

Dr hab. Marian Niezgoda, em. prof. UJ
30-147 Kraków, ul. Na Błonie 9A/195
Email: marian.niezgoda@uj.edu.pl

Opinia

o rozprawie doktorskiej p. mgr Dominika Porczyńskiego zatytułowanej
Realne i wirtualne kręgi społeczne. Socjologiczna analiza użytkowników gier fabularnych,
napisanej pod kierunkiem dr hab. Dariusza Wojakowskiego, prof. nadzw. UR
w Instytucie Socjologii Uniwersytetu Rzeszowskiego

1. Uwagi wstępne

Muszę przyznać, że przedstawioną mi do oceny rozprawę przeczytałem z zainteresowaniem i podziwem dla erudycji i kompetencji Autora w dziedzinie stosunkowo nowego zjawiska, jakim są gry fabularne. Jednak warte podkreślenia jest nie sama znajomość problematyki gier, popartej aktywnym uczestnictwem w grach fabularnych, znajomość nie tylko literatury odnoszącej się do fenomenu gier i graczy, ale znakomita orientacja i dobre przyswojenie klasycznych i współczesnych teorii socjologicznych. Autor nie ma kłopotów z sięganiem do rozwiązań proponowanych przez klasyków socjologii (Durkheim, Weber, Toennis, Znaniecki), ale także dorobku nurtu interakcjonistycznego (klasycznego i nowszego), ujęcia dramaturgicznego, etnometodologii, koncepcji postmodernistycznych (Giddensa, Baumana), zwolenników neoplemienności (Maffesoli). Co ważniejsze, korzysta z tych propozycji świadomie, krytycznie, z należytą ostrożnością.

Rozprawa może prowokować – i to należy podkreślić jako pozytywny efekt tego tekstu – do pytania o ważność zakreślonej problematyki badawczej: relacji między rzeczywistością tworzoną przez warunki gry (mechanikę, podręczniki, mistrza gry, program w wypadku gier on-line) i tą zewnętrzną wobec niej. Jest to także problem tworzenia specyficznej przestrzeni społecznej, sfery specyficznych kontaktów, w jakie wchodzi uczestnicy gier fabularnych i funkcjonowania jej w kontekście społecznym, ale także technologicznym. Jest to dla Autora interesujący go „świat społeczny”, *de facto* społeczny kontekst funkcjonowania gier i graczy.

Drugi typ pytań, jakie pojawiają się w kontekście rozprawy, odnosi się do aktualności i adekwatności analitycznego aparatu pojęciowego socjologii. Czy jest tak, że tradycyjna, „klasyczna” socjologia dostarcza badaczowi takich zjawisk jak gry fabularne i uczestnictwo w nich odpowiednich narzędzi do ich opisu i wyjaśniania? Czy może potrzebne są inne, nowe kategorie (pojęcia, podejścia teoretyczne) pozwalające na bardziej adekwatny opis i wyjaśnienie? Są to zatem pytania o stan teorii socjologicznej, jej zdolności opisowych i eksplanacyjnych.

Autor podejmuje się w rozprawie ambitnego zadania – pokazania tych wskazanych wyżej dylematów na podstawie własnego badania jakościowego. Tak odczytuję główny cel pracy, chociaż jest on wyrażony bardziej *implicite* niż *explicite*.

2. Problematyka rozprawy

Tytuł przedstawionej mi do oceny pracy może sugerować, iż mamy do czynienia ze studium mieszczącym się w kręgu refleksji nad tym, jakie zjawiska generuje pojawienie się nowego typu przestrzeni społecznej, czy idąc tokiem rozumowania Autora, świata społecznego, będącej efektem nie tylko połączenia ze sobą wielu komputerów, powstania Sieci, ale nakładania się na siebie dwóch typów rzeczywistości. Jednej z nich (*off-line*) realnej, gdzie podstawą więzi społecznych jest bezpośredni kontakt, bezpośrednie styczności jednostek, gdzie na bazie procesów socjalizacji, kształtuje się akceptacja (czasem jej brak) dla wartości i norm. Drugiej, wirtualnej, gdzie kontakty społeczne przyjmują postać nie *face-to-face*, ale *interface-to-interface* (*screan-to-screan*), więzi mają charakter bardziej nietrwały i rozproszony; gdzie panuje swoisty typ norm przez ten typ kontaktów tworzony. Ważne jest, iż szczególnie dla młodych pokoleń obie te przestrzenie zaczynają stanowić jedną całość. zbiorowości.

