

Prof. dr hab. Kazimierz Ożóg
Instytut Filologii Polskiej
Uniwersytetu Rzeszowskiego

Recenzja rozprawy doktorskiej Marzeny Matyki **Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych**, napisanej pod kierunkiem dr hab. Jadwigi Lizak, na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2016

I. Uwagi wstępne

Wśród wielu określeń człowieka, głównego podmiotu świata i historii, znajdujemy nominację *człowiek to homo ludens*. Takie kategorie, jak *zabawa*, *gra* są w dziejach ludzkości uniwersalne i istnieją wśród ludzi zarówno na poziomie indywidualnym, jak i wspólnotowym, stając się siłą napędową życia fizycznego i duchowego pojedynczych osób i całych grup. Fenomen zabawy ulegał w ciągu dziejów licznym przemianom, które za każdym razem są związane z nowymi formami kultury i cywilizacji. Nic więc dziwnego, że ogromny, jakościowy skok gier i zabaw nastąpił pod koniec XX wieku. Dzięki rewolucji informatycznej ludzkość otrzymała nowe, bardzo zróżnicowane propozycje gier komputerowych.

Przełom XX i XXI wieku jest okresem szczególnym także w polskim uniwersum językowo-kulturowym. Rozliczne nowe tendencje cywilizacyjne, związane z rewolucyjnym co do czasu i przestrzeni typem komunikowania się współczesnego świata, wzbogacają to uniwersum o tysiące nowych form zachowań symbolicznych - nowych dyskursów, tekstów, odmian języka, wyrazów, formuł, skrzydlatych słów. Potężnym czynnikiem sprawczym naszych zachowań językowych, zwłaszcza ludzi młodych, jest rewolucja informatyczna, która niesie z sobą rozliczne konsekwencje. Został stworzony także (super) nowy, elektroniczny typ zabawy, który uwiódł miliony ludzi młodych.

Zjawisko gier komputerowych nie jest jeszcze dostatecznie zbadane. Chodzi zwłaszcza o przybliżenie szeregu konsekwencji triady *człowiek - gra - słowo*. Język, podstawowa forma działania człowieka w świecie, współtworzy zawsze grę, jest ważnym elementem zabawy, zwykle konstytuuje jej reguły i kontroluje przebieg. Język zabawy (gry) wywiera także wpływ na osoby. I to jest fundamentalne zagadnienie. Warto więc podjąć każdą próbę opisu choć fragmentów tego fenomenu. Marzena Matyka z sukcesem podjęła się tego przedsięwzięcia.

II. Wybór tematyki badawczej

Problematyka gier jest przedmiotem badań wielu dyscyplin. Autorka wymienia długi ich indeks we Wstępie, a zatem interesują się tym obszarem badawczym: najpierw ludologia, kolejno matematyka, socjologia, psychologia społeczna, kulturoznawstwo, medioznawstwo, teoria literatury, wreszcie językoznawstwo. Temat dysertacji dotyczy aspektów językowych gier fabularnych i został bardzo celnie dobrany. Autorka w swoich planach zamierzyła i z powodzeniem przeprowadziła dowód, że... *uczestnicy klasycznych gier fabularnych stanowią wspólnotę komunikatywną i wytworzyli oraz stosują socjolekt*. W ramach tego problemu Doktorantka przybliżyła najpierw dziesiątki zagadnień cząstkowych o samym zjawisku gier z relacji między grami fabularnymi, ich językiem i wspólnotą grającą, i kolejno, dała ogromnie interesujące informacje odnośnie do stanu badań i założeń metodologicznych. O lingwistycznych aspektach gier elektronicznych nie mieliśmy większych opracowań, rozprawa Marzeny Matyki znacząco rozwija naszą wiedzę o tych zagadnieniach – o swoistym zanurzeniu języka w gry komputerowe.. Wybór tematyki badawczej jest zatem ze wszelkich miar udany. Są to pierwsze tego typu badania w Polsce.

