

Dr hab. Małgorzata Halicka, prof. UwB
Uniwersytet w Białymstoku

RECENZJA

rozprawy doktorskiej mgr Damiana Gałuszki

pt. „Rola gier cyfrowych w realizacji założeń pomyślnego starzenia się”

Promotor: prof. dr hab. Janusz Mucha

Promotor pomocniczy: dr Łukasz Krzyżowski

Podjęta przez Autora problematyka badawcza dotycząca roli gier cyfrowych w realizacji pomyślnego starzenia się zasługuje na uwagę i refleksję natury ogólniejszej mianowicie: jak żyć na emeryturze, jak starzeć się pomyślnie, aby mieć poczucie satysfakcji życiowej. Zamysł Autora był słuszny. Każdy człowiek – jak sądzę - ma pragnienie, aby mieć poczucie zadowolenia z dokonań życiowych, szczególnie w schyłkowym okresie życia. Pomnażanie wiedzy w tym obszarze jest zatem wyjątkowo cenne, tym bardziej, że w polskiej literaturze problem ten nie jest – jak dotąd – dostatecznie rozpoznany.

Badając empirycznie rolę gier cyfrowych w kontekście osób starszych, badaczka winna cechować wyobraźnia socjologiczna z racji, że jest to zagadnienie nowe, „niszowe”. Zainteresowanie seniorów w Polsce grami cyfrowymi jest niewielkie m.in. dlatego, że nie posiadają wystarczających kompetencji, ogranicza ich także mała otwartość na to, co nowe w świecie wirtualnym, w świecie nowości technologicznych. Dla wielu osób w starszym wieku korzystanie z nowych technologii stanowi wyzwanie, wielu seniorom brakuje także odwagi, aby z tym zjawiskiem się zmierzyć. Nie oznacza to jednak, że powinni rezygnować z tego co nowe, z tego co może w satysfakcjonujący sposób zagospodarować nadmiar ich wolnego czasu. Czy zatem srebrni gracze mogą czynić swoje życie w starości bardziej pomyślnym, bardziej wartościowym i dającym większą satysfakcję, jeśli chodzi o sposób i styl spędzania przez nich wolnego czasu?

Magister Damian Gałuszka podjął badania nad złożonym i trudnym zagadnieniem jakim niewątpliwie jest rola gier cyfrowych w kontekście założeń pomyślnego starzenia się. Z punktu widzenia gerontologicznego toruje tym samym szlaki cywilizacyjnego i dostatecznie nierozpoznanego jeszcze w polskiej gerontologii zagadnienia. Doceniam zainteresowania Doktoranta, także dlatego, że mnie samej - osoby będącej w wieku emerytalnym - to dotyczy.

Doktorant, jako człowiek młody, zaangażował się w trudny - nie tylko w sensie teoretycznym, badawczym ale i analitycznym - problem. Pamiętajmy, że trudny czas pandemii Covid – 19 nie zachęcał do prowadzenia badań empirycznych, przeciwnie raczej zniechęcał. Dlatego należą się Autorowi słowa uznania, że miał odwagę wkroczyć badawczo na ten obszar w tak trudnym czasie i z powodzeniem zrealizował badania, na podstawie których powstała wartościowa dysertacja. Chcę też docenić trud Doktoranta związany z opracowaniem części analitycznej. Kompetencje w obszarze prowadzenia analizy, a także umiejętności wnioskowania, to pożądane właściwości u badaczy społecznych. Autora dysertacji cechują owe przymioty, jak również pewna dojrzałość naukowa. Z dużym zaciekawieniem oddałam się czytaniu niniejszego opracowania, które - w pewnym sensie - traktuję jako nowatorskie w polskiej gerontologii. Walory pracy niewątpliwie podnosi także jej empiryczny charakter. Dalsza część recenzji poświęcona jest bardziej szczegółowemu omówieniu poruszanych problemów.