Z tym jednak, że w opiniowanej rozprawie, „wirtualność” może mieć podwójne znaczenie. Pierwsze niejako klasyczne, to rzeczywistość *on-line*, ale drugie, to rzeczywistość (świat społeczny) gry fabularnej (*Role Playing Game*), która ma swoją przestrzeń fizyczną (ustalone w scenariuszu gry miejsca) i społeczną, tworzoną przez postaci gry (role odgrywane przez uczestników gry) i mechanikę gry.

Wracając jeszcze raz do tytułu rozprawy, to wskazuje on, że jest to socjologiczna analiza graczy RPG, gier fabularnych. Autor stara się z naleźć taką kategorię socjologiczną, która byłaby właściwa dla opisu, charakterystyki tej zbiorowości, pokazującą jej specyfikę. Problem

w tym, że, jak twierdzi Autor, jest to zbiorowość niejednorodna, rozproszona bez wykształconych typów więzi społecznych a tym, co tworzące ją jednostki łączy, jest sama gra. Pojawia się jednak kwestia, co to znaczy, że „interesuje ich gra”? Jako zabawa (rozrywka)? Jako specyficzny rodzaj aktywności, polegający na przeniesieniu się w skonstruowany (przez twórcę gry, mistrza gry) i konstruowany na bieżąco, w trakcie gry przez reguły i samych graczy specyficzny świat społeczny, świat gry? Z treści pracy można wywnioskować, że jest to główny, być może najważniejszy motyw udziału w grze i specyficznej kategorii społecznej graczy.

Na początku pracy (ss. 8-9) Autor wymienia dwa powody, które zadecydowały o podjęciu takiej, a nie innej problematyki badawczej. Pierwszy, to fakt, że jest to zbiorowość, która do tej pory nie była przedmiotem socjologicznych analiz¹. Twierdzi, że jest to swego rodzaju „biała plama” na mapie zainteresowań współczesnej polskiej socjologii. Można to zatem potraktować jako próbę wypełnienia „obszaru niewiedzy”, ważnego motywu wyboru problemu naukowego (badawczego).

Powód drugi, to próba przełamania istniejących w społeczeństwie stereotypów odnoszących się do graczy gier fabularnych (RPG). Rozumiem, że związane jest to z zamiarami publikacji rezultatów swoich badań, ponieważ sama ich realizacja nie zmieni wyobrażeń o uczestnikach gier.

O czym jest praca? Pozornie, jak sugeruje tytuł i podtytuł o graczach gier fabularnych. Próbowałem znaleźć jednoznaczne zdefiniowanie problematyki badawczej, pytań, na jakie Autor chce znaleźć odpowiedź. Być może jestem nieuwważnym czytelnikiem, ale doszukałem się jej określenia w kategoriach celów badawczych. Co nie znaczy, że nie mamy informacji problemie badawczym i pytaniach badawczych. Być może wynika to ze strategii przyjętej w badaniach referowanych w rozprawie – jakościowe badania typu etnograficznego (obserwacja, wywiad pogłębiony), „mixed methods” i metoda teorii ugruntowanej. Wróć do tego zagadnienia niżej.

¹ Być może publikacji na ten temat, chociaż szczególnie bardzo młodzi badacze biorą problem RPG na warsztat. Prowadziłem na moich seminariach cztery prace magisterskie odnoszące się do tej problematyki: Ewa Galińska, *Gry fabularne: Role Playing Games jako twórczy trening ról i sytuacji społecznych*, Kraków ISUJ 2002 (maszynopis); Michał Solański, *Rola społeczna Mistrza Gry. Funkcje, obowiązki, przywileje*, Kraków ISUJ (maszynopis); Rafał Cywicki, *Biografie graczy Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) na tle biografii ich postaci*, Kraków ISUJ 2010 (maszynopis); Karolina Sekuła, *Strukturalizacja praktyk społecznych. Studium przypadku w oparciu o analizę graczy MMORPG*, Kraków ISUJ 2012 (maszynopis). Należy się zgodzić z Autorem, iż jest bardzo niewiele tekstów w polskiej publikowanej twórczości socjologicznej, która byłaby poświęcona tej problematyce. Częściej obecnie pojawiają się prace odnoszące się do gier komputerowych (MMORPG).