III. Metodologia rozprawy

Fundament metodologiczny jest w każdej twórczości naukowej (badawczej) najważniejszy, gdyż decyduje o tym, czy nasze działania są naukowe czy też są to zwykłe potoczne obserwacje. Wybór odpowiednich metod badawczych, sprawa formułowania pytań, samo postawienie problemu, zebranie odpowiedniego materiału językowego, będącego przedmiotem badań, dostrzeganie powiązań między elementami badanego fragmentu rzeczywistości językowo-kulturowej, wykład wyjaśniający naturę opisywanych zjawisk, opis statyczny bądź dynamiczny, wybór odpowiedniej teorii językowej, według której dokonujemy analizy to tylko niektóre segmenty wielkich spraw metodologicznych, z którymi każdy badacz, szczególnie młody, musi się zmierzyć. Mgr Marzena Matyka wszelkie sprawy metodologiczne ustaliła wzorcowo. Recenzowałem wiele rozpraw doktorskich, ale rzadko spotkałem tak dobrą, precyzyjną metodologicznie pracę. Tu metodologia jest wyłożona eksplicitnie, a nie tylko zawarta w wykładzie merytorycznym jako rzecz implicitna.

Autorka daje cały rozdział metodologiczny, jest on w strukturze pracy trzeci i nosi tytuł *Procedura badawcza w metodologii socjolingwistycznej. Charakterystyka badań własnych* (s. 104-137). Jest to bardzo kompetentne, szczegółowe ustalenie zasad tym razem „naukowej gry”, rozpatrującej gry komputerowe. Wybory metodologiczne są trafne. Mamy tu najpierw

kapitałny wykład w ogóle o metodologii badań naukowych, później szczegóły odnoszące się do przedstawianych tu konkretnych zamierzeń naukowych. Autorka słusznie wybiera eklektyczne procedury dociekań, najpierw socjolingwistyczne, potem językowego obrazu świata. Wykład zasad każdego sposobu widzenia i analizy danych (zdarzeń językowych) jest bardzo precyzyjny, najpierw jest to ogólny, można rzec, historyczny rys rozwoju w Polsce i w świecie wybranej metody (socjolingwistyki i językowego obrazu), Autorka przytacza tu szereg nazwisk twórców danego postępowania metodologicznego, najważniejsze prace, reguły postępowania i analizuje sposób badania. Odpowiedź na pytania, na czym polega nowość proponowanych rozwiązań i ich istotność dla rozwoju lingwistyki jest dla mnie najlepszym probierzem zrozumienia przez Badaczkę spraw metodologicznych. Po ogólnym przedstawieniu zasad, a także historii socjolingwistyki i JOS Autorka przedstawia „lokalne”, dostosowane do swojego problemu i zgromadzonego materiału sposoby ich wykorzystania. Szczególnie istotne są pytania hipotezy ze s. 7 i s. 126. To oryginalne połączenie, ogólny rzut, swoista projekcja późniejszych badań.

Zebrany materiał jest w pełni reprezentatywny i może z powodzeniem służyć do wyciągania naukowych wniosków. Podkreślam to, że dane językowe, które są przedmiotem analizy, pochodzą z różnych źródeł. Uzyskano je w wyniku analizy różnych tekstów pisanych i mówionych, zwłaszcza takich zdarzeń językowych, jak: podręczniki do gier, dyskusje na forach internetowych, artykuły w prasie specjalistycznej, ziny, wpisy na blogach internetowych i komentarze do nich, zapisy sesji, wstępy do sesji, rozmowy na temat klasycznych gier fabularnych, prelekcje, warsztaty i dyskusje. Materiał został drobiazgowo scharakteryzowany.

IV. Zawartość merytoryczna

Praca składa się ze Wstępu, ośmiu rozdziałów, uwag końcowych, zestawu bibliografii, wykazu materiału cytowanego i kilku załączników. Jest to schemat w pełni realizujący postulaty stawiane przed rozprawą doktorską w warstwie planu.

