



Dr hab. Jan Stasieńko prof. DSW
Kolegium Studiów o Komunikacji Społecznej i Mediach
Dolnośląska Szkoła Wyższa

Wrocław, 02.02.22

Recenzja rozprawy doktorskiej magistra Damiana Gałuszki pt. „Rola gier cyfrowych w realizacji
założeń pomyślnego starzenia się”

Gry wideo są obecnie nie tylko jedną z najważniejszych gałęzi przemysłów cyfrowych i kreatywnych, ale również niezwykle ważną przestrzenią kulturową o globalnym charakterze. Nic więc dziwnego, że powstaje obecnie bardzo wiele badań i analiz tego obszaru. Niemniej jednak rozważając sytuację badań gier w Polsce zauważyć można, iż opracowań naukowych osadzonych w ujęciu socjologicznym jest wciąż niewiele. Dysertacja mgra Gałuszki wydaje się w związku z tym podwójnie cenna. Z jednej strony jest odpowiedzią na niedosyt analiz socjologicznych związanych grami w Polsce, a z drugiej podejmuje zagadnienie silver gamingu, które rzadko gości w badaniach groznawczych nie tylko w Polsce, ale i na świecie, a wydaje się tematem niezwykle ważnym.

Chciałbym podkreślić, że autor rozprawy przed jej przygotowaniem dał się już wcześniej poznać z bardzo dobrej strony zarówno w referatach wygłaszanych na socjologicznych, kulturoznawczych i medioznawczych konferencjach, jak i w swoich monografiach i artykułach naukowych, dotyczących takich zagadnień, jak gry i niepełnosprawność, gry w środowisku rodzinnym, gry w kontekście edukacji nieformalnej i pozaformalnej czy problem w seksizmu w grach. Niebagatelna jest także duża aktywność mgra Gałuszki w zakresie upowszechniania badań groznawczych i podejmowania inicjatyw społecznych związanych z grami. Wszystko to sprawia, że oczekiwania wobec rozprawy autora były duże, ponieważ mimo młodego wieku jest on już dojrzałym i ukształtowanym badaczem. Dysertacja doktorska mgra Gałuszki nie zawiodła w mojej opinii tych oczekiwań.

Zanim skupię się na głównych walorach rozprawy chciałbym krótko omówić jej strukturę. Kompozycja dysertacji wydaje się przemyślana, a materiał uszeregowany został w logiczny sposób. Autor umieszcza w rozprawie osiem rozbudowanych i kompletnych rozdziałów. Przy czym cztery pierwsze mają charakter przeglądowo-teoretyczny, a kolejne cztery dotyczą przeprowadzonych badań terenowych. W części teoretycznej autor zajmuje się wątkami związanymi ze starością i starzeniem zarówno w ogólniejszym ujęciu socjologicznym, jak w kontekście świata cyfrowego. Oba te fragmenty są bardzo dobrą bazą teoretyczną dla dalszych rozważań szczegółowych, autorowi udało się też pokazać uwarunkowania makrospołeczne starości, jak i uchwycić poziom mezo- i mikrospołeczny w



odniesieniu do konsumpcji mediów cyfrowych przez seniorów. Pragnąłbym docenić autora w tym miejscu za umiejętne osadzenie praktyk grania seniorów w relacji do sposobów korzystania z innych mediów i środków komunikacji, co sprawia, że opis silver gamingu jest w tym miejscu pełniejszy. Dwa kolejne rozdziały osadzają granie osób starszych w szerokim kontekście pomyślnego starzenia się. Autor w sposób wyczerpujący był w stanie pokazać tutaj zarówno pozytywny wpływ gamingu na srebrnych graczy, scharakteryzować ofertę do nich skierowaną, jak również zwrócić uwagę na związane z nim zagrożenia i łączone z tym typem aktywności negatywne opinie.