Dysertacja ma charakter teoretyczno-badawczy i liczy 304 strony komputerowego tekstu. Składa się ze wstępu, części teoretycznej, którą stanowią 4 rozdziały, części metodologicznej, analitycznej, na którą składają się 3 rozdziały, zakończenia oraz aneksu, w którym Autor zamieścił charakterystykę rozmówców, literaturę, ludografię, a także spis tabel i ilustracji. Ponieważ bibliografia stanowi integralną część pracy z pewnością by było gdyby uwzględniona została po zakończeniu, a nie przypisana do aneksu. To samo dotyczy spisu tabel i ilustracji. Nie załączono natomiast w aneksie narzędzia badawczego. Doktorant powołując się na Przybyłowską (1978) wyjaśnia, że „wywiad swobodny mało ukierunkowany (...) cechuje się (...) najniższym stopniem standaryzacji ...”(s.165). Zgadzam się. Jednakże siatkę problemową w postaci ogólnych pytań można, a nawet trzeba było dołączyć wszak jest to praca podlegająca ocenie w związku z ubieganiem się o awans naukowy.

We wstępie Autor prezentuje najważniejsze zagadnienia związane z badanym problemem tj. kultury cyfrowej w kontekście osób starszych, a w szczególności zjawisku silver gamingu w Polsce, czyli praktyce sięgania przez seniorów po gry cyfrowe. Autor jako główny problem badawczy przyjął poznanie roli jaką pełnią i mogą pełnić gry cyfrowe w realizacji założeń pomyślnego starzenia się wśród polskich seniorów. Zwraca uwagę, że w Polsce po roku 2000 zaczęto dopiero dostrzegać ten problem. Ze starannością, ale i z wyczuciem badacza omawia problemy zawarte w poszczególnych rozdziałach. Warto także zauważyć, iż we wstępie, w sposób zwięzły zapoznaje Czytelnika z informacjami dotyczącymi metodologii badań własnych, które rozwija w rozdziale metodologicznym.

W części teoretycznej (rozdział pierwszy) Autor poddaje refleksji socjologicznej problem starzenia się i starości. Zwraca uwagę na sytuację osób starszych w społeczeństwie pokazując negatywne aspekty funkcjonowania oraz konieczność wspomagania człowieka starego. Dużą rolę przypisuje Autor aktywności seniorów nie tylko w teorii, ale także w praktyce. Przyjęcie czynnej postawy wyrażanej przez podejmowanie jakiegokolwiek aktywności przez osoby starsze sprzyja pomyślnemu starzeniu się. Na podkreślenie zasługuje także uznanie przez Doktoranta roli jaką pełni edukacja w kształtowaniu jakości życia i pomyślnego starzenia się. Poza wieloma walorami omawianego rozdziału ma on także pewne niedostatki. Jako przykład niech posłuży analiza podstawowego pojęcia zawartego w tytule mianowicie „pomyślne starzenie się” oparte jedynie na literaturze anglojęzycznej, podczas gdy w polskiej literaturze gerontologicznej także wiele na ten temat napisano. Napomnieniem niech będą te oto słowa: „Obce rzeczy wiedzieć – dobrze jest – swoje obowiązek” (Zygmunt Gloger). Postuluję stosować z ostrożnością określenie wieku kalendarzowego seniorów. Wielokrotnie Autor mówi o osobach powyżej 60 roku życia (np. s.11, 170 i inne...) podczas gdy osoby w wieku emerytalnym to te, które osiągnęły 60 i więcej lat. Zwracam też uwagę na poprawne stosowanie terminu starzenie się rozumianego jako proces, a nie starzenie (np. s.17, 32 i inne...).

Rozdział drugi nazwany „Starzenie się w świecie cyfrowym” dotyka aktualnego i bardzo ważnego zagadnienia jakim jest życie seniorów w społeczeństwie cyfrowym, w społeczeństwie wiedzy. Te dwa światy: wirtualny i realny (fizyczny), tak różnorodne, często skomplikowane mogą - z jednej strony - rozwijać kompetencje seniorów, ale - z drugiej - mogą dla wielu stanowić wyzwanie traktowane w kategoriach zagrożenia odnośnie codziennego funkcjonowania w starości. Wspomnieć trzeba choćby o zwiększonym ryzyku seniorów, którzy mogą stać się ofiarami przemocy świata cyfrowego. Zdaniem Autora, należy jednak mieć na względzie, że osoby starsze są pożądanymi klientami na rynku, bo to dzięki nim - w dużym stopniu - rozwija się srebrna gospodarka. Dostrzegam tu znaczące merytoryczne kompetencje Autora i Jego dobrą orientację w temacie świata cyfrowego. Ze znanstwem posługuje się literaturą odnośnie problemu gier komputerowych, robi to - jak miemam - z przyjemnością. Interesuje mnie - jako osobę w wieku emerytalnym - kim są osoby projektujące gry dla seniorów (płeć, wiek)? Nie jest to bez znaczenia jeśli chodzi o szansę powodzenia projektowanych gier służących seniorom. Moje wątpliwości potwierdza Consalvo (2017), której zdaniem „nie należy opierać procesu projektowania na stereotypach i tworzyć gry nie tylko dla osób starszych, ale też z nimi” (s. 95). Należy zgodzić się ze

stwierdzeniem, że w obszarze gier cyfrowych, seniorzy w Polsce są „zapóźnieni cywilizacyjnie”. Zdaniem Autora „w polskich realiach (...) podchodzi się do roli gier cyfrowych w życiu starszych obywateli w sposób dość powierzchowny” (s. 115).

Kolejny trzeci rozdział dotyczący roli gier cyfrowych zaprezentowany został w sposób przemyślany. Autor słusznie stawia pytanie: „Czy gry cyfrowe mogą wspierać w pomyślnym starzeniu się?” W sposób zdecydowany też na nie odpowiada, „...są korzyści wynikające z ich używania na późniejszych etapach życia”. Analizie poddaje rzeczywistość „ugrowioną” w kontekście srebrnych graczy, przy czym prezentuje srebrnych graczy w ujęciu badawczo-statystycznym, w doniesieniach internetowych, a także w działaniach oddolnych rozumianych jako działania indywidualne seniorów, instytucjonalne oraz międzygeneracyjne. Chcę w tym miejscu odnieść się do niejasnego, by nie rzec dziwaczного terminu mianowicie „ugrowioną”. Jest to termin nieprecyzyjny, forma opisowa byłaby lepszym rozwiązaniem. Mogę jedynie domyślać się, że owo pojęcie dotyczy gier, rywalizacji w obszarze gier. Nie jest to jednak termin tworzony na bazie polskich zasad słowotwórstwa. Jeśli w nauce Wikipedia dostarczać nam będzie kategorii pojęciowych, to mam wątpliwości, czy to jest dobry kierunek. Zdaniem Doktoranta gry cyfrowe mają pozytywne oddziaływanie na seniorów: mogą ograniczać negatywne konsekwencje biologicznego procesu starzenia się, mogą wspomóc seniorów w budowaniu relacji społecznych, mogą także rozwijać ich umiejętności dotyczące zaangażowania się w wysoce złożoną kulturę cyfrową, co przyczynić się może do pomyślnego starzenia się. Autor zwraca także jednak uwagę na istnienie ryzyka związanego z promowaniem gier cyfrowych wśród osób starszych.

Pozytywnie oceniam również ostatni (czwarty) rozdział teoretyczny, w którym Autor poddaje analizie niekorzystne następstwa związane z zaangażowaniem się seniorów w świat cyfrowej rozrywki. Doktorant słusznie zauważa iż postawy graczy odnośnie gier cyfrowych są zróżnicowane, a często skrajne. Jeśli chodzi o srebrnych graczy, ma to związek z brakami kompetencyjnymi, brakiem zrozumienia ze strony członków rodziny oraz innych graczy, a także trudnościami związanymi z dostępnością gier. Podzielam pogląd Doktoranta, że zadbanie o lepszą dostępność gier cyfrowych dla seniorów leży w interesie wszystkich zaangażowanych stron.

Założenia metodologiczne badań własnych stanowiące rozdział piąty zostały zaprezentowane w sposób klarowny. Autor naświetlił problem główny i cele badań, zaprezentował metodę badań i techniki badawcze, w sposób dość szczegółowy opisał dobór próby, prezentując przy tym podstawowe kryteria owego doboru, zapoznał także Czytelnika

z terenem badań oraz terminem ich realizacji. Na uznanie, w rozdziale metodologicznym, zasługuje podrozdział 5.4 „Trudności w realizacji badań własnych”. Chcę w tym miejscu docenić kreatywność badawczą i wyobraźnię socjologiczną Doktoranta, który realizował badania w sytuacji nieoczekiwanych, nieprzewidywalnych zmian społecznych spowodowanych pandemią Covid-19, a mimo to nie przeszkodziło mu, aby zrealizować cel naukowy oraz osiągnąć cel osobisty. Trudno natomiast mi się zgodzić ze stwierdzeniem, że „...teksty – w tym niniejszy – nie zawierają szczegółowych opisów rozmówców, czy wskazujących na konkretną osobę cytatów, a jeśli takowe się pojawiają to tylko w zmodyfikowanej lub uogólnionej formie” (s.168). W moim przekonaniu – jako socjologa – nie tylko można, ale powinnością badacza jest, aby prezentować oryginalny, bez modyfikowania tekst rozmówcy. Kontekst społeczny narracji ma istotne znaczenie jeśli chodzi o interpretację i wnioskowanie. Ochrona danych osobowych nie powinna stanowić przeszkody ponieważ jedną z funkcji uczelni wyższych jest prowadzenie badań naukowych, a zatem badacze społeczni zatrudnieni w placówkach naukowych mają prawo do diagnozowania i oceny rzeczywistości społecznej w wymiarze ilościowym i jakościowym. Przy cytowaniu wypowiedzi rozmówców, tekst winien być sygnowany przyjętymi symbolami/kodami, które chronią wrażliwe dane osobowe. Pewną niezręcznością, którą stosuje Doktorant w pracy jest częste stosowanie terminu respondent, zamiast narrator/rozmówca. W badaniach jakościowych, a takich prezentowana praca dotyczy, mówimy o narratorze, który snuje narrację, czyli opowiada, nie o respondencie, który odpowiada (na pytania).

Rozdział szósty, siódmy i ósmy stanowią część analityczną pracy opartej na wynikach badań własnych. Uzyskany bogaty materiał empiryczny wymagał od Autora zaangażowania, rzetelności, ale i namysłu dotyczącego sposobu prowadzenia analizy uzyskanych wyników badań własnych. Przyjęta strategia analizy wypowiedzi badanych jest słuszna i nie budzi zastrzeżeń. W mojej ocenie Doktorant sprostał zadaniu.

W rozdziale szóstym Autor prezentuje wyniki badań jakościowych zrealizowanych techniką wywiadu swobodnego wśród 10 osób w wieku 60 i więcej lat (a nie jak napisał „powyżej 60 roku życia”, s.170) jako srebrnych graczy. Dokonuje krótkiej charakterystyki rozmówców, analizuje zgromadzony materiał w kontekście przełamywania stereotypów wokół starości, podkreśla znaczenie kompetencji cyfrowych srebrnego gracza, dokonuje interesującej typologii srebrnych graczy – choć jak sam zauważa – (...) „opisane kategorie nie są wyraźnie rozłączne” (s.189). Doktorant dzieli graczy na trzy kategorie: wycofanych,

stabilnych i zaangażowanych. W rozdziale tym Autor analizuje także korzyści i zagrożenia srebrnych graczy związane ze światem gier cyfrowych, zwraca uwagę na rolę rodziny i znajomych w praktykowaniu gier cyfrowych oraz proponuje promowanie gier cyfrowych biorąc pod uwagę perspektywę srebrnych graczy. I chociaż jest to rozdział bardzo interesujący, zawiera znacząco dużo użytecznych informacji przydatnych zarówno osobom młodym, jak i w starszym wieku, to jednak mam pewne zastrzeżenia. Doktorant ma świadomość niedostatków przeprowadzonego badania i analizy uzyskanych wyników. Mam na myśli pominięcie bardzo ważnej zmiennej jaką jest wykształcenie w grupie badanych seniorów. Wprawdzie Doktorant w przypisie dolnym (65) dopowiada, że „Potencjalnie istotnym, ale w toku badań w zasadzie nieporuszonym zagadnieniem jest wykształcenie rozmówców. (...) Zwracam na to uwagę, ponieważ opisane braki stanowią o niedostatkach badania. Jednocześnie nie powinny znacząco wpływać na główne wnioski” (s.170). Nie zgadzam się z opinią, ... „że nie powinny znacząco wpływać...”. Zmienna - wykształcenie jest bardzo istotna w badaniach nad osobami starszymi, ma związek z sytuacją materialną, a zatem z możliwościami zakupu komputera, gier cyfrowych itp. bądź z brakiem takich możliwości, ma związek z jakością życia seniorów, a nawet z przebiegiem starzenia się. Im wyższe wykształcenie seniorów, tym większa ich otwartość i świadomość potrzeb, także w obszarze gier cyfrowych. Zaniechanie rozmowy z narratorami na temat wykształcenia zubaża wyniki badań, ogranicza analizę oraz wnioskowanie. Uzasadnieniem takiego spostrzeżenia może być m.in. konstatacja Autora, „(...) że moi rozmówcy, pomimo różnic w zakresie posiadanych kompetencji, nie przejawiali ponadprzeciętnych zdolności obsługi urządzeń cyfrowych (...)” (s.183). Zwracam także uwagę, że niedopracowane zostały sygnowane wypowiedzi narratorów (np. K,5). Czytelnik może się jedynie domyślać, że chodzi o kobietę i prawdopodobnie o jej przyporządkowany numer. Oczekiwałam, że narracje rozmówców będą sygnowane kilkoma zmiennymi (np. wiekiem, poziomem wykształcenia, stanem cywilnym) wyrażonych za pomocą przyjętych kodów. Schemat uwzględnienia kilku zmiennych charakteryzujących osoby badane pomaga w odbiorze przytaczanej narracji i jej interpretacji.

Kolejny siódmy rozdział dotyczy polskich instytucji senioralnych analizowanych w kontekście gier cyfrowych z perspektywy ekspertów tj. 10 edukatorów oraz przedstawicieli instytucji senioralnych. Zgromadzony materiał empiryczny pozwolił Doktorantowi przyjrzeć się znaczeniu gier cyfrowych w życiu ekspertów, na ile wykorzystane są gry cyfrowe w instytucjach nie tylko przez ekspertów, ale także przez mieszkańców placówki w wieku senioralnym. W rozdziale tym jest także mowa o popularyzowaniu silver gamingu w

rodzinach, a także instytucjach. Zdaniem Autora takie działania są „rozwojowo korzystne”. „Większe otwarcie na gry cyfrowe może stanowić pozytywną zmianę w codziennym funkcjonowaniu osób starszych” (s.259). Poziom zaprezentowanych w tym rozdziale informacji byłby jeszcze wyższy gdyby Doktorant częściej rozważał badany problem w kontekście przyjętego tytułu pracy tj. pomyślnego starzenia się.

Ostatni analityczny rozdział nawiązuje wprost do problemu głównego zawartego w tytule, dotyczy pomyślnego starzenia się analizowanego w kontekście gier cyfrowych, a także rekomendacji w zakresie edukacji nieformalnej i pozaformalnej. Analiza wyników badań, a także literatura przedmiotu pokazują, że gry cyfrowe mogą być pomocne w aktywnym starzeniu się, a w konsekwencji starzeniu się pomyślnym. Zaproponowane przez Doktoranta rekomendacje w zakresie edukacji zasługują na uznanie. Jest tam wiele nowatorskich propozycji godnych uwagi także dlatego, że są możliwe do wdrożenia. Ich realizacja mogłaby uczynić codzienność seniorów życiem bardziej aktywnym, jeszcze bardziej satysfakcjonującym, a może nawet nie tylko wirtualnie szczęśliwym?

Podsumowując rozdziały analityczne stwierdzam, że jest to materiał bogaty pod względem zaprezentowanych wyników badań, prowadzone przez Autora analizy od tzw. „ogółu do szczegółu” zostały zaplanowane w sposób logiczny, spójny, interesujący, aczkolwiek można je było bardziej wzbogacić poprzez porównanie i dyskusję z wynikami badań innych Autorów. Walorem pracy są rekomendacje dotyczące edukacji seniorów, a także osób na przedpolu starości, które Autor w sposób przekonujący formułuje w oparciu o uzyskane wyniki badań. Jego zdaniem „Wdrożenie (...) zaleceń (...) nie gwarantuje znacznego wzrostu zainteresowania grami cyfrowymi wśród osób starszych, ale (...) powinny pomóc w przygotowaniu pełniejszej, lepiej ukazującej potencjał gier cyfrowych, a także bardziej przyjaznej dla kandydatów na srebrnych graczy oferty kursów, materiałów edukacyjnych, czy polityk senioralnych ” (s.258). Na koniec chcę nawiązać do wypowiedzi Doktoranta, który w zakończeniu pracy stwierdza „Srebrni gracze (...) mają swoje (...) potrzeby, które warto poznać, zrozumieć i uszanować” (s.264). W pełni podzielam to spostrzeżenie.

Jeśli chodzi o inne walory pracy, bardzo doceniam starania Doktoranta, który zgromadził bogatą literaturę i rzetelnie ją w pracy wykorzystał. Dotyczy to w szczególności literatury obcojęzycznej z obszaru gier cyfrowych. Chcę zauważyć, iż rzadko zdarza się uwzględnianie pełnych imion cytowanych autorów zarówno w tekście jak i w wykazie literatury, a Autor rozprawy tego dokonał. Odnośnie innych wymogów dotyczących strony

formalnej pracy, dostrzega się pewne niezręczności stylistyczne oraz interpunkcyjne. Zwracam także uwagę na licznie występujące tzw. literówki.

Reasumując chcę jeszcze raz podkreślić, że uzyskane wyniki badań wnoszą nowe i przydatne informacje nie tylko dla seniorów. Z tych względów powinny być popularyzowane. Zwracam na to uwagę, bo wiedza ubogaca, a także w nadziei, że dzięki posiadanym kompetencjom funkcjonowanie w świecie cyfrowym będzie łatwiejsze, a być może nawet pomocne w procesie pomyślnego starzenia się. Pomnażając - do niedawna jeszcze niedostatecznie zgłębną - wiedzę gerontologiczną w tym obszarze, Autor stawia poniekąd przed seniorami wyzwania, ale i oswaja ich z nieuchronną przyszłością funkcjonowania w cyfrowym świecie. Pisząc o walorach i korzyściach wynikających z międzygeneracyjnego grania zachęca osoby starsze, także te bardziej sceptycznie nastawione do świata wirtualnego, do otwarcia się na „nowe”, do pomnażania swoich kompetencji w obszarze gier cyfrowych, które mogą stanowić o jakości życia w starości.

Wnioski końcowe

Przedstawioną mi do recenzji rozprawę doktorską Pana Magistra Damiana Gałuszki pt. „Rola gier cyfrowych w realizacji założeń pomyślnego starzenia się” oceniam pozytywnie. W moim odczuciu był to trudny projekt badań realizowany w warunkach pandemii Covid – 19, a któremu - mimo to - Doktorant sprostał. Rozprawę cechuje wysoki poziom naukowy, co świadczy o dużych kompetencjach Autora. Przemawia za tym dobra orientacja w literaturze przedmiotu, szczególnie w obszarze świata wirtualnego i gier cyfrowych. Chcę też docenić umiejętności analityczne Doktoranta. Dyscyplina myślenia, przyjęta strategia i konsekwencja w prowadzeniu analiz, umiejętność czynienia uogólnień i wnioskowania sprawiają, że praca jeszcze bardziej zyskuje na wartości. Żywię nadzieję, że z punktu widzenia kreowania polityki wobec seniorów i z seniorami rozprawa będzie – jak miemam - użyteczna. Proponuję, aby po dokonaniu korekty skierować pracę do druku.

Rozprawa spełnia wymogi ustawy o stopniach i tytule naukowym. Mając to na względzie i wagę podjętego w pracy problemu, a także merytoryczne, metodologiczne i użyteczne walory pracy, składam Radzie Dyscypliny Nauk Socjologicznych Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie wniosek o dopuszczenie Pana Magistra Damiana Gałuszki do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Białystok 06.01.2022r.

Dr hab. Małgorzata Halicka, prof. UwB