

Maciej Śledź

Rola gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami

The role of video games in the lives of people with disabilities

Dyscyplina: nauki o komunikacji społecznej i mediach

Praca napisana pod kierunkiem
dr hab. Jana Stasięki prof. UDDSW

Wrocław 2024

Niepelnosprawność nie jest problemem. Dostępność jest problemem.

Mohamed Jemni

Spis treści

WSTĘP.....	6
1. PERSPEKTYWA TEORETYCZNA BADAŃ NAD NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ	16
1.1 W KIERUNKU NOWEGO PARADYGMATU NIEPEŁNOSPRAWNOŚCI.....	16
1.2 MODELE NIEPEŁNOSPRAWNOŚCI.....	18
1.2.1 Model medyczny	18
1.2.2 Model funkcjonalny.....	19
1.2.3 Model społeczny.....	23
1.2.4 Definicja niepełnosprawności	26
1.3 TECHNOLOGIA I OSOBY Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIAMI	27
1.3.1 Rola technologii i gier wideo we wsparciu osób z niepełnosprawnościami	28
1.3.2 Cyborgiczna wizja wsparcia osób z niepełnosprawnościami.....	30
1.3.3 Czy technologia zawsze musi być wspierająca? O krytycznym spojrzeniu na możliwości wsparcia technologicznego osób z niepełnosprawnościami.....	33
1.4 ISTOTA DOSTĘPNOŚCI W GRACH WIDEO... JAK GRACZ MA PORADZIĆ SOBIE Z OGRANICZENIAMI?	41
2. PERSPEKTYWA TEORETYCZNA BADAŃ NAD GRAMI WIDEO	56
2.1 MIEJSCE ZABAW I GIER W RZECZYWISTOŚCI SPOŁECZNEJ.....	56
2.2 <i>CRITICAL PLAY</i> ... JAK ZROZUMIEĆ, BADAĆ, GRAĆ I TWORZYĆ GRY WIDEO.....	62
2.2 KRÓTKA HISTORIA GIER POWAŻNYCH, CZYLI JAK WYKORZYSTYWAĆ KONTEKST GRY WIDEO DO CELÓW INNYCH NIŻ ROZGRYWKA	69
2.2.1 Edukacyjne <i>serious games</i>	73
2.2.2 <i>Games for change</i> , czyli społeczne <i>serious games</i>	78
2.2.3 Terapeutyka zdrowotna poprzez gry – <i>exer games</i>	80
2.2.4. Inkluzja społeczna za sprawą gier – <i>cyborg games</i>	84
2.3. POWOLNY ZWROT W STRONĘ GIER POPULARNYCH.....	87
2.4 PRZEJAWY ROLI GIER WIDEO W RÓŻNYCH OBSZARACH ŻYCIA JEDNOSTEK	92
2.4.1 Gry wideo w edukacji.....	92
2.4.2 Gry wideo jako element procesu socjalizacji	97
3. METODOLOGIA BADANIA.....	105

3.1 CELE BADANIA	105
3.2 PARADYGMAT BADAŃ.....	108
3.3 METODA WYWIADU SWOBODNEGO.....	111
3.4 CHARAKTERYSTYKA BADANEJ ZBIOROWOŚCI.....	113
3.5 DOBÓR PRÓBY	114
3.6 ANALIZA DANYCH	115
3.7 KODOWANIE TREŚCI	116
3.8 KWESTIE ETYCZNE BADANIA.....	118
4. PROCES STAWANIA SIĘ GRACZEM	124
4.1. POCZĄTKI GRANIA.....	124
4.2. BUDOWA PREFERENCJI GROWYCH.....	128
4.3. KONTEKST NIEPEŁNOSPRAWNOŚCI W PROCESIE STAWANIA SIĘ GRACZEM	135
4.4. GRY WIDEO JAKO FORMA ESKAPIZMU	140
5. PROBLEM DOSTĘPNOŚCI W GRACH.....	151
5.1. OGRANICZENIA WYNIKAJĄCE Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCI	151
5.2. O ŁAMANIU BARIER, CZYLI JAK GRACZE RADZĄ SOBIE W POPULARNYCH GRACH WIDEO	156
6. ROLA GIER W ŻYCIU GRACZY	171
6.1. KOMUNIKACJA	172
6.1.1. Nawiązywanie znajomości za pomocą gier.....	176
6.1.2. Wspólne granie	182
6.1.3. O zacieśnianiu więzi.....	185
6.1.4. Zobaczcie mnie, usłyszcie, ale dajcie mi spokój... ..	187
6.2. EDUKACJA.....	198
6.2.1. Zdobywanie wiedzy z pomocą gier wideo	200
6.2.2. Nauka i rozwój umiejętności miękkich	205
6.2.3. Aplikacja od gracza dla graczy	210
6.3. GRY A KULTURA.....	213
6.3.1. Gry w przewadze, czyli o istocie interaktywnego medium kulturowego	214
6.3.2. Gry jako alternatywa dla innych aktywności kulturowych	216