Bardzo sprawnie zostały przeprowadzone badania autora szczegółowo omówione i zinterpretowane w drugiej części rozprawy (rozdziały 4 – 8). Autor w sposób świadomy zaprojektował wywiady pogłębione z grupą srebrnych graczy, jak również ze specjalistami związanymi z edukacją cyfrową seniorów. Prawidłowo zaadresował zarówno główne pytanie badawcze, jak sformułował cele główne i uzupełniające badań. Po rozdziale metodologicznym następują dwa kolejne omawiające wyniki rozmów autora z grupą srebrnych graczy oraz przedstawicieli instytucji senioralnych. Wywiady te, jak się okazuje, wymagały od autora pomysłowości zarówno w znalezieniu rozmówców, jak i inwencji w prowadzeniu wywiadów, ponieważ nie zawsze łatwo było pozyskać potrzebne autorowi informacje. Dodatkową trudnością były obostrzenia covidowe, z którymi autor również dobrze sobie poradził. Praca kończy się rozdziałem zawierającym wnioski z badań ujęte w formie rekomendacji w zakresie edukacji nieformalnej i pozaformalnej. Tu również chciałbym docenić autora za właściwe sformułowanie tych zaleceń, które mogą posiadać rzeczywistą wartość dla instytucji zainteresowanych wdrażaniem gier do praktyk edukacyjnych związanych z seniorami.

Chciałbym w tym miejscu wyliczyć główne zalety projektu autora. Mgr Gałuszka ma niezwykłą umiejętność budowania bardzo precyzyjnego wywodu naukowego. Można by powiedzieć, że nie ma w całej rozprawie elementów zbędnych, wodolejstwa, wątków pisanych po to, by popisać się erudycją i znajomością obszaru badań. Autor ma też rzadką umiejętność autorefleksji, potrafi krytycznie ustosunkować się do własnych sądów i efektów swoich badań, ma świadomość swoich ograniczeń i nie próbuje ich sztucznie ukrywać. Wywód jest na tyle atrakcyjny, że czasem czytelnik w związku ze wzmożonym zainteresowaniem domagałby się konkretnych uzupełnień. W lekturze pojawiała się u mnie samego częsta refleksja – dlaczego autor nie napisał konkretnie, o jaki tytuł gry chodzi, czemu nie wiemy dokładnie, w co zagrał prezentowany w danym miejscu srebrny gracz. Z wrodzonej skromności autora wynika też pominięcie wybranych wątków podejmowanych przez niego w innych tekstach naukowych. Jednakże czasem dla przejrzystości wywodu przydałoby się choć skromne streszczenie tych osiągnięć badawczych (np. na str. 198), ponieważ nie wszyscy czytelnicy znają w pełni dorobek autora.



Mgr Gałuszka potrafił w rozprawie scharakteryzować zjawisko silver gamingu na bardzo wielu poziomach, takich jak społeczne i kulturowe potrzeby seniorów i ich dobrostan, zagadnienie relacji międzygeneracyjnych, socjogerontologia, polityki edukacyjne, socjalizacja poprzez gry, budowanie growego kapitału, projektowania interfejsu i gameplayu. Mgr Gałuszka dokonuje w rozprawie także drobiazgowej rekonstrukcji praktyk grania srebrnych graczy i ich motywacji. Tych poruszonych kontekstów jest bardzo dużo, ale autor każdemu zagadnieniu poświęca odpowiednio dużo uwagi i podbudowuje analizę odpowiednimi źródłami.

Sama rozprawa jest również świadectwem dogłębnego poznania obszaru badań – autor poprzedził własne analizy bardzo wnikliwymi i pogłębionymi studiami literaturowymi zarówno z obszaru socjologii starości, jak i *game studies*. W przeprowadzonych badaniach terenowych autor ujawnił się jako uważny słuchacz, który nie narzuca swojego punktu widzenia i potrafi przyjąć postawę czułości i zrozumienia. Godne uznania jest także zróżnicowanie badanych na samych graczy jak i na przedstawicieli instytucji wspierających seniorów.

Praca w mojej opinii posiada bardzo niewiele niedostatków. Wymieniam je w tym miejscu, ale mają one dla ogólnego poziomu naukowej rozprawy bardzo niewielkie znaczenie. Mimo że autor ma pełną świadomość konieczności unikania jakiegokolwiek stygmatyzacji charakteryzowanej grupy wiekowej srebrnych graczy, to czasem jednak pojawiają się w wywodzie takie określenia lub wątki, które odznaczają się niewielkim uprzedzającym wydzwiękiem, np. tam, gdzie autor posługuje się w odniesieniu do seniorów sformułowaniami typu „tacy gracze”, „takie osoby” lub np. cytuje nacechowane sformułowania lub stereotypowe sądy innych badaczy: „Pomimo skończonych 50 lat chętnie poświęca swój czas wolny nie tylko na tradycyjnie kojarzone ze starszymi kobietami haftowanie, ale też gry społecznościowe na Facebooku (str. 103). Mam również wrażenie, że ten protekcjonalny ton wybrzmiewa w kilku fragmentach poświęconych higienie cyfrowej seniorów, którym autor trochę odmawia możliwości potocznie mówiąc „zaszalenia” lub zatracenia się w rozgrywce, co nie razi tak mocno w młodszych grupach użytkowników gier. Pojawia się także w wywodzie teza, że badani przez autora gracze srebrni wykazują się brakiem refleksji na temat swojego zaangażowania w rozgrywkę, tak jakby młodszy gracze byli bardziej refleksyjni w tym względzie.

Chciałbym podkreślić, że takich miejsc jest w dysertacji bardzo niewiele, niemniej jednak miałem w lekturze pewien problem w tych fragmentach, w których autor mocno odróżnia inne grupy wiekowe od seniorów jako tych rzadziej grających, rzadziej zainteresowanych grami, itp. Tymczasem w pracy pojawiają się badania mówiące o tym, że w tej grupie jest jednak spora liczba użytkowników gier, np.



dane z jednego z badań pokazywane na str. 103, mówią o tym, że ponad połowa badanych w wieku 56-65 lat korzysta z gier, czy na stronie 99. autor pokazuje, że gra aż 42% emerytów australijskich.

Ostatnie, niewielkie niedostatki wyvodu zauważone przeze mnie w trakcie lektury to brak szerszego omówienia obserwacji nieuczestniczących, które autor przeprowadził za granicą oraz słabe odniesienie się do rozległej opracowanej na podstawie badań Konzacka, Doveya i Kennedy oraz Nitsche'go tabeli dotyczącej modeli analizy gier cyfrowych, umieszczonej na str. 147. Ten rozbudowany zestaw modeli analitycznych nie został następnie wykorzystany do wnikliwszej analizy srebrnego grania, co w tym miejscu mocno pogłębiłoby wywód.

Mimo iż autor wskazuje, że badania naukowe na temat graczy seniorów prowadzone są już od lat 70., to nadal mam przekonanie, że temat silver gamingu jest słabo obecny w literaturze przedmiotu nie tylko w Polsce, ale i za granicą. Zachęcałbym w związku z tym autora, żeby pomyślał o publikacji swojej rozprawy za granicą. Może ona bowiem wypełnić istotną lukę w badaniach praktyk odbiorczych gier osób starszych. Nie spotkałem się do tej pory z tak syntetycznym opracowaniem tego tematu, tym bardziej więc warto by publikacją takiej anglojęzycznej monografii się zająć.

By ten plan się powiódł sugerowałbym jednak niewielkie zmiany w strukturze rozprawy, które przyczyniłyby się do nadania jej międzynarodowego charakteru. Bardzo wiele jest w dysertacji wątków, które można uznać za bardziej „uniwersalne”, dlatego sugerowałbym autorowi, by nie pozycjonował swoich badań tak mocno jako badań środowiska polskich srebrnych graczy. Właściwie o tym, że są to badania polskiego pola, przesądza jedynie komponent badań terenowych związany z wywiadami z przedstawicielami instytucji senioralnych. Reszta dysertacji, łącznie z badaniami samych graczy broni się jako analiza o ponadlokalnym charakterze.

Miernikiem atrakcyjności rozprawy autora jest także duża liczba pytań, które chciałbym zadać magistrowi Gałuszce. Mam jednak w pamięci, że warunki czasowe publicznej obrony rozprawy doktorskiej są ograniczone, w związku z tym sam ograniczę się tylko do najważniejszych pytań, które nurtują mnie po przeczytaniu bardzo ciekawej dysertacji.

Po pierwsze chciałbym autora zapytać o wątek następstwa pokoleń graczy w starszym wieku. Autor w rozprawie uchwycił moment, w którym badana grupa to osoby, które mogły mieć kontakt z grami cyfrowymi już od lat 80., które często również korzystały z komputerów w codziennej pracy zawodowej od lat 90. Ciekawi mnie, kiedy zdaniem autora pojawi się pokolenie srebrnych graczy, które będzie pokoleniem wcześniejszych „cyfrowych tubylców”, dla których większość ograniczeń w zakresie kompetencji, kapitału growego i przyzwyczajzeń odbiorczych nie będzie miała tak istotnego znaczenia. W jakim zakresie, zdaniem autora, będą się do tej nowej grupy srebrnych graczy odnosić



wnioski z przeprowadzonych przez niego badań – czy te analizy się całkowicie zdezaktualizują? Czy może jednak część z poczynionych obserwacji ma charakter nieco dłuższego trwania i będą one odnosić się do kolejnych generacji srebrnych graczy?

Interesuje mnie również, czy autor potrafiłby wskazać konkretne inicjatywy w dziedzinie projektowania gier, które zmniejszałyby nierówności w rywalizacji osób starszych z młodszymi. Jest to jeden z postulatów środowiska graczy z niepełnosprawnościami, które wyłoniły się z moich własnych badań pośród tej społeczności. W związku z tym, że osoby starsze mogą często mieć podobne problemy, do tych które mają osoby z niepełnosprawnościami, to pytanie o te udogodnienia może być wspólną potrzebą tych środowisk.

Na koniec jeszcze dwa pytania. Pierwsze związane jest z rekomendacjami dla edukacji nieformalnej i pozaformalnej umieszczonymi w ostatnim rozdziale. Chciałbym zapytać, jakie zdaniem autora mogłyby się pojawić konkretne metody wspierania kapitału growego osób starszych. Natomiast drugie pytanie to, czy nowe modele udostępniania gier w streamingu i przez platformy filmowe wniesie zdaniem mgra Gałuszki coś nowego do silver gamingu.

Podsumowując: uważam, że dysertacja doktorska mgra Gałuszki spełnia kryteria stawiane tego typu pracom. Autor wykazał się w jej przygotowaniu starannością i dojrzałością badawczą. Stworzył ciekawe i wnikliwe opracowanie aktualnego tematu, jakim jest silver gaming (nie tylko w polskim, lokalnym wymiarze), wypracowując w toku wywodu unikalne wnioski. W efekcie rozprawa doktorska magistra Gałuszki „Rola gier cyfrowych w realizacji założeń pomyślnego starzenia się” spełnia wszelkie warunki, określone w „Ustawie z dnia 21 kwietnia 2017 r. o zmianie ustawy o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki oraz niektórych innych ustaw”, ponieważ stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego, a jej autor wykazał się w dysertacji odpowiednią ogólną wiedzą teoretyczną z zakresu nauk socjologicznych, a także umiejętnością samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Wysoki poziom naukowy pracy każe mi również zarekomendować ją do wyróżnienia.


Dr hab. Jan Stasieńko prof. DSW