także zakwestionować kompetencje Autora w zakresie znajomości zagadnienia gier wideo. Mgr Sylwester Matkowski zdecydowanie „wie o czym pisze” i jego fascynacja analizowanym obszarem widoczna jest „w każdym zdaniu”. Z dobrze pojętego obowiązku recenzenta przyjrzymy się poszczególnym częściom pracy.

Opis i ocena zawartości pracy

Dysertacja zbudowana jest z kilku wyodrębnionych rozdziałów, wstępu i zakończenia. Całość, łącznie z bibliografią liczy 620 stron, jest to więc opracowanie niezwykle obszerne. Struktura pracy jest przejrzysta i zachowuje zasadę „od ogółu do szczegółu”.

Część teoretyczną pracy budują trzy rozdziały. Rozdział pierwszy *Teoretyczne konteksty kultury popularnej* składa się z trzech podrozdziałów. Pierwsze dwa – *Kultury kultury popularnej a gry wideo* (który zawiera szczegółowe omówienie debaty nad kulturą masową, popularną, wysoką i ludową w kontekście gier wideo) oraz *Stanowiska teoretyczne wobec kultury popularnej* (charakteryzujący poglądy Szkoły Frankfurckiej a także stanowisko Centre for Contemporary Cultural Studies w Birmingham w odniesieniu do fenomenu gier wideo) stanowią zakresienie teoretycznego zaplecza rozważań Autora. Ostatni podrozdział tego fragmentu pracy *Socjalizacja, tworzenie tożsamości a kultura popularna – podsumowanie* jest próbą usytuowania wcześniejszych analiz w pedagogicznym kontekście i wskazania edukacyjnego potencjału zjawisk zachodzących w przestrzeni kultury popularnej. Rozdział ten napisany jest kompetentnie i bez uprzedzeń do tego fragmentu kulturowej rzeczywistości.

Rozdział drugi *Gry wideo – konteksty historyczne i teoretyczne* buduje pięć podrozdziałów. Pierwszy z nich *Patrylinearne historia gier wideo* ukazuje różne „tropy” męskiego kontekstu gier wideo. Przedstawione zostały tu przemiany społeczne w XIX i XX wieku, jako tło męskiej kultury gier, ograniczanie przestrzeni i dystansu między kulturą

¹ S. Hessen, *Podstawy pedagogiki*, „Przeł: A. Zieleńczyk, Wydawnictwo „Żak”, Warszawa 1997, s. 132.

chłopięcości a dziewczęcości oraz udomowienie gier wideo i digitalizacja kultury chłopięcości. Drugi *Teoretyczne koncepcje gier – klasyczna teoria gier oraz współczesne teorie groznawstwa* omawia teorię i typologię gier Johana Huizingi oraz Rogera Cailloisa w możliwych odniesieniach do gier wideo, co zostało rozwinięte w kolejnym podrozdziale *Współczesne badania nad grami. Spór ludologiczno-groznawczy*, w którym Autor dysertacji sięga do innych ujęć z zakresu groznawstwa (Jesper Juul, Espen Aarseth). W czwartym podrozdziale *Rola ergodyczności i immersji w pedagogice. Konstruowanie tożsamości płciowej* mgr Sylwester Matkowski wskazuje na konieczność „pedagogicznego otwarcia” na gry wideo, jako obszar edukacji i socjalizacji a także charakteryzuje niektóre mechanizmy (re)konstruowania tożsamości w kontekście gier (identyfikacja z avatarem i tzw. „Efekt Proteusza”). Należy zaznaczyć, iż Autor znakomicie orientuje się w analizowanych zagadnieniach i swobodnie porusza się w literaturze tematu a w swych dociekaniach śmiało sięga do prac socjologicznych, kulturoznawczych oraz medioznawczych. Uwaga ta dotyczy także poprzedniego rozdziału.