Rozdziały merytoryczne są bardzo „gęste” informacyjnie. **Wstęp** (s. 5-10) wprowadza w syndrom gier komputerowych, pokazuje potrzeby i zróżnicowanie ich naukowych badań, daje cele recenzowanej rozprawy, przybliża ogólnie jej strukturę,

W rozdziale I zatytułowanym **Istota klasycznych gier fabularnych** (s. 11-62) znajdujemy znakomity wykład o grach i zabawach. Są to dociekania bardzo erudycyjne, zawierające ponad dwieście odwołań do różnych nauk zajmujących się tym fenomenem. Znakomita, teoretyczna część pracy.

Rozdział II przechodzi na poziom badań językowych związanych z penetracją socjolektu. To kluczowe zjawisko (i pojęcie) rozważa Autorka na 40. stronach. Rozdział ma tytuł **Wokół pojęcia socjolekt** (s. 63-120) i zawiera najpierw charakterystykę socjolingwistyki jako dyscypliny językoznawstwa, której znaczenie dla rozpoznania komunikacji w grupach jest nie do przecenienia, i kolejno socjolektu. Wszystkie tezy poparte odniesieniami do literatury i krytycznej analizy istniejącej już wiedzy na ten temat. – znów ponad dwieście przypisów.

Rozdział III, znakomity, mocny punkt pracy, to rozdział metodologiczny **Procedura badawcza w metodologii socjolingwistycznej. Charakterystyka badań własnych** (s. 104-137). Pisałem o nim wyżej. Rozdział ten zasługuje na bardzo dobrą ocenę.

W rozdziale IV **Uczestnicy klasycznych gier fabularnych jako wspólnota komunikatywna** (s.140-167) przechodzi Autorka do pragmatycznej charakterystyki uczestników gier, czyni to na tle wielkiego zdarzenia językowego, jakimi są gry fabularne. Analiza w pełni naukowa, perfekcyjna, ukazująca nowe sposoby komunikacji w doraźnych grupach pasjonatów. Rozdział ten to nie tylko studium lingwistyczne, ale i ciekawy szkic odnoszący się do nowych form zachowań Polaków (szkic obyczajowy). Mamy tu dowód, jak język i kultura stanowią jedno wielkie uniwersum.

Rozdział V **Charakterystyka terminologii socjolektu uczestników klasycznych gier fabularnych** (s. 167-221) otwiera bogate pole informacyjne dotyczące jądra rozprawy, czyli charakterystyki socjolektu graczy. Przedmiotem analizy uczyniła tu Autorka warstwę słownictwa najbardziej charakterystyczną, czyli terminy. Analiza wszechstronna, celna, po prostu monografia tej warstwy. Rozliczne klasyfikacje są rzeczowe, spójne, logiczne, wydzielają rozłączne i zróżnicowane klasy zjawisk stricte językowych. Każda klasyfikacja i charakterystyka grupy to nowe wiadomości dorzucane do polskiego językoznawstwa. Podobnie jest i w rozdziale VI, w którym Autorka przybliżyła w perfekcyjnej analizie **Słownictwo osobliwe socjolektu klasycznych gier fabularnych** (s. 225-266). Wszystkie wnioski, wynikające zresztą z obserwacji ogromnego materiału, bogatej literatury, z własnych konstruktów myślowych Badaczki są nie do podważenia.

Rozdział VII zajmuje się frazeologią badanych zdarzeń językowych. Jest ta warstwa słownictwa stosunkowo liczna. Autorka umiejętnie połączyła rozważania o frazeologii z językowym obrazem świata uczestników. Dobrze oceniam rozdział zatytułowany **Językowy obraz świata uczestników klasycznych gier. Rekonstrukcja w wybranych aspektach języka** (s. 267-293).

Merytoryczne rozważania kończy w rozprawie rozdział VIII **Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych. Spojrzenie holistyczne** (s. 294-313). W pełni akceptuję jako świetny, treściowo bardzo nośny pomysł.

