

prof. dr hab. Tomasz Szlendak
Zakład Badań Kultury, Instytut Socjologii
Uniwersytet Mikołaja Kopernika
Fosa Staromiejska 1a, 87-100 Toruń
e-mail: szlendak@umk.pl

8 kwietnia 2015

Recenzja rozprawy doktorskiej
pana Dominika Porczyńskiego zatytułowanej

**Realne i wirtualne kręgi społeczne. Socjologiczna analiza
użytkowników gier fabularnych**

napisanej pod kierunkiem dr hab. Dariusza Wojakowskiego, prof. URz

Na początek recenzenckie „głaski”: to pierwsza znana mi polskojęzyczna, socjologiczna praca w całości poświęcona graczom RPG/MMORPG. Owszem, analizowane były już rozmaite „subświaty” wokół-internetowej prosumpcji czy – ogólniej – wokół-sieciowe środowiska fanowskie (vide rozprawa mojego byłego doktoranta Piotra Siudy, dziś uczonego z Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego), jednak dzieła dedykowanego w całości graczom RPG – tym „analogowym” i tym sieciowym – do tego dzieła głęboko badawczego bardzo w naszej literaturze brakowało. Rozprawa pana Porczyńskiego uzupełnia zatem doskwierającą badaczom, publicystom i studentom lukę informacyjną, co powoduje, że ma – moim zdaniem – poważne walory dydaktyczne. Warto ją zatem opublikować w formie dwóch, może trzech artykułów w cenionych pismach (nie mylić z trudnodostępnymi pracami zbiorowymi powstającymi w efekcie jakiejś konferencji), choćby w nastawionym na jakościowe, głównie interakcjonistyczne eksploracje terenowe „Przeglądzie Socjologii Jakościowej”. Publikacja całości jako książki również wchodzi w grę, jednak wymagałoby to – co spróbuję uargumentować w dalszych partiach recenzji – solidnego namysłu nad selekcją tekstu i bardzo porządnej redakcji.

Zwracam uwagę na możliwość publikacji tej pracy oczywiście nie bez powodu, pragnę bowiem – tym sposobem – już na początku zaznaczyć, że rozprawa jest ważna, porusza nowy temat i z pewnością może stanowić podstawę nadania jej Autorowi stopnia doktora w dziedzinie nauk społecznych. Nie znaczy to oczywiście, że praca jest pozbawiona

niedoskonałości. Ich wskazywanie w tej recenzji nie ma jednak na celu podważania kompetencji Autora tylko pomoc w ewentualnym udoskonaleniu dzieła w celu pokazania światu usprawnionej już wersji tekstu.

Zacznijmy od tytułu

Tytuł dzieła jest nieco mylący i moim zdaniem niewłaściwie skonstruowany. Nie chodzi rzecz jasna o tytułową „analizę socjologiczną”, bo tę w rozprawie odnajdujemy¹. Chodzi o „realne” i „wirtualne” kręgi. To przecież niejedyna – przynajmniej w oczach czytelnika – „osiowa” kategoria analityczna wykorzystywana w recenzowanej tu pracy. Są jeszcze światy społeczne, jest fandom, jest rozebrana na części pierwsze nowoplemienność i są odrzucone na pewnym etapie rozważań subkultury. Dlaczego zatem w tytule znalazły się akurat kręgi?

Dodatkowa wątpliwość bierze się z czytelniczej interpretacji, być może nietrafnej, tytułowego przeciwstawienia kręgów „realnych” kręgom „wirtualnym”. Czy tytuł należy rozumieć tak, że kręgi realne to te, w których działają gracze „karciani”, kiedy spotykają się ze sobą w przestrzeni fizycznej, wirtualne zaś to takie, w których uczestniczą gracze „sieciowi” sterujący swoimi sieciowymi reprezentacjami? Wiadomo przecież, że zarówno w wypadku tych pierwszych, jak i drugich „wirtual”, na różnych piętrach uczestnictwa, mocno sklejają się z „realem” (o czym słów kilka padnie nieco dalej). Oczywiście pewnym tropem tłumaczącym wstawienie do tytułu podziału na realne i wirtualne jest założenie Autora (s. 21), że papier/słowo (w wypadku „analogowych” RPG) i komputerowo-sieciowe reprezentacje (w wypadku internetowych RPG) budują odmienny rodzaj więzi społecznych.