Ostatni rozdział części teoretycznej *Konstrukcje męskości* składa się z dwóch podrozdziałów. Pierwszy charakteryzuje pojęcie socjalizacji, zagadnienie tożsamości płciowej, role i stereotypy płciowe oraz główne nurty badań nad socjalizacją w tożsamość płciową. W tym fragmencie omówione zostały także związki gier wideo z socjalizacją płciową. Drugi podrozdział zawiera omówienie głównych teorii oraz koncepcji krytycznych studiów nad mężczyznami i męskością w kontekście gier wideo.

Rozdział czwarty recenzowanej dysertacji *Metodologiczne podstawy badań własnych* stanowi – zgodnie z tytułem – zarysowanie metodologicznego tła pracy. Już w początkowym fragmencie tego rozdziału, mgr Sylwester Matkowski wskazuje na odmienne spojrzenie na interesujące go zagadnienie, akcentując odejście od – charakterystycznego dla wielu badań pedagogicznych – pesymistycznego ujęcia gier wideo. Nie ukrywam, że bliskie jest mi spojrzenie Autora na badane zjawisko, bowiem w moim przekonaniu dla refleksji pedagogicznej, znacznie ciekawsza jest próba szukania odpowiedzi na pytanie „co ludzie robią z mediami”, niż utyskiwanie nad tym „co media robią z ludźmi”. Klarownie określony został problem badawczy, jednak w tym miejscu wypada zwrócić uwagę na pewien „dylemat semantyczny” (który dostrzegalny jest już we Wstępie i w rozdziałach teoretycznych pracy). Tytuł pracy brzmi: *Rola gier wideo* (podkr. W.J.) *w konstruowaniu tożsamości młodych mężczyzn – studium socjopedagogiczne*, problem główny pracy sformułowany został następująco: *Jak mężczyźni grający w gry komputerowe* (podkr. W.J.) *postrzegają rolę tych gier w konstruowaniu własnej męskości?* Otóż rzeczywiście, oba pojęcia – „gry wideo” i „gry

komputerowe” – często stosowane są zamiennie, jednak w moim przekonaniu, jeśli Autor dysertacji stosuje je jako synonimy (w czym nie widzę błędu), wypadałoby zaznaczyć to we Wstępie pracy, wiadomo mi bowiem o toczącej się dyskusji, czy rzeczywiście zakresy obu pojęć pokrywają się². Zwracam też uwagę, że trzeci problem szczegółowy *Czy, a jeśli tak to w jakim stopniu, granie w gry wideo jest postrzegane, jako potencjalne źródło zmian w zakresie konstruowania własnej męskości?* ma „pozytywistyczne zabarwienie”. W swych badaniach mgr Sylwester Matkowski nie określa „stopnia wpływu”, czego jest świadomy, opisując przyjętą strategię badawczą. Myślę, że można „złagodzić” brzmienie tego problemu i ująć go w następujący sposób: „Jak postrzegane jest przez młodych mężczyzn granie w gry wideo, jako źródło zmian w zakresie konstruowania własnej męskości?” Zastosowana metoda, technika, narzędzia badawcze oraz etapy badań, zostały precyzyjnie (by nie powiedzieć – drobiazgowo) omówione i dobrze ilustrują kompetencje metodologiczne Doktoranta.

Rozdział piąty *Analiza i interpretacja wyników badań własnych* zbudowany jest z dwóch podrozdziałów. W pierwszym z nich - *Socjalizacja płciowa a gry wideo w okresie dorastania – kontekst rodzinny i rówieśniczy*, Autor wskazuje rozmaite aspekty „uczenia się męskości” poprzez gry wideo. Analizuje m.in. inicjację w świat gier, współpracę i rywalizację w grach w kontekście płci kulturowej oraz zmiany w socjalizacji płciowej w okresie nastoletnim oraz dorosłości. Należy podkreślić, że Autor ciekawie porządkuje zgromadzony materiał badawczy i interesująco interpretuje wypowiedzi badanych mężczyzn, odnosząc je do wcześniej omówionych stanowisk teoretycznych oraz prowadzonych w tym zakresie badań.