6.3.3 Kulturotwórcza funkcja gier.....	221
6.4. SOCJALIZACJA	231
6.4.1. Gracz z niepełnosprawnością jako członek społeczności graczy.....	232
6.4.2. Współgracze jako znaczący inni.....	238
6.4.3. Program jako przyjaciel... znaczący inni ze świata wirtualnego	240
7. ROLA GIER WIDEO W ŻYCIU OSÓB Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIAMI – PRÓBA PODSUMOWANIA	247
7.1. ZASTOSOWANIE GIER W PRAKTYCE POPRAWY JAKOŚCI ŻYCIA.....	256
7.1.1 Rekomendacje dla środowiska osób z niepełnosprawnościami	257
7.1.2 Rekomendacje skierowane do game designerów	261
ZAKOŃCZENIE	268
BIBLIOGRAFIA:	277
LUDOGRAFIA	296
SPIS ILUSTRACJI, WYKRESÓW TABEL.....	300
ANEKS: ILUSTRACJE UZUPEŁNIAJĄCE:.....	302

Wstęp

W związku z ciągłym i nieustającym rozwojem technologii komunikacyjnych, nowych mediów oraz znaczenia gier wideo w rzeczywistości społecznej należy zadać pytanie o ich miejsce w życiu osób z niepełnosprawnościami. Przeglądając literaturę naukową powiązaną z wykorzystaniem serwisów społecznościowych przez osoby z niepełnosprawnościami, możemy zauważyć, że większość stawianych tam tez przedstawia nowe media w dobrym świetle, jako sposób realizowania się osób z niepełnosprawnościami w codziennym życiu¹. Bardzo istotną rolę w kwestii samorozwoju w przestrzeni sieciowej lub wirtualnej odgrywa rozwój technologii sieciowej, która z wersji określanej jako WEB 1.0 ewoluowała do tzw. 2.0. WEB 1.0 stawiała użytkownika w sytuacji biernego odbiorcy informacji zamieszczanych w serwisach internetowych, natomiast WEB 2.0 określana jest już jako sieć społeczna² ze względu na to, że treści, jakie można w niej znaleźć, są w dużej mierze generowane przez różnych uczestników Internetu³. Do przykładów takich materiałów możemy zaliczyć te umieszczane na forach internetowych w mediach społecznościowych typu Facebook, Instagram czy wideo zamieszczane w serwisie YouTube. Te i inne aktywności dostępne za sprawą WEB 2.0 mogą w znaczący sposób wspierać integrację społeczną osób z niepełnosprawnościami. Oprócz wszelkich możliwości stwarzanych przez sieć należy także zwrócić uwagę na bardzo istotną dla osób z niepełnosprawnościami kwestię, czyli sposób uczestnictwa w przestrzeni internetowej. Dzięki temu, że odbywa się ono wirtualnie, pominięcie konieczności fizycznego kontaktu może być ułatwieniem w sytuacji istnienia barier komunikacyjnych związanych z niepełnosprawnością. Co więcej, wolny dostęp do sieci, którą dodatkowo jej użytkownik może kreować, jak wskazują na to badania, jest także w stanie zapewnić autonomię osobom z problemami zdrowotnymi. Dzięki wirtualnemu uczestnictwu osoba z niepełnosprawnością będzie mogła korzystać ze społecznej sieci, przy czym wyzbędzie się obaw związanych z możliwą dyskryminacją ze względu na niepełnosprawność⁴.