Jak pisze Autor na s. 8: „Celem podjętym przez Autora jest próba odpowiedzi na kilka pytań. Po pierwsze: kto gra i kto należy do społeczności miłośników obu typów gier? Po drugie: jak gracze konstruują granice swojego świata społecznego i jak wyglądają ich relacje z otoczeniem społecznym? Po trzecie zaś, w jaki sposób porządkują różne segmenty swojego świata społecznego? Jest to obszerne zadanie, ponieważ aktywność fanów gier fabularnych nie ogranicza się do cotygodniowych spotkań, podczas których rozgrywają sesje swoich gier. Ten rodzaj działania stanowi symboliczne centrum ich świata społecznego, w którym przecinają się setki a nawet tysiące mniejszych bądź większych kręgów skupiających się wokół różnego rodzaju gier, klubów, konwentów i portali internetowych. Aktywność w ramach społeczności fanów to produkcja, wymiana, przetwarzanie i odbiór treści oraz animowanie obszarów, w których owe procesy zachodzą. Wspólna zabawa jest więc czynnikiem stojącym u podstaw znacznie bardziej skomplikowanych zjawisk, co sprawia, że badacz staje przed nie lada problemem, jeśli chodzi o dobór zjawisk, które mają być poddane analizie”.

Jednak później, na str. 78-79 Autor pisze, iż „Wymienione wcześniej luki teoretyczne (...) skłaniają do wskazania następujących celów badawczych:

a) Deskryptywny – opis dwóch rodzajów społeczności nowoplemiennych. Pierwsza z nich to osoby spotykające się w rzeczywistości świata życia codziennego i zainteresowane tradycyjnymi grami fabularnymi. Druga spotyka się w rzeczywistości wirtualnej i gra w masowe wieloosobowe gry fabularne.

b) Drugim celem jest zrozumienie, jak członkowie społeczności graczy definiują swoją aktywność w ramach swojego świata społecznego w odróżnieniu do aktywności życia codziennego i jak sfery RPG i życia codziennego wpływają na siebie. (...)

c) Zrozumienie, jak członkowie społeczności RPG i MMORPG konstruują i porządkują ich światy społeczne”.

Zatem mamy z jednej strony opis i zrozumienie aktywności graczy RPG, ale także zarysowaną perspektywę porównawczą – graczy, ujmowanych w kategoriach neoplemion, grających w gry komputerowe (MMORPG) i tRPG, rozgrywających gry poprzez kontakty *face-to-face*, w określonym miejscu i czasie.

Można to potraktować jako zarys problematyki badawczej – kim są gracze, jaki jest ich profil socjologiczny, jakie są ich relacje z otoczeniem społecznym, jak sami zakreślają ich granice (ich realnego świata społecznego) i jak je porządkują. Mniej jest tutaj – aczkolwiek pojawiają się i takie wątki w pracy – konstruowania świata społecznego gry, w której

uczestniczą. Więcej znajdujemy informacji na temat konstruowania odgrywanych – *off-line* i *on-line* – postaci oraz mechanizmów, które mają na nie wpływ.

Jest jeszcze jeden wątek, który jest silnie eksponowany w pracy – świat społeczny. Dla Autora jest to płaszczyzna odniesienia jego analiz zbiorowości graczy. „Za świat społeczny można uznać całokształt form komunikacji, symbolizacji, uniwersa dyskursu, działania, członkostwo, miejsca, technologie i organizacje (Strauss 1978). W interesującym z perspektywy niniejszej pracy przypadku wszystkie one są związane z grami fabularnymi i MMORPG. Zważywszy na zróżnicowanie współczesnych społeczeństw, w ich obrębie można dostrzec wielość światów społecznych różniących się od siebie rozmiarami oraz cechami konstytutywnymi. (...) w obrębie światów społecznych wytwarzane są wzory charakterystyczne dla każdego z nich. Może to być związane z kategoriami społeczno-demograficznymi uczestników, ale również z czynnikami integrującymi ich aktywność. Owe wzory konstytuują pewne pola kulturowe, które opierają się niekoniecznie na kategoriach geograficznych lecz raczej na kanałach komunikacji” (s. 57-58).

Ale praca pokazuje coś jeszcze, co nie jest przez Autora w pełni artykułowane: zmienność współczesnego społeczeństwa i problem adekwatności lub nie kategorii analitycznych teorii socjologicznych; trudności, jakie napotyka socjolog, gdy próbując nazwać i opisać nowe zjawiska używając aparatu pojęciowego i teorii tradycyjnej socjologii. Stąd także wynikają kłopoty Autora z określeniem w kategoriach socjologicznych zbiorowości graczy. Czy jest to jedynie zbiorowość, grupa społeczna, subkultura, neoplemię, bund, krąg społeczny, czy fandom, nowy termin określający zbiorowość miłośników, ‘fanów’, np. muzyki, gier, serialu, gatunku literackiego itp. (terminy używane w pracy przez Autora)? To z jednej strony problemy wynikające z socjologicznej specyfiki tej zbiorowości, będącej skutkiem wskazanej już zmienności społeczeństwa, zmiany typów styczności i więzi społecznych, szukania nowych, odmiennych od tradycyjnych (rodzina, wspólnota lokalna), punktów odniesienia społecznego, społecznego miejsca, do którego można by przypisać, skonstruować swoją tożsamość. Interesującym jest zagadnienia, na ile owe nowe formy stowarzyszania (fandomy, neoplemiona) spełniają takie funkcje. Tym zagadnieniom poświęcił Autor wiele uwagi zarówno w rozdziałach odnoszących się do rezultatów badania, a w formie bardziej ogólnej, w zakończeniu. Wrócę jeszcze do tego niżej.

3. Struktura rozprawy

Rozprawa jest bardzo obszerna. Liczy 447 stron tekstu. Składa się ona z wprowadzenia (5. s.), siedmiu rozdziałów: „Perspektywa teoretyczna badań nad użytkownikami gier fabularnych” (49 s.), „Metodologia badań” (17 s.), „Krótka historia gier fabularnych” (31 s.), „Krąg społeczny graczy” (97 s.), „Proces stawania się graczem” (32 s.), „Fandom” (95 s.), „Wyodrębnienie świata społecznego gier fabularnych” (69 s.) oraz Zakończenia (5 s.). Dołączone jest do niej 16 fotografii, dwa aneksy (scenariusze wywiadu z respondentem i ekspertem) oraz obszerna literatura (218 pozycji).

Rozdziały mają bardzo rozbudowaną strukturę wewnętrzną, co ułatwia śledzenie wywodów Autora. O stopniu szczegółowości wewnętrznych podziałów tekstu świadczy fakt, że spis treści zajmuje aż 7 stron tekstu. Dodatkowo, każdy rozdział ma swoje wprowadzenie i zwięźlenie w postaci podsumowania. Szkoda, że nie ma spisu fotografii, ale także słownika używanych w pracy określeń odnoszących się do gier fabularnych (*off-line* i *on-line*), ponieważ są to terminy dla laika nie zawsze brzmiąco zrozumiałe, a w zamieszczonych analizach Autor posługuje się nimi zakładając, że ich znaczenie jest dla czytelnika zupełnie jasne, bo kiedyś, wcześniej w tekście je starał się dookreślić.

Nie mam zamiaru streszczać poszczególnych części składowych rozprawy. Prezentacja jej struktury jest jednak pokazaniem sposobu myślenia Autora. Wprowadzenie jest bardzo syntetycznym zaprezentowaniem celów, kontekstu społecznego i zagadnień będących przedmiotem badań. Dowiadujemy się o zjawiskach społecznych, które stanowią przedmiot zainteresowania badawczych autora w kontekście niektórych uwarunkowań teoretycznych.