Kolejny podrozdział *Socjalizacja horyzontalna (pozioma) w późnym okresie nastoletnim i wczesnej dorosłości* podejmuje m.in. interesujący wątek narracyjności gier wideo. Jak trafnie zauważa Autor dysertacji, narracje występujące w grach wideo stanowią łatwo dostępne medium socjalizacji, dzięki którym młodzi ludzie mogą (re)konstruować własną tożsamość (s.412). Gry mogą być tu postrzegane jako kolejny krok w rozwoju sztuk narracyjnych – literatury i filmu, których pedagogiczny wymiar został już przeanalizowany i opisany w opracowaniach pedagogicznych. Myślę, że warto było pokusić się o próbę szerszego wykorzystania tych refleksji w dysertacji i odnieść je do poszukiwania edukacyjnego potencjału gier. Przywołane w tym fragmencie pracy badania Jerzego Trzebińskiego znakomicie ilustrują i komentują poznawczy potencjał gier wideo. Ze swojej

² Np.: <http://digitalheritage.pl/wp-content/uploads/2020/07/WhitePapers-KK-2.pdf>

strony pragnę dodać, że także w refleksji andragogicznej odnaleźć można zainteresowanie narracyjnym rozumieniem rzeczywistości. Mieczysław Malewski, odwołując się do koncepcji kulturowych scenariuszy rozwoju ludzi dorosłych P.G. Heymansa zauważa, że można wskazać cztery podstawowe narracje opisujące nasz świat: **romans, komedię, tragedię i ironię**. Owe rodzaje narracji „zamknięte są” w utworach literackich, podaniach ludowych a także tekstach kultury audiowizualnej – serialach telewizyjnych i filmach „jako teksty naszej codzienności są one kosmologiami definiującymi świat i miejsce, jakie może zająć w nim jednostka. Są rodzajem kulturowych ‘szablonów na życie’ i źródłem postaw przyjmowanych przez ludzi wobec własnego losu”.³ Gry wideo mogą stanowić tu „kolejny krok” w narracyjnym tworzeniu planów i scenariuszy rozwojowych, co znakomicie ilustruje wypowiedź jednego z badanych: „Grając w grę czuję się, jakbym pisał własną historię” (s. 438). Zgadzam się z refleksją Doktoranta, że gry stanowią źródło narracji, dzięki którym gracze nie tylko przeżywają historie, lecz także uczą się refleksyjności nad swoimi działaniami w świecie realnym (s.441). W moim przekonaniu powyższe słowa i lustrują edukacyjny potencjał wszystkich sztuk narracyjnych.

Ciekawym wątkiem rozważań podjętych w tym podrozdziale jest także potraktowanie gier wideo, jako przestrzeni, która może (nie musi) sprzyjać poznaniu inności, bowiem – jak zauważa Autor dysertacji – dla badanych mężczyzn, właśnie gry wideo stanowiły przestrzeń spotkania z Innym. Mgr Sylwester Matkowski zwraca jednak uwagę (odwołując się m. in. do koncepcji czytania opozycyjnego Stuarta Halla), że mężczyźni identyfikujący się z hegemonicznym ideałem męskości, odrzucali Innego jako gorszego (s.471). Z jednej strony ilustruje to „siłę odbiorcy” w konstruowaniu znaczeń i jego skuteczny opór wobec narzucania znaczeń alternatywnych (czytanie opozycyjne), z drugiej zaś strony, można mówić o pewnym niebezpieczeństwie wzmocnienia postawy odrzucania „innego” i traktowania go jako „obcego”. Różnica między „innym” a „obcym” jest znacząca, co dostrzega Autor rozprawy. Przytoczyć można tu refleksje wrocławskiego kulturoznawcy Stefana Bednarka, który zauważa, że w dzisiejszej humanistyce często zastępuje się wyraz „obcy” słowem „inny”, jednak słowa „inny” i „obcy” różnią się zakresami znaczeniowymi tak dalece, że nie powinny być traktowane jako synonimy. Słowo „inny” odróżnia, ale nie wyłącza z grupy, natomiast wyraz „obcy” nie dopuszcza żadnych z nią związków. Ponadto wyraz „obcy” ewokuje niechęć, obawę, ostrożność, wrogość. „Podstawowa dla rozbudzenia ludzkiej samowiedzy opozycja „swój” - „obcy”, jak ją kiedyś nazywano, zastępowana jest formułą ‘my’ - ‘oni’,

³ M. Malewski, *Teorie andragogiczne*, Wydawnictwo UWr., Wrocław 1998, s. 104.