Choć to problem zdecydowanie najmniejszy, nie do końca rozumiem także korzystanie ze słowa „użytkownicy” gier, kiedy mowa w rozprawie przede wszystkim o zaangażowanych

¹ Jej „socjologiczność” polega jednak głównie na filtrowaniu danych z pola badań przez sito wybranych modeli conceptualnych i metafor odnalezionych w klasycznych i nieklasycznych pracach teoretycznych. Pojawiają się tu także tradycyjne dla socjologii tematy, takie jak status/rola, konflikt społeczny, budowanie prestiżu w grupach etc. Tego rodzaju filtry terminologiczne i teoretyczne, powstawiane gęsto w tekście, sprawiają jednak wrażenie sztucznie do analizy doklejonych, przyczepionych do doniesień z pola etnograficznych badań *ex post*. Mnóstwo jest w pracy odwołań do Randalla Collinsa, Harrisona White’a, Anthony Giddensa czy Manuela Castellsa, tyle że nie sterują one myśleniem Autora, nie sterują analizą, niczego nie wyjaśniają. Pozwalają jedynie na „opatulenie” jakichś sądów Autora eleganckim cytatem „z klasyka”, „pieczętują teorią” rozmaite ustalenia Autora. „Do-socjologiczniają” tę etnograficzną rozprawę. Stefan Nowak i jego słynna teza o „próżni socjologicznej” pojawia się dopiero w „Zakończeniu”, ni z gruszki, ni z pietruszki. **Piszę te uwagi co prawda w przypisie, proszę je jednak potraktować jako spostrzeżenia wymagające odpowiedzi.**

graczach, ludziach konstruujących swoje tożsamości i style życia wokół gry/gier. Słowo „użytkownik” sugeruje jakiś dystans, sugeruje niezaangażowaną konsumpcję. Użytkować (czyli korzystać z...) można czajnik, szufladę, konewkę, klawiaturę albo zapalniczkę. Bohaterowie tej rozprawy „wchodzą” w gry, stają się ich integralnymi częściami, konstruują wokół gier i rozgrywki własne kalendarze, splatają z nimi myśli – myślą wręcz grami, gry są nierugowną częścią ich społecznych światów. Być może moje uwagi odnośnie tytułu zostaną odebrane jako „czepialstwo”, ale praca nie jest moim zdaniem o „użytkowaniu” gier, tylko o tym, co dzieje się z „użytkownikami”, jak zdobywają w tym świecie status, jak budują wokół nich swoje społeczne role, jak gry sterują całym zestawem ich życiowych praktyk. Sam Autor projektując cele swojej rozprawy zastanawia się nad tym, jak gracze konstruują granice swoich społecznych światów, jak interagują z otoczeniem, jakie są ich społeczne charakterystyki (s. 8). Do tego jednym z istotnych celów rozprawy jest rozwianie narosłych wokół graczy RPG negatywnych stereotypów, co Autorowi zresztą elegancko się udaje. Jestem niemal pewien, że punktem wyjścia dla poszukiwań badawczych i dla całej rozprawy była dla Autora chęć rozprawienia się z wszechobecnym w publicystycznym czy potocznym dyskursie na temat graczy RPG ich rzekomym „eskapizmem”² (s. 35). Tytuł ewentualnej książki musi zatem – oczywiście zdaniem recenzenta patrzącego na obecny bez zachwyty – uwypuklić to, co w pracy nowe, istotne i atrakcyjne. A nie są tym czymś „socjologia”, „kręgi” (nawet w świeżym, proponowanym tu ujęciu) i „użytkowanie”.

Real i wirtual

Czy oddzielanie „realu” od „wirtualu” w ogóle ma obecnie sens? Owszem, są cały czas badacze i myśliciele, którzy uparcie trzymają się tego podziału, wynika to jednak moim zdaniem z dwóch splecionych ze sobą czynników: ich wieku i pewnego konserwatyzmu ideologicznego. Najnowsze ustalenia badawcze dowodzą jednak, że dzielenie praktyk kulturalnych i form towarzyskiej aktywności na te „realne”/off-line i te „wirtualne”/on-line nie ma specjalnego sensu. Jedno napędza drugie, jedno z drugim się nierozzerwalnie przeplata, zwłaszcza w wydaniu ludzi obecnie młodych. Wydaje mi się, że ta uproszczona wizja i kurczowe trzymanie się linii podziału na to, co „sieciowe” i na to, co „rzeczywiste” bierze się z drobnego uszczerbku w erudycji Autora, braku wiedzy na temat wyników badań nad pożytkami, między innymi komunikacyjnymi, jakie czerpią ludzie młodzi z urządzeń