Rozdział I (Perspektywa teoretyczna badań nad użytkownikami gier fabularnych) jest zarysowaniem kontekstu teoretycznego – głównie na gruncie socjologii, chociaż są także odniesienia do innych dyscyplin – interesujących Autora zjawisk mających stanowić obiekt badania. Jest to z jednej strony przedstawienie różnych podejść do fenomenu gry, szczególnie gry fabularnej i tego, jak jest ona ujmowana z perspektywy różnych nauk. Druga, w moim przekonaniu, ważniejsza część tego rozdziału koncentruje się na zbiorowości miłośników (graczy) gier fabularnych – *off-line* i *on-line*. Tym, co najistotniejsze dla tej pracy, to fakt, że jest to w istocie konstrukcja używanej w późniejszych analizach siatki pojęciowej. Wprowadza kategorie, których odwołując się do dalszej i bliższej tradycji socjologicznej, można użyć do opisu zbiorowości graczy (miłośników): subkultury, neoplemienia, fandomu, kręgu społecznego, bundu. Wprowadza także – także w takiej perspektywie – ważne dla rozprawy pojęcie „świata społecznego”.

Rozdział drugi (Metodologia badań) jest prezentacją sposobu badania wybranego i zastosowanego dla zebrania danych analizowanych później w pracy. Mamy więc z jednej strony odwołanie się do podejść badawczych, mających także swoje teoretyczne implikacje – pragmatyzm, konstruktywizm, jakościowy opis zjawisk (ich rozumienie) oraz teorię ugruntowaną. Z drugiej, mamy do czynienia z prezentacją narzędzi badawczych współczesnej etnografii (socjologii jakościowej?) – obserwacja, wywiady i analiza treści. Trochę żałuję, że autor nie zamieścił narzędzia, którym się posługiwał w trakcie obserwacji zachowań graczy w trakcie gry (formularza obserwacji), tak jak to zrobił zamieszczając dwa scenariusze wywiadów z respondentami i ekspertami. Pojawia się także analiza treści, ale potraktowana bardzo zdawkowo. W zasadzie nie wiem, do czego (i w jakie postaci) chciał Autor jej użyć. Analizy podręczników gier, zapisków mistrza gry i jej uczestników, postów internetowych, materiału z wywiadów? Odnoszę wrażenie, że techniki analizy treści nie zostały wykorzystane w trakcie analiz materiału. Chyba, że za takie uznamy szerokie wykorzystanie egzemplifikacji – uzasadnienia tezy fragmentami tekstów z wywiadów lub notatek z obserwacji.

Nie jest mi łatwo odpowiedzieć, kto by badany. Aneksy sugeruje dwie zbiorowości – ekspertów i uczestników gier. Na s. 71 mamy informację: „W sumie przeprowadzono ich czterdzieści” [wywiadów]. Dalej jest mowa o członkach klubu, który Autor obserwował (uczestniczył w grach), uczestnikach konwentów (dwóch), następnie o takich, do których dotarł metodą kuli śnieżnej, a także o 9 wywiadach z uczestnikami komputerowych wersji RPG (MMORPG).

Ten rozdział zawiera także, rozszerzone w stosunku do wprowadzenia, przedstawienie celów i problematyki badań. Pytanie, czy nie należało zrobić tego wcześniej, chociażby z uwagi na to, że problem badawczy wyznacza sposób doboru materiału badawczego, także metodologii, a nie odwrotnie.

Rozdział III (Krótka historia gier fabularnych) jest charakterystyką możliwej puli gier fabularnych – *off-line* i *on-line*. Widać, że Autor dysponuje na ten temat dużą wiedzą. Zastanawiam się jedynie, czy należało tak rozbudowywać ten wątek. Z punktu widzenia badań byłoby ważne scharakteryzowanie wybranych gier (w które grają badani), pokazanie ich specyfiki na tle innych gier.

Kolejne pięć rozdziałów to bardzo specyficzny rodzaj tekstu. Jest on z jednej strony sprawozdaniem z badań, odwołaniem się do zgromadzonych danych jakościowych (z obserwacji i wywiadów), a z drugiej próbą szukania w nich potwierdzenia dla sensowności użycia określonych, zaproponowanych i analizowanych w rozdziale pierwszym (Perspektywa

teoretyczna badań nad użytkownikami gier fabularnych). Efekt jest taki, że nad prezentacją danych ma przewagę interpretacja zjawisk, które w badanej zbiorowości można zaobserwować. Mieści się to oczywiście dobrze w kategorii „rozumienia” przyjętej jako wiodąca kategoria metodologiczna, a nieco mniej w kategoriach „wyjaśniania”. To drugie wymagałoby innej organizacji i prezentacji zebranych danych.