‘my’ - ‘inni’, ‘ludzie’ - ‘nie-ludzie’. Ta ostatnia opozycja jest chyba najtrafniejszym substytutem formuły ‘swój’ - ‘obcy’, wyłącza bowiem tych, którzy nie są nami, poza ludzki gatunek. Materiały etnologiczne potwierdzają bowiem tę właściwość wszelkiego pierwotnego etnocentryzmu: liczne bowiem grupy nazwę człowieka rezerwowały w swych językach tylko dla swych członków, wszyscy pozostali byli nie-ludźmi, czyli właśnie ‘obcymi’. Byłoby jednak naiwnością uważać, że ów pierwotny etnocentryzm należy do odległej przeszłości. Kiedy się pragnie budować nowy lepszy świat, można szermować formułą ‘innych’, równouprawnionych w swej odrębności, atrakcyjnych w swej barwności i niezbędnych w kreowaniu powabnej w swym bogactwie rzeczywistości. Kiedy jednak trzeba ten świat opisać, trudno nie zauważyć, jak owa wyłączająca ze wspólnoty kategoria ‘obcy’ konstytuuje etnicyzmy, fundamentalizmy, szowinizmy, ekskluzywizmy itd.⁴”. Gry wideo mogą więc także nasilać awersję do odmienności i modelować agresywne reakcje wobec inności.

Część badawczą pracy kończą ciekawe rozważania dotyczące znaczenia avatarów w konstruowaniu tożsamości (naśladownictwo i identyfikacja z grywalną postacią) oraz iluzji męskości w technologicznym zapośredniczeniu (niebinarność tożsamości płciowej w cyfrowym świecie gier). Uwagę moją jednak zwróciła, przytoczona w tym fragmencie pracy, wypowiedź jednego z badanych w odniesieniu do ulubionej gry, że „ciągle stawia ona pytanie – co oznacza być człowiekiem?” (s. 502). Słowa te ilustrują, omawiane w pierwszym rozdziale rozprawy mgra Sylwestra Matkowskiego, zagadnienie różnicy między kulturą wysoką, popularną i ludową oraz edukacyjnego wymiaru kultury popularnej a jednocześnie przeczą – przywołanemu w pracy – stanowisku krytyków gier, zdaniem których „nie poszukują one odpowiedzi na sens ludzkiego istnienia, tak jak to robią inne formy sztuki” (s. 26). Otóż okazuje się, że tak zasadnicze pytania nie stawia wyłącznie kultura „wysoka” (cokolwiek ma oznaczać ten termin) a odpowiedzi na nie szukać możemy nie tylko w dziełach Shakespeare’a, lecz także w tekstach kultury popularnej – opowiadaniach Stanisława Lema (np. *Niezwykły, Opowieści o pilotach Pirxie*), filmach Ridleya Scotta (np. *Łowca androidów*) oraz...grach wideo. To czytelnik powieści, widz filmowy a także użytkownik gier decydują o tym, jakie pytania te teksty kultury stawiają. W moim przekonaniu mocno dyskusyjny wydaje się być tradycyjny podział na kulturę „wysoką” i „niską”, „elitarną” i „popularną”, traktujący te fragmenty kulturowej rzeczywistości jako wyznaczniki społecznego „położenia” uczestników życia kulturalnego. Z innych powodów chodzimy do opery, z innych na koncerty rockowe, czytamy klasykę literacką i powieści kryminalne,

⁴ S. Bednarek, *Wprowadzenie do semantyki „inności”*, „Historia - Kultura – Globalizacja”, nr 2/2008.