2 Inna sprawa, że – samemu sobie trochę przecząc – Autor zwraca w części badawczej uwagę czytelników na eskapistyczne praktyki czy „ucieczkowe” efekty grania, zwłaszcza u początkujących graczy (s. 237).

dopiętych do Sieci. Podział na „real” i „wirtual” został w tego typu pracach skutecznie sfalsyfikowany (zob. np. Ito et al. 2010, Filiciak et al. 2010). Z badań tych wynika niezbiecie, że praktycznie nie ma możliwości, aby „realne” procesy socjalizacyjne przebiegały dziś poza interfejsowym środowiskiem. To poważna, głęboka mentalna przemiana. To czynnik, który w sposób nadal niedoceniony przemontował struktury poznawcze i codzienne poczynania młodych ludzi. Co ciekawe, co najmniej w kilku miejscach swojej pracy, Autor odkrywa brak granicy między realnym i wirtualnym w ramach badanego przez siebie świata graczy, sam zbiera dowody na przenikanie się tych dwóch przestrzeni i na nieistnienie między nimi ściślejszej granicy (np. s. 250 i 281). Sugerowałbym zatem przyjrzenie się raz jeszcze wynikom własnych badań, tym razem po przeczytaniu wskazanych wyżej raportów.

Kompetencje badawcze Autora

Niewątpliwą zaletą rozprawy i jej Autora jest przede wszystkim widoczna w tekście ogromna, bardzo porządna, włożona tu praca w terenie. Trzeba koniecznie docenić mozolną i opartą na znaczących kompetencjach badawczych etnografię. Autor stosując się do dyrektywy „pełnego zanurzenia” stał się graczem. Bardzo sprawnie wszedł w badany świat, co jak wiadomo wszystkim badaczom jakościowym jest zadaniem piekielnie trudnym, i równie sprawnie zorganizował sobie niełatwe pole badań. Zebrał i uporządkował ogromny materiał pochodzący z obserwacji i przeprowadzonych czterdziestu IDI. Zastosował do analiz ekstremalnie rzadko w polskich pracach stosowaną metodę Geertzowską – wnioskowanie kliniczne. Zastosował również szereg interesujących innowacji metodologicznych, takich jak ciekawy zabieg oznaczania w transkrypcjach hermetycznych, zrozumiałych jedynie w badanym środowisku żartów. Wszystko to nakazuje mi sądzić, że Autor jest znakomitym badaczem terenowym, a Jego kompetencja – zdobyta w trakcie prac nad doktoratem – z całą pewnością zaowocuje w przyszłości kolejnymi istotnymi studiami o eksploracyjnym charakterze.

Dostrzegam oczywiście w rozprawie pewne metodologiczne potknięcia, są to jednak uchybienia bardzo, bardzo niewielkie. Jednym z nich jest „rytualne”, to znaczy nie-do-końca-przemyślane zastosowanie triangulacji. Otóż triangulacja nie jest, wbrew temu co zdaje się zakładać Autor, świetnym sposobem uzyskiwania trafności w badaniach jakościowych (choć **bezpośrednio** o trafności Autor nie pisze). Jak słusznie moim zdaniem zauważa David Silverman, jeden z guru metodologii jakościowej (zob. 2008), triangulacja to kiepski sposób

osiągania trafności. Skąd bowiem mamy wiedzieć, że kilka arbitralnie dobranych technik terenowych naraz da nam trafne wyniki? Silverman proponuje inne, zamiast triangulacji, sposoby uzyskania trafności w socjologii jakościowej, odsyłam zatem do jego książki, żeby ten fragment rozdziału metodologicznego przemyśleć i przepracować.

Inne drobne uchybienie, z pewnością do naprawienia: skoro Autor fotografował w trakcie badań, to dlaczego fotografowanie nie zostało należycie opisane jako metoda zbierania danych? Czyżby zdjęcia były dla Autora „przezroczyste”? Czyżby mówiły Jego zdaniem jakąś niepodlegającą interpretacji „prawdę” o świecie? Warto było wpisać do rozdziału metodologicznego rozważania na temat metody stosowanej w antropologii wizualnej, skoro się z niej ewidentnie korzysta (zob. s. 75 i aneks).