Pracę wieńczą celne uwagi końcowe. Dobry koncept łączy te fragmenty z początkiem pracy, kiedy we Wstępie na s. 7 Autorka zamieściła sześć pytań hipotez. Teraz na nie odpowiada. Odpowiedzi są w świetle poprzednich rozważań szczególnie wyraziste, mocne naukowo. Hipotezy są potwierdzane bądź negowane.

Bibliografia prac wykorzystanych w pracy jest bardzo bogata. Wykazy źródeł podaje Autorka bardzo precyzyjnie. Chwałę wyimki z korpusu badawczego, mogą one służyć nauce jako bardzo ciekawe materiały źródłowe. Podobnie też glosariusz. Oto cała praca!

V. Walory recenzowanej rozprawy

Praca Marzeny Matyki zasługuje na najwyższą ocenę. Niżej postaram się ten sąd udowodnić, przedstawiając kilka argumentów.

Walog pierwszy – metodologiczny. Pisałem o nim wyżej. Tu tylko powtórzę, metodologicznie rozprawa jest bez zarzutu.

Walog drugi – kompozycyjny. Rozprawa jest zwarta, dobrze podzielona na osiem rozdziałów, z których każdy ma nienaganną kompozycję. Chwałę przystępne techniki wykładu, każdy rozdział stanowi – jak wzorcowy tekst naukowy - zamkniętą treściowo całość i można go z powodzeniem osobno drukować. Przedstawiane rozdziały mają przystępną, logiczną segmentację, wydzielone fragmenty to moduły informacji bądź jednostki kompozycyjne zbierające najważniejsze treści, jak w podsumowaniu.

Walog trzeci – merytoryczny. Praca zawiera ogromną ilość informacji naukowych związanych nie tylko z językiem gier komputerowych, ale z szerokim ich otoczeniem badawczym. Autorka znakomicie zbadała różne części składowe socjolektu uczestników gier: terminologię, słownictwo osobliwe, językowy obraz świata uczestników. To wielki wkład Badaczki w postęp współczesnych badań relacji język-kultura. Wiele się można z tej rozprawy dowiedzieć nie tylko o socjolekcie grających, ale i o zmianach kulturowych wśród ludzi młodych, oddających się niekiedy na zasadzie uzależnienia grom komputerowym.

VI. Kilka uwag krytycznych

1. Niektóre kwestie rozważa Autorka zbyt szczegółowo, np. przy klasyfikacji odmian języka polskiego. Czasem trzeba coś uprościć, aby nie przeladowywać wywodu.

2. Zdarzają się powtórzenia, np. słynne pytania hipotezy widzę dwa razy, wystarczyłoby tylko odniesienie do pierwszego użycia.
3. Niekiedy Autorka na skłonność do analityzmów (konstrukcji analitycznych), co wydłuża i udziwnia wykład, por.: „Pierwsze ujęcie tego zagadnienia popierał również M. Wróblewski, gdyż zauważył, że arbitralność reguł gry oraz **fakt czerpania** przyjemności podczas **brania** w niej **udziału** świadczy o przynależności tego typu do zabaw.” (s. 13), „Za cel niniejszej dysertacji **zostało obrane** wykazanie **na bazie zebranego materiału**, iż uczestnicy...” (s. 7)

Są to mało ważne szczegóły, na które w przyszłej pracy naukowej Autorka z pewnością zwróci uwagę.

Konkluzja końcowa

Praca Marzeny Matyki **Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych**, napisana pod kierunkiem dr hab. Jadwigi Lizak, spełnia kryteria formalne i merytoryczne stawiane rozprawom doktorskim. Autorka znakomicie rozpoznała badane zagadnienie, a recenzowana rozprawa zasługuje na wyróżnienie i druk. Z pełnym przekonaniem stawiam wniosek do Rady Wydziału Filologicznego Uniwersytetu rzeszowskiego o dopuszczenie mgr Marzeny Matyki do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Rzeszów, 10 czerwca 2016

Kazimierz Ożóg