¹ D. Żuchowska-Skiba, *W kierunku integracji – znaczenie serwisów społecznościowych dla osób niepełnosprawnych w Polsce*, [w:] *Oblicza niepełnosprawności w teorii i praktyce*, red. J. Niedbalski, M. Raclaw, D. Żuchowska-Skiba, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2017, s. 282.

² B. Gibson, *Enabling an Accessible Web 2.0.*, [w:] *Proceedings of the 2007 international cross-disciplinary conference on Web accessibility (W4A'07)*, ACM Press, New York 2007, s. 1–6.

³ Piotr Celiński odnosząc się do dyskusji na temat WEB 2.0, pisze o technologiach cyfrowych jako o technologiach wolnościowych, które miałyby posłużyć decentralizacji i dehierarchizacji komunikacyjnego wymiaru życia społecznego. Dodatkowo, jego zdaniem, dzięki odpowiednim działaniom WEB 2.0 przyczynia się do otwierania kultury dla szerszego grona odbiorców. P. Celiński, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2013, s. 37–39.

⁴ K.M. Chistoperson, *The Positive and Negative Implications of Anonymity in Internet Social Interactions*:

Według badań przeprowadzonych przez Dorotę Żuchowską-Skibę wśród mieszkających w Polsce osób z niepełnosprawnościami ponad połowa korzysta w jakimś stopniu z mediów społecznościowych. Co ciekawe, najliczniejszą grupę, bo aż 57 proc., stanowią osoby ze znacznym stopniem niepełnosprawności, co pokazuje, jak istotny może okazać się dostęp do sieci dla osób z niepełnosprawnościami⁵.

Świat nauki oprócz wskazywania na pozytywną rolę serwisów internetowych w inkluzji społecznej osób z niepełnosprawnościami coraz bardziej przychylnym okiem spogląda w tym kontekście na gry wideo. Już w 1980 roku Jaron Lainer mówił, że świat wirtualny, który odwiedza osoba grająca w grę, można traktować metaforycznie jako pokój graczy w jednym miejscu⁶. Dokładnie w tym samym roku świat ujrzał pierwszą grę sieciową o nazwie MUD 1 (Multi Users Dungeon), stworzoną jako projekt badawczy na uniwersytecie w Essex za sprawą działań Richarda Bartle'a oraz Roya Trubshawa. Oferowała możliwość wspólnej rozrywki dla wielu graczy jednocześnie w tym samym świecie gry⁷. Na podstawie założenia pierwszych MUDów powstało wiele gier sieciowych funkcjonujących do dzisiaj, takich jak World of Warcraft czy Second Life, które tak samo jak ich przodkowie pozwalały graczom na wspólne spotkania czy wykonywanie zadań w przestrzeni wirtualnej za pośrednictwem Internetu. K. Ellis i M. Kent w książce *Disability and New Media* przedstawiają opinie graczy z niepełnosprawnościami, którzy uczestniczyli w sesjach w grze Second Life. Uważali oni, że za sprawą wspomnianej gry są w stanie przełamać bariery, jakie stawia przed nimi niepełnosprawność:

Ze względu na charakter mojej niepełnosprawności wózek inwalidzki jest rozwiązaniem niewystarczającym do pełnego funkcjonowania. Jednak Second Life pozwala mi robić rzeczy bez opuszczania chronionego środowiska mojego domu, w którym mam ergonomiczną konfigurację, uwzględniającą moją niepełnosprawność. Z mojego fotela mogę uczyć, prowadzić biznes, mieć aktywne życie towarzyskie i być funkcjonującym członkiem społeczności. Second Life to mój wózek inwalidzki.⁸

⁵ 'On the Internet, Nobody Knows You're a Dog', „Computers in Human Behavior”, 2007, t. 23, nr 6, s. 3038–3056.

⁶ D. Żuchowska-Skiba, *W kierunku integracji...*, op. cit., s. 282.