Rozdział IV (Krąg społeczny graczy), podobnie jak dwa kolejne, jest analizą jednego z kluczowych zagadnień rozpatrywanych w badaniach referowanych w rozprawie. Autor stara się nim pokazać zbiorowość graczy (badaną?) jako krąg społeczny, specyficzną konfigurację jednostek powiązanych uczestnictwem w grze. Ta kategoria odnoszona jest do wspólnych zainteresowań jego (kręgu) uczestników. Odnoszę jednak wrażenie, że mamy do czynienia bardziej z analizą (prezentacją) uwarunkowań kształtowanie się tego kręgu społecznego bardziej jako świata społecznego graczy. W każdym razie, Autor przekonuje, że krąg społeczny jest na tyle ogólną kategorią, że mogą się w nim mieścić pojedyncze jednostki, klub graczy, uczestnicy, konwentów, fandomu wreszcie role społeczne odgrywane przez graczy w trakcie gry. Wchodzą w jego skład także takie elementy świata gry jak sesje, rozgrywki, aktywność graczy i ich kompetencje w świecie gry, ale także sama rozgrywka, style grania itp. W Zakończeniu dowiadujemy się także o procesie socjalizacji i kształtowaniu się umiejętności zewnętrznych wobec świata gry – umiejętności organizacyjnych, nawiązywania kontaktów, umiejętności współdziałania przy organizacji sesji i konwentów.

Można tu zadać pytanie czy przypadkiem pojęcie kręgu społecznego nie jest tutaj kategorią zbyt inkluzywną? Pozwalającą na zmieszczenie w jej zakresie znaczeniowym i treściowych zbyt wielu elementów. W efekcie ma ono charakter nieostry.

Drugie pytanie, być może ważniejsze, czy pojęcie kręgu społecznego jest naukowym abstraktem pozwalającym na nazwanie zjawisk dziejących się w rzeczywistości? Czy jest ono także pojęciem, które wynika z przedstawiania samych siebie przez graczy, czy jest to zatem teoretyczna kategoria „wysycona” w wyniku zabiegów badawczych, stopniowego dookreślenia pojęć pojawiających się w języku badanych, jak się czyni stosując metodologię teorii ugruntowanej?

Podobne pytania rodzi rozdział VI (Fandom). Mamy znów do czynienia z analizą fenomenu w postaci zbiorowości bardzo niedookreślonej, której wspólną cechą jest to, że są miłośnikami czegoś oraz, że kontakty między członkami mają charakter bardziej zapośredniczony, częściej odbywają się w Sieci i niż realnej, fizycznej przestrzeni.

Rozdział V (Proces stawania się graczem) pokazuje proces wchodzenia z jednej strony w krąg społeczny graczy, z drugiej w świat gry, czyli zespół reguł postępowania wyznaczony przez podręcznik gry (program), zawartą w nim mechanikę gry, ale także formowania się szczególnych umiejętności odgrywania (konstruowaniu) ról. Stara się dać odpowiedź na pytanie, kiedy stajemy się graczem, jakie są niezbędne do spełnienia „warunki wstępne” – zainteresowania, cechy osobowościowe, zaangażowanie.

Rozdział VII (Wyodrębnienie świata społecznego gier fabularnych) jest, w moim przekonaniu, bardzo istotnym fragmentem opiniowanej rozprawy. Nie znaczy to, że nie doceniam analiz zawartych w trzech poprzednich rozdziałach. Jednak na dobrą sprawę, to dopiero w nim znajdujemy pełniejszą charakterystykę członków zbiorowości będącej przedmiotem zainteresowania badawczego Autora. Ale także znacznie ważniejsze próby usytuowania go w dwóch wymiarach przestrzeni społecznej – realnej (pełniejsza charakterystyka) i tej wytwarzanej przez grę (stosunkowo ograniczona).

Dowiadujemy się, kim są gracze, biorąc pod uwagę ich społeczne charakterystyki (wiek, wykształcenie, płeć, religijność, konsumpcja kulturalna). Inna sprawa, że nie bardzo potrafię znaleźć źródła prezentowanych w tekście opinii o tych cechach (nie znajduję „twardych” danych odnoszących się chociażby do przebadanych 40 osób – tyle zrealizowano wywiadów). Znajdujemy także opinię o tym, jak dokonuje się wyodrębnienie kręgu graczy, jakie są wyznaczniki przynależności do niego – specyficzna aktywność (granie, uczestnictwo w konwentach, nawiązywanie tam kontaktów), etos intelektualny, wygląd zewnętrzny.

