

Streszczenie rozprawy doktorskiej pt.

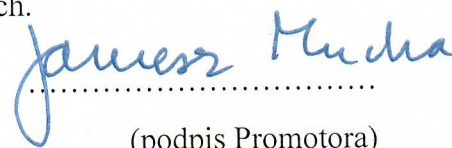
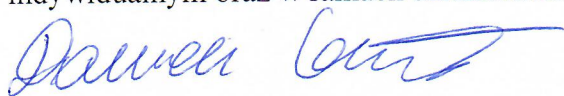
Rola gier cyfrowych w realizacji założeń pomyślnego starzenia się

Obserwowane i niezależne od siebie procesy makrospołeczne, takie jak demograficzne starzenie się społeczeństw oraz wzrost znaczenia gier i zabaw w życiu ludzi (co bywa określane mianem ludyfikacji kultury), przyczyniają się do powstania nowych praktyk społecznych, czego wiodącym przykładem jest silver gaming. Silver gaming to pojęcie określające praktykę sięgania po gry cyfrowe (komputerowe, konsolowe, mobilne, przeglądarkowe) przez osoby starsze, czemu poświęcona została niniejsza rozprawa doktorska.

Rozprawa zawiera holistyczne ujęcie zjawiska silver gamingu, to znaczy uwzględniające zarówno indywidualne jak i instytucjonalne konteksty użycia gier przez osoby starsze (w wieku 60 lat i więcej), a także możliwe tego pozytywne, jak i negatywne konsekwencje dla funkcjonowania i dobrostanu starszych graczy.

Praca dzieli się na dwie główne części. Część pierwsza, analityczna i w dużej mierze oparta na analizie materiałów zastanych, stanowi omówienie podstaw (społecznych, kulturowych, demograficznych) dla pojawienia się i popularyzacji zjawiska silver gamingu. Część druga, empiryczna, zawiera przedstawienie i omówienie wyników badania własnego, zrealizowana przy pomocy metod jakościowych (wywiadu, obserwacji). Badanie to poszerza dostępną wiedzę o praktykach polskich srebrnych graczy w wyżej opisanym zakresie, a także użycia gier cyfrowych w polskich instytucjach senioralnych. W toku realizacji badań – trwających z przerwami od drugiej połowy 2018 r. do analogicznego okresu 2020 r. – przeprowadzono łącznie 20 wywiadów swobodnych, a także dwie jawne obserwacje uczestniczące (w domu opieki dla osób starszych oraz w centrum aktywności senioralnej). Rozmowy prowadzono z graczami 60+ (10 wywiadów) oraz ekspertami (edukatorzy, przedstawiciele instytucji senioralnych, osoby zainteresowane aktywizacją seniorów).

Rozprawę dopełniają rozważania o charakterze aplikacyjnym w formie zbioru rekomendacji dla popularyzacji praktyki sięgania po gry cyfrowe wśród polskich seniorów w wymiarze indywidualnym oraz w ramach działalności instytucji senioralnych.



(podpis Promotora)