oglądamy filmy Ingmara Bergmana i seriale telewizyjne, w salach kinowych multipleksów oglądamy filmy i transmisje z koncertów muzycznych, innymi słowy - w indywidualny sposób korzystamy z dostępnej oferty. Ciekawe wnioski odnośnie tego tradycyjnego podziału przestrzeni kulturowej formułuje Wiesław Godzic, zauważając, że obecnie nie można mówić o granicy między kulturą wysoką a popularną. „Jest jedna kultura – kultura popularna, która czasem włącza tak zwaną starą kulturę, zarezerwowaną wcześniej dla nielicznych. Była ona tak trudna, że nie każdy mógł ją skosztować, albo działa się w miejscach, do których przysłowiowe masy nie chodziły. W tej chwili wszystko się zdemokratyzowało. (...) Ten podział na kulturę popularną i wysoką potwierdza jedynie niezdrowy konserwatyzm, ponieważ nie oddaje istoty obecnego uczestnictwa w kulturze.”⁵

Rozdział szósty *Podsumowanie wyników badań* zawiera syntetyczne odniesienie się do przeprowadzonych analiz oraz uzyskanych odpowiedzi na postawione pytania badawcze. Zwraca tu po raz kolejny uwagę metodologiczna świadomość Doktoranta, który dostrzega również ograniczenia przyjętej perspektywy badawczej. Rozdział ten ciekawie wpisuje się metodologiczną debatę nad możliwymi strategiami w badaniach pedagogicznych. Ważny jest także podrozdział zamykający ten fragment pracy *Postulaty i propozycje*, w którym jej Autor rysuje możliwe kierunki pedagogicznych działań, wykorzystujących ten fragment kulturowej rzeczywistości, jakim są gry wideo.

Całość zamyka bogata bibliografia, zawierająca także prace obcojęzyczne oraz załączniki.

Rolą recenzenta jest także wskazanie na uchybienia i nieścisłości, które wkradły się do tekstu. Na s. 24 Autor odwołuje się do pracy Barbary Szackiej, jednak w bibliografii brakuje wskazania dokładnego adresu bibliograficznego tej książki (prawdopodobnie chodzi tu o *Wprowadzenie do socjologii*), natomiast przytoczony w tym miejscu cytat: „popularną bywa nie tylko ewidentna tandeta, elitaryzm zaś nie stanowi żadnej gwarancji poziomu” pochodzi z tekstu Józefa Szackiego *Czterdzieści lat później* [w:] *Kultura masowa*, wybór, przekład, przedmowa Czesław Miłosz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2002. Na koniec uwaga redakcyjna. Strona edytorska pracy jest staranna, jednak w tekście zwracają uwagę powtarzające się błędy literowe i interpunkcyjne. Jeżeli Autor myśli o publikacji swojej pracy – do czego zachęcam – sugeruję kolejną staranną korektę w tym zakresie. Warto również przemyśleć możliwość dokonania skrótów, zarówno w części teoretycznej, jak i w rozdziale metodologicznym.

⁵ W. Godzic, *Kuba i inni. Twarze i maski popkultury*, Warszawa 2013, s.293.

Podsumowanie i konkluzja

Doktorant dowiódł w pracy swego merytorycznego przygotowania do prowadzenia badań naukowych. Jego rozprawa jest ważnym sygnałem w refleksji pedagogicznej. Napisana została z pasją i raz jeszcze chcę podkreślić erudycję Autora. Mgr Sylwester Matkowski sformułował ciekawy temat i podbudował go wystarczającą znajomością literatury przedmiotu. Jego wywód ma określony porządek i wewnętrzną logikę. W oparciu o dokonaną ocenę przedłożonej do recenzji pracy ***Rola gier wideo w konstruowaniu tożsamości młodych mężczyzn – studium socjopedagogiczne*** stwierdzam, że spełnia ona wymagania stawiane rozprawom doktorskim określonym w art. 187 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, wnioskuję zatem o dopuszczenie mgra Sylwestra Matkowskiego do publicznej obrony jego rozprawy. Recenzowana praca skłania do refleksji, prowokuje do dyskusji, co jest jej zdecydowaną zaletą, dlatego **w moim przekonaniu zasługuje na wyróżnienie.**

Wrocław, 31 lipca 2024 r.