Blaski i cienie recenzowanej rozprawy

Autor jest, jak deklaruje, interakcjonistą. Sądzi dla przykładu, że Jego analizą społecznych kręgów graczy steruje interakcyjna definicja kręgu autorstwa Floriana Znanieckiego. Moim jednak zdaniem, trochę bezwiednie, Autor stosuje się raczej – i to konsekwentnie – do odrzuconej przez siebie definicji strukturalistycznej, która jest notabene „skuteczniejsza” analitycznie od interakcjonistycznej. Podkreślę jednak, że mówię tu o pewnym „wrażeniu”, jakie wyniosłem z lektury, nie potrafię bowiem Autora przyłapać na przemycanym strukturalizmie w jakimś konkretnym zdaniu.

Inna sprawa: paradygmatyczna dla pewnych obszarów interakcjonizmu Strategia Teorii Ugruntowanej jest tu porządnie rozpisana na początku, ale niewykorzystywana moim zdaniem w toku analizy. Innymi słowy – nie widzę w narracji efektów praktyk charakterystycznych dla STU, a szukałem ich uparcie. Jeśli już, to mamy do czynienia w wypadku rozprawy pana Porczyńskiego z klasycznym studium interakcjonistycznym w duchu Blumerowskim, mamy tu nastawienie na **rozumienie** graczy i ich praktyk. Jest to zatem rodzaj klasycznej czy klasycyzującej pracy interakcjonistycznej, pisanej w nieco „starym duchu”. Nie jest to oczywiście żaden zarzut, tyle że takie podejście jest dzisiaj ogromnie rzadkie. W innych dziełach tego rodzaju mniej mamy odwołań do klasyki, a więcej poszukiwań nowości, czasem poszukiwań na siłę. Autor recenzowanej rozprawy niczego – w zakresie metody i „podejścia” do badań – na siłę nie czyni.

Bardzo chwali się Autorowi poszukiwanie teoretycznych czy może raczej konceptualnych inspiracji w dziełach/tekstach „prześlepionych” przez naszą socjologię (prześlepionych zapewne z braku dostępu do baz danych i czasopism w słusznie minionych czasach real-socjalizmu). Kłaniają się tu przede wszystkim bardzo interesujące odwołania i analizy plecione wokół konceptu Tamotsu Shibutaniego. Bardzo mi się także podoba wprowadzenie do dyskusji na temat subkulturowości i neoplemienności pojęcia *Bundu*. Warto było, bez dwóch zdań, zwrócić uwagę polskiej, wykształconej publiczności na wymienione tu koncepcje i terminy. Przywołując oraz interesująco rekonstruując nowe koncepcje i metafory (nowoplemię, *Bund*), Autor odświeża starą koncepcję kręgów społecznych. Odwoływanie się do niej dzisiaj jest przy tym mocno zaskakujące, choć muszę się z Autorem zgodzić, że najczęściej wykorzystywane do analizy zjawisk społecznych podobnych graczom RPG metafory i terminy (do nowoplemienia dochodzi tu jeszcze subkultura) są po prostu niewystarczające. Wydawałoby się, że krąg społeczny to termin-starość, konceptualna ramota, tymczasem – o dziwo – w recenzowanej pracy ta ramota znakomicie działa „sprzyjając” opisowi i wyjaśnieniom. Ująłbym to jeszcze inaczej: Autor odświeża przykurzoną koncepcję kręgów społecznych pokazując, że dopiero teraz, w odniesieniu do nowych zjawisk, takich jak gry sieciowe, koncept ten znajduje pełne zastosowanie.

Dziwi, biorąc pod uwagę erudycję Autora, brak odwołań do dzieł będących rodzajem „pierwowzoru” czy „przewodnika” po analizie społecznych światów gier *on-line*. Moim zdaniem Autor nie dokonał należytego rozpoznania pola etnografii sieciowych subświatów, stąd na przykład brak odwołań do (klasycznego już, w pewnym sensie) dzieła T. L. Taylor (2006). Autor dotarł do najważniejszych prac dotyczących graczy RPG, w „erze przed-sieciowej” (np. Gary’ego Fine’a), jednak nie dotarł do kilku ważnych prac o graczach spędzających czas i życie w Sieci. Zrekonstruowanie tego pola i stanu badań będzie konieczne na początku dowolnego artykułu kierowanego do poważnego czasopisma, jeśli oczywiście Autor zdecyduje się na „pocięcie” rozprawy na mniejsze formy.

Czasami Autor zapędza się w swoich dociekaniach terminologicznych bardzo daleko, poświęcając wiele czasu terminom, z których dalej nie korzysta albo korzysta z pominięciem własnej ich rekonstrukcji. Gra, zabawa i rozrywka to terminy w recenzowanej pracy stosowane zamiennie. Stanowią dla Autora synonimy, choć na początku drobiazgowo je rozpracowuje zwracając uwagę na różnice znaczeniowe narosłe wokół nich w myśli

humanistycznej. Nie do końca zatem rozumiem mozolne rozpisywanie różnic między tymi pojęciami, skoro do niczego nie okazują się w toku narracji potrzebne (s. 17). Ot, popis erudycyjny. Nieco podobnie sytuacja przedstawia się z konceptem rytuału przejścia w wersjach Arnolda van Gennepa i Victora Turnera. Jest on oczywiście bardzo kuszący w wypadku analizy wchodzenia graczy w wyobrażone światy, ale – jak zauważa kilkakrotnie sam Autor – nie do końca „skleja się” z badaną rzeczywistością. Nie jestem przy tym do końca pewien, czy zgadzam się z Autorem, kiedy mówi, że wejście i wyjście z fazy liminalnej nie wiążą się z żadnymi przeobrażeniami statusu dla jednostki w „świecie rzeczywistym” (s. 29). Chyba jednak się wiążą, o czym Autor pisze w różnych miejscach części badawczej. Skoro wysoki prestiż zbudowany w trakcie „wirtualnych” rozgrywek daje pewnym graczom przewagi nad innymi graczami podczas dziejących się w „realu” (?) konwentach, to chyba w fazie post-liminalnej utrzymuje się zdobyty w „przestrzeni pomiędzy” status? Bez wątpienia koncept Turnerowski nie jest łatwy do „zaaplikowania” czy do „zadania” rzeczywistości badanej w ramach antropologii współczesności i być może – mimo licznych prób jego wykorzystania – nadaje się jedynie do opisu zjawisk w ramach społeczności nienowoczesnych.

Irytujące drobiazgi

Praca jest niestety niechlujna w warstwie „technicznej”. Kaskady notorycznie powtarzających się drobnych uchybień oraz pojawianie się tu i ówdzie mocno irytujących błędów świadczą o tym, że Autor albo nie przywiązuje specjalnej wagi do redakcji tekstu, albo nie miał na nią czasu.

Mamy tu bowiem masę powtórzeń tych samych wyrazów – najczęściej spójników i „prostych” czasowników („jest” czy „były”) w tym samym zdaniu. Mamy niedopilnowane drobiazgi, takie jak literówki, które mnożą się w tekście i częstokroć zmieniają sens całych zdań (s. 74 „każe” zamiast „każde”, s. 78 „jedno zdefiniowanie” zamiast „jego zdefiniowanie”, s. 237 „porali” zamiast „portali” etc.). Literówki pojawiają się również w nazwiskach („Welles” zamiast „Wellsa” s. 82). W pewnych miejscach „irytujące drobiazgi” zamieniają się w przyczynę zgrzytania czytelnickimi zębami. Czytelnik zgrzyta nimi czytając dla przykładu takie zdania: „Posiadając zdefiniowane kierunki poszukiwań autor mógł...” (s. 75). Autor uparcie pisze też o „ilości” w miejscach, w których mówi coś o rzeczownikach policzalnych. Nie wiedzieć czemu socjo-sferę czy poziom „mezo” również uparcie określa

jako „mezzo”. Mamy tu również nieświadome moim zdaniem próby archaizowania języka poprzez użycie zaimka „ów”. Pełno jest w pracy „owych” i „owe”, co z czasem mocno czytelnika irytuje. Podobnie jak używanie słowa „fantasta” na określenie gracza. Fantasta to człowiek żyjący w świecie iluzji – idealista i marzyciel. Czy takie właśnie – słownikowe – znaczenie tego słowa krążyło po głowie Autorowi, kiedy przyglądał się graczom i pisał o nich? Nie jestem pewien.