⁷ J.J. Heiss, *Coding from Scratch: A Conversation with Virtual Reality Pioneer Jaron Lanier*, „JavaOne Magazine”, 2003.

⁸ Pierwsza wersja MUD 1 pojawiła się w roku 1978, jednak potrzebowała jeszcze wiele pracy, by stać się stabilną produkcją. Dlatego też po szeregu aktualizacji w roku 1980 pojawiła się trzecia wersja gry, która ostatecznie stała się pierwszą grą podłączoną do sieci internetowej.

⁸ K. Ellis, M. Kent, *Disability and New Media*, Routledge, New York 2013, s. 127.

Możemy zatem zauważyć, że gry mogą nie tylko sprawiać przyjemność czy umożliwiać interakcje, ale w szczególnych przypadkach mogą także stać się obszarem, w którym osoba z niepełnosprawnością poczuje się autonomiczną jednostką, będącą w stanie zrobić wszystko, na co pozwala jej świat wirtualny. Jednak to wszystko nie byłoby możliwe, gdyby nie awatar gracza, który staje się jego reprezentacją w przestrzeni gry. Wiele gier posiada kreatory, pozwalające graczom na tworzenie własnych postaci, które staną się ich odpowiednikami w wirtualnym świecie. Często gracze z niepełnosprawnościami starają się, by ich postaci posiadały wszystkie wymarzone przez nich cechy, dzięki czemu za sprawą awatara mogą widzieć siebie jako sprawną osobę⁹. Z drugiej strony pojawiają się gracze, którzy podkreślają, że brakuje im w grach odpowiedniej reprezentacji, gdyż kreatory nie oferują możliwości stworzenia postaci z niepełnosprawnością, co może prowadzić u części użytkowników do poczucia wykluczenia osób z niepełnosprawnościami z szeregu postaci występujących w tekstach kultury¹⁰. Zadaniem społeczności osób z niepełnosprawnościami jest zatem cripowanie¹¹ światów gier, np. przy pomocy modów.

Media społecznościowe, fora internetowe czy wreszcie gry wideo to miejsca, gdzie tworzą się społeczności wirtualne, które mogą wiele zaoferować swoim członkom¹². Zdaniem Piotra Siudy mogą one stać się polem do wielu aktywności, jak np. wzmacnianie społeczności przez stałe podtrzymywanie reguł i tradycji, nawet w przestrzeni sieci internetowej. Społeczności takie są także w stanie stać się przedłużeniem interakcji, gdyż w takich grupach istnieje ciągły dialog skoncentrowany np. na wspólnych celach. W przestrzeni tych społeczności mogą powstawać grupy

⁹ Ibidem, s. 123

¹⁰ A. Dytman-Stasienko, J. Stasienko, A. Flamma, K. Madej, M. Śledź, „*Kruche awatary?*” *Reprezentacje niepełnosprawności w grach wideo*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2021.

¹¹ M. Zdrodowska, *Między aktywizmem a akademią. Studia nad niepełnosprawnością*, „Teksty Drugie” 2016, nr 5, s. 384–403. Jak pisze Magdalena Zdrodowska, wraz z rozwojem działalności ruchów społecznych na rzecz osób z niepełnosprawnościami, określenie „Crip” zyskało nowe, niestygmatyzujące, znaczenie dla środowiska osób z niepełnosprawnościami. Określanie siebie jako „Cripple” przez osoby z niepełnosprawnościami stało się wyrazem przynależności do środowiska oraz budowania własnej tożsamości. Pomimo ograniczeń wynikających z ich niepełnosprawności, osoby określające siebie jako Cripple mogą uważać się za silne i zdolne do pokonywania ograniczeń związanych zarówno ze zdrowiem, jak i społeczną percepcją osób z niepełnosprawnościami, która, jak wskazuje chociażby Mike Olivier, często bywa błędna. Przeglądając media społecznościowe, możemy natrafić na wiele przykładów osób z niepełnosprawnościami określającymi siebie mianem „Crip”, jednym z takich przykładów jest znany gracz i youtuber z niepełnosprawnością Ricky Berwick. Filmy tego twórcy były często opatrywane słowem „Crip”, jak chociażby: *CRIP OF DUTY* 🏳️ - Ricky Berwick, *HOW TO WALK LIKE A CRIP* 🗣️ - Ricky Berwick, *CAPTAIN CRIP*. Należy jednak zaznaczyć, że używanie tego typu określeń jest „zarezerwowane” dla osób z niepełnosprawnościami i w żadnym wypadku nie powinno służyć jako sposób określania ich przez innych.