Mamy także analizy pokazujące relację kręgu społecznego (fandomu) graczy RPG ze społecznym otoczeniem: innymi sferami aktywności fanowskiej (fantastyka, inne gry towarzyskie, manga, rekonstrukcje historyczne), sferą instytucjonalną, bo gdzieś trzeba grać i spotykać się w czasie konwentów (potrzebne miejsca i ich wyposażenie, czyli także zaplecze materialne), ale także z rodziną, społecznym otoczeniem i sferą publiczną.

Brak mi tutaj odniesienia się do innej kategorii graczy i ewentualnej próby porównania – graczy komputerowych wersji RPG. Czy są oni podobni czy różni od „erpegowców”? Wcześniej, w rozdziale o Fandomie takie uwagi i sugestie się pojawiały. Ale rozumiemy, że Autor skoncentrował się na tym, co sam obserwował i w czym uczestniczył.

Zakończenie jest nie tyle podsumowaniem wyników badań (analiz), ale próbą przeniesienia refleksji na wyższy, bardziej abstrakcyjny czy teoretyczny poziom. Jest to cenne, ponieważ pokazuje dojrzałość Autora jako socjologa, umiejętność wykorzystania

różnorodnych danych do konstruowania uogólnień. Pojawia się jedynie wątpliwość czy zgromadzone i zanalizowane dane upoważniają do takich uogólnień.

Mam jednak pewne uwagi odnoszące się do struktury i konstrukcji pracy. Na szacunek zasługuje proporcja tekstu będącego sprawozdaniem z przeczytanych lektur i analizami empirycznymi (mimo stosunkowo skromnej korpusu danych. Tych ostatnich jest znacznie więcej, chociaż należy podkreślić pozytywnie, że wiedza teoretyczna („książkowa”) jest wykorzystywana w procesie interpretacji danych.

Pojawia się pytanie, czy rozprawa musiała być aż tak obszerna, czy nie można było ograniczyć analiz zawartych w rozdziałach I, II i III (zbyt obszerny i nie do końca potrzebny). Czy w I rozdziale nie można było ograniczyć się do kwestii kręgu społecznego i świata społecznego? Czy potrzebne były fragmenty w II rozdziale o analizie treści (raczej niewykorzystanej w analizie), sposobach kodowania? Czy nie byłoby prościej napisać, jaki sposób tworzenia kategorii analitycznych badacz wybrał i dlaczego?

Zastanawiam się także nad kolejnością rozdziałów – czy historia gier (być może jako część rozdziału I) nie powinna być przed rozdziałem metodologicznym? Czy rozdział „Proces stawania się graczem” nie powinien poprzedzać rozdziału o „Krąg społeczny graczy”? Byłyby ku temu względy chronologiczne – najpierw stajemy się graczem, a dopiero później członkiem kręgu społecznego graczy.

4. Warsztat

Doceniam (wskazywałem już na to na początku opinii) erudycję autora i jego odczytanie w literaturze odnoszącej się do gier i zbiorowości graczy. Podkreślę po raz drugi jego kompetencje jako socjologa, znajomość klasycznych i współczesnych teorii socjologicznych i umiejętność poruszania się w tej, niełatwej i niejednoznacznej dziedzinie. Musi to budzić szacunek. Tym bardziej, że nie znajdujemy w pracy prostego streszczenia przeczytanych tekstów, ale polemikę z nimi i prezentowanie własnego stanowiska. Dobrym tego przykładem jest wybór kategorii analitycznych i ich konsekwentne stosowanie w analizach materiału empirycznego.

Jestem niej entuzjastyczny, jeśli chodzi o empiryczną stronę badań. Nie przemawia do mnie rozdział metodologiczny. Brak mi w nim nie tylko jasnego postawienia problemu badawczego (może powinno to być także wcześniej), pytań badawczych, jeśli przyjmuje się

strategię gromadzenia danych (różnorodnych, bo Autor pisze o triangulacji metod) i weryfikowania hipotez.

Autor kilkakrotnie podkreślał, że jego badania mają charakter eksploracyjny i deskryptywny. Nie oczekuję, że badania jakościowe mogą dostarczyć danych pozwalające na testowanie hipotez o zależnościach lub na konstruowanie wielowymiarowych modeli. Ale typ podejścia wybranego przez Autora wymaga także pewnej, koniecznej dyscypliny np. scharakteryzowania badanej zbiorowości (rozumiem, że badania są swoistym *case study* jednego z klubów(?) graczy RPG) – całości i jej uczestników. Takie dane jak – kto był ekspertem (dlaczego), kto oprócz ekspertów był badany jest także konieczne. W takich wypadkach tworzy się listę badanych. Imiona, którymi opatrzone cytowane fragmenty wywiadów nie wystarczają. Warto wiedzieć, jakie cechy społeczne oni posiadają. Podobnie nie bardzo wiadomo, dlaczego pojawiają się jako punkt odniesienia harcerze i dokonuje ich porównania z graczami RPG.

Jeśli natomiast podejściem stosowanym przez Autora jest metodologia teorii ugruntowanej, to czy potrzebna (jest na miejscu) takie osadzenie w teorii i zastosowana prekonceptualizacja? Ten rodzaj podejścia badawczego – w tym badaniu jak najbardziej właściwy – orientuje się na znalezieniu sposobu rozmienia świata (tu: świata społecznego), siebie samego, relacji z innymi, własnej aktywności wychodząc od sposobu definiowania tych spraw przez badanych. Badacz stara się dla tych sposobów formułowania (wyrażania) opowieści o rzeczywistości, stworzyć (dostosować) ogólne kategorie teoretyczne. Ale, robi to po badaniach i analizie danych, a nie przed. Zatem czy jest to podejście rzeczywiście wykorzystane w tej pracy przez Autora czy tylko pewien zabieg „świadczania się”?

Czy Autor nie zastanawiał się nad wykorzystaniem możliwości, jakie oferuje CAQDAS i poszczególne programy np. Qda Miner, MxQ Data, Atlas.ti? Sądzę, że ich wykorzystanie dałoby możliwość wykorzystania strategii metodologii teorii ugruntowanej.

Trudno byłoby znaleźć jakieś poważniejsze usterki redakcyjne. Praca jest napisana dobrym, jasnym i precyzyjnym językiem. Można umiejętności pisania Autorowi jedynie pozazdrościć. Ponieważ praca, w moim przekonaniu (po koniecznych poprawkach i skróceniu) zasługuje na opublikowania pragnę zwrócić uwagę na pewne, drobne zresztą, usterki.

Radziłbym Autorowi wyeliminowanie kolokwializmów („póki co”, „przykładowo”). Należy także uważnie przeglądać tekst pod kątem ewentualnych błędów ortograficznych (pisownia „nie” z przymiotnikami i imiesłowami) i interpunkcyjnych.

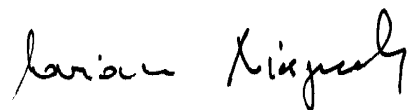
Powtarzam, że konieczny jest słowniczek używanych terminów związanych z grami. Ułatwiłby on czytanie książki tym potencjalnym czytelnikom, którzy nie grają, nie grali i nie bardzo się interesowali tego typu grami.

Warto także dokończyć przypis 1 na s. 18. Należy także przejrzeć tekst pod kątem stylistyki, gramatyki i w konsekwencji jego zrozumiałości, aby wyeliminować takie zdania jak np. ze s. 378: „Posługując się dwoma kręgami: znajomych i graczy można dokonać porównania stopnia zaangażowana osoba w każdy z nich”.

5. Konkluzje

Przedstawioną do oceny pracę doktorską p. mgr Dominika Porczyńskiego oceniam wysoko. Sformułowane wyżej uwagi mają raczej charakter pytań, do których praca prowokuje i należy je traktować jako zaproszenie do dyskusji oraz wskazanie kwestii do przemyślenia przed przygotowaniem wersji rozprawy do druku.

Biorąc pod uwagę wszystkie przedstawione wyżej zalety i ograniczenia recenzowanej rozprawy stwierdzam, że spełnia ona ustawowe wymogi i powinna zostać dopuszczona do publicznej obrony.



Kraków, 24 kwietnia 2015