Nieco dziwaczna jest również, archaizująca forma pisania pracy w trzeciej osobie liczby pojedynczej. Każda etnografia czy dzieło ufundowane na etnograficznych praktykach terenowych pisane jest dzisiaj w pierwszej osobie, po prostu „od siebie”, co ma zwrócić uwagę na osobę autora jako filtr poznawczy (współ)konstruujący opisywany świat. Tutaj mamy zaś do czynienia z rodzajem sztucznego – moim zdaniem – „unaukawiania” narracji, z próbą uczynienia jej poważniejszą. Moim zdaniem to zabieg niepotrzebny. To ta między innymi cecha narracji decyduje o tym, że praca nie jest napisana w stylu porywającym. Proszę wybaczyć, ale fascynujący temat i arcyinteresujące, kipiące wręcz od istotnej dla antropologii społecznej „odmienności” czy „inności” pole badań „zabija się” tu sztucznie „obiektywizującym” stylem pisania. Innymi słowy, zabija się tu egzotykę badanego obiektu, trochę wbrew antropologicznej tradycji. W efekcie rozprawa nie jest porywającą, antropologiczną opowieścią o inności, lecz potężną dawką obiektywizującej wiedzy (z pewnością jednak ważnej dla celów dydaktycznych czy dokumentacyjnych). Jest to raczej wielce skrupulatny, „techniczny” opis meandrów rozgrywki niżli tradycyjne dla etnografii pozwolenie czytelnikom na wejście w opisywany świat. Dzieje się tak między innymi dlatego, że pracę cechuje nieprawdopodobne „szczegółarstwo”, wiodące niekiedy i niestety do nudy. Detaliczny opis gier fabularnych i równie detaliczny (wcale nie krótki jak chce Autor!) opis ich historii komuś, kto nie jest ich fascynatem, może się wydać po prostu nudny, z kolei uczestnik opisywanego tu świata wszystko to już dawno wie. Do kogo zatem, chciałoby się zapytać, kierowana jest taka szczegółowa narracja?

Najogólniej, znajdujemy w pracy liczne niezręczności stylistyczne, błędy gramatyczne i sformułowania potoczne, które powodują, że ewentualną książką po prostu musi się zająć kompetentny redaktor. Również na interpunkcji – proszę mi tę uwagę wybaczyć – Autor po prostu się nie zna. „Pomimo, że” zamiast „mimo że” to dla przykładu nagminny błąd. Nie znając się na interpunkcji – a jest to dodajmy nieznajomość powszechna, interpunkcja

bowiem w języku polskim jest sztuką niełatwą – powinniśmy po prostu oddać tekst do poprawy kompetentnemu redaktorowi i sprawę będziemy mieć z głowy. Redaktor popracowałby również nad językiem poszczególnych części rozprawy decydującym o tym, że cała praca jest pod względem literackim i merytorycznym bardzo nierówna. Są fragmenty na poziomie dobrego doktoratu (w których, na przykład, Autor rozprawia się z terminologią) i takie, które przypominają raczej pracę magisterską (jak pierwsza część ostatniego rozdziału). Ta „nierówność” pracy może się oczywiście brać z jej rozmiarów. Rozprawa jest tak długa, że dopilnowanie ujednoliconego stylu i rozmaitych szczegółów mogło się okazać za trudne.

Podsumowanie

W wypadku recenzowanej rozprawy mamy do czynienia ze studium bardzo porządnym i bardzo drobiazgowym, a przez to pomocnym dydaktycznie. Może ono służyć kolejnym badaczom społecznego świata graczy jako metodologiczny drogowskaz i rezerwuár interesujących danych wyjściowych. Dzieło pana Dominika Porczyńskiego to pozostająca na przyzwoitym poziomie akademickim, przejrzysta, zdradzająca niebagatelne umiejętności badawcze „praca na stopień”. Jeśli myśli się o publikacji całości lub części dzieła, konieczna będzie bezlitosna selekcja materiału, równie bezlitosna redakcja tekstu/ów i przemyślane uzupełnienia, jednak nie waży to na ogólnej, pozytywnej jego ocenie. Uważam, że rozprawa doktorska pana Porczyńskiego spełnia wymogi stawiane tego typu pracom i optuję za dopuszczeniem Autora do publicznej obrony.

Tomer Kleitke

Bibliografia

- Filiciak Mirosław, Michał Danielewicz, Mateusz Halawa, Paweł Mazurek, Agata Nowotny. 2010. *Młodzi i media. Etnografia cyfrowego świata*. „Kultura Popularna” nr 1: 4-65.
- Ito Mizuko i inni (2008). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project* [<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>].
- Silverman David. 2008. *Interpretacja danych jakościowych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Taylor T. L. 2006. *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA-London: The MIT Press.