¹² P. Siuda, *Społeczności wirtualne. O wspólnotowości w społeczeństwie sieciowym*, [w:] *Oblicza Internetu, Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku*, red. M. Sokołowski, Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Elblągu, Elbląg 2006, s. 181–182.

wsparcia np. wśród osób chorych¹³, czy też mogą stać się one miejscem instytucjonalizowania grup opartych na przynależności do konkretnej kategorii społecznej¹⁴. Przywołane aktywności lub możliwości grup wirtualnych wiąże przekonanie, że w przestrzeni takich społeczności mogą się rodzić silne więzi pomiędzy jej członkami za sprawą wspólnego systemu wartości, norm czy celów, jakie przyjmuje dana grupa. Wszystkie wspomniane cechy, wraz z wcześniej przytoczonymi możliwościami płynącymi z korzystania z mediów i sieci internetowej, ukazują tę przestrzeń jako dobre miejsce dla autonomicznych działań osób z niepełnosprawnościami. Jak pisze Siuda:

Społeczności wirtualne można zatem uznać za pełnoprawne społeczności ludzkie, mogące uzupełniać lub zastępować partycypację w społecznościach organicznych¹⁵.

Tego typu obserwacje zdają się potwierdzać przyjęte dla tej rozprawy założenie, że przestrzeń gier wideo może stać się miejscem, w którym osoby z niepełnosprawnością będą w stanie się rozwijać i realizować, co mam nadzieję udowodnić w prezentowanych dalej rozważaniach.

W dyskursie naukowym na temat wykorzystania gier wideo przez osoby z niepełnosprawnościami sporo miejsca zajmują badania na temat tzw. *serious games*, czyli gier terapeutycznych lub edukacyjnych, których głównym celem nie jest dostarczenie użytkownikowi rozrywki, chociaż nie muszą one z niej do końca rezygnować, ale osiągnięcie ważnego celu, jak np. pomoc w powrocie do sprawności osobie sparaliżowanej. Jako że w badaniach roli gier w życiu osób z niepełnosprawnościami dominuje właśnie tematyka gier poważnych, zdecydowałem się na to, aby w swojej rozprawie skupić się na grach popularnych, określanymi czasami mianem *commercial games*, które w swoim głównym założeniu mają nieść użytkownikowi radość z rozgrywki. Jednak w myśl przyjętego w tej rozprawie podejścia do analizy gier z punktu widzenia *critical play*, proponowanego przez Mary Flanagan, postarałem się spojrzeć szerzej na kontekst gier popularnych w życiu osób z niepełnosprawnościami.

Damian Gałuszka i Dorota Żuchowska-Skiba zwracają uwagę na to, że w polskiej przestrzeni badawczej brakuje wielu analiz wiążących gry wideo z tematyką niepełnosprawności. Badacze zauważają brak funkcjonalnych analiz, które opisywałyby doświadczenia graczy z niepełnosprawnościami. W ich mniemaniu takie badania mogłoby zmienić sposób dotychczasowego patrzenia na osoby z niepełnosprawnościami z perspektywy stereotypu

¹³ M. Pluta, P. Siuda, *Internet, zdrowie i choroba – powiązanie społeczne, kulturowe i edukacyjne*, red. P. Siuda, M. Pluta, Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2020, s. 5–19.

¹⁴ P. Siuda, *Społeczności wirtualne...*, op. cit., s. 182.

¹⁵ *Ibidem*, s. 185.

ograniczeń nimi spowodowanych. Jednakże podejście funkcjonalne, proponowane przez wymienionych autorów, zakłada wykorzystanie wcześniej utworzonych modeli teoretycznych, których – jak sami wskazują – brak w dyskursie badań nad grami w kontekście niepełnosprawności. Dlatego w swojej pracy zdecydowałem się zrezygnować z podejścia funkcjonalnego na rzecz Interpretatywizmu, co pozwoliło mi na określenie roli, a nie funkcji gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami. Moim zdaniem wykorzystanie takiego podejścia jest zasadne we wstępnych analizach zjawiska, które nie zostało jeszcze odpowiednio przebadane.

Zdaniem Z. Dziubińskiego gra wideo na przestrzeni lat straciła łątkę medium izolującego jednostkę od społeczeństwa, w zamian za to zyskała znaczenie jako przestrzeń zachęcająca jej użytkownika do zabawy, kontaktów, zdobywania wiedzy czy nawet pracy¹⁶. Podobnie do tej tematyki podchodzi Żuchowska-Skiba, która określa nowe technologie, do jakich zaliczamy także gry wideo, jako środowisko dające osobom z niepełnosprawnościami możliwość zmanifestowania swojego znaczenia w społeczeństwie¹⁷. Opierając się na efektach własnych obserwacji, wynikach badań i teoriach związanych z rolą gier wideo i nowych mediów w życiu jednostki, w swojej pracy zadaję pytanie o rolę gier w życiu graczy z niepełnosprawnościami, spoglądając przy tym, we wstępnych założeniach, na cztery sfery życia tych osób, odnoszących się do roli gier w edukacji, interakcjach, aktywnościach kulturowych oraz socjalizacji. W tym miejscu warto nadmienić, że przedstawione sfery są bardzo ogólne, co celowo założyłem. Tłumacząc to założenie, warto kolejny raz odnieść się do przyjętej w tej pracy wizji paradygmatu interpretatywnego, którego założenie opiera się na przesłance mówiącej o tym, że w celu zrozumienia danej społeczności należy wyzbyć się wcześniej przygotowanych modeli teoretycznych i opierać swoją wiedzę na doświadczeniach badanej społeczności. Dlatego też powyższe cztery sfery życia traktowałem jako wytyczne pozwalające mi na wstępne określenie tematów, jakie mogą zostać podjęte przez moich rozmówców w trakcie przeprowadzanych wywiadów, przy czym nie zakładałem, że każdy z nich musi zostać poruszony w rozmowie. W myśl własnych przemyśleń, wspartych założeniami przyjętego paradygmatu, uznałem moich rozmówców za ekspertów w badanej przeze mnie dziedzinie. Pisząc o tym, mam nadzieję na wytłumaczenie formy przyjętej prezentacji badań empirycznych w rozdziałach 6, 7 oraz 8, bowiem

¹⁶ Z. Dziubiński, *Socjalizacja do kultury fizycznej*, [w:] *Socjologia kultury fizycznej*, red. Z. Dziubiński, Z. Krawczyk, M. Lenartowicz, AWF Warszawa, Warszawa 2019, s. 156.

¹⁷ D. Żuchowska-Skiba, *Aktywność środowisk osób niepełnosprawnych we współczesnej Polsce*, Instytut Filozofii i Socjologii Polskiej Akademii Nauk, Warszawa 2016.

pozostawiłem w nich wiele miejsca na bezpośrednie cytowanie wypowiedzi moich rozmówców, dotyczących badanej tematyki. Uważam, że w studiach nad niepełnosprawnością brakuje wyraźnego głosu samych zainteresowanych, które, jak ustaliłem na podstawie rozmów z graczami, chciałyby być słyszalne. Niektórzy z moich rozmówców po przeprowadzonych wywiadach przekazywali mi, że nie rozumieją, dlaczego osoby z niepełnosprawnościami są często pomijane w dyskusji na swój własny temat. Dlatego też stwierdziłem, że w rozdziałach empirycznych przyjmę wspomnianą formę prezentacji wyników badań, która w dużej części uwzględnia indywidualne przemyślenia i doświadczenia graczy z niepełnosprawnościami na temat bardzo im bliski. Dodatkowym argumentem przemawiającym za częstym cytowaniem moich rozmówców jest specyfika ich niepełnosprawności w relacji do medium gier. Granie ma w przypadku moich respondentów bardzo zindywidualizowany charakter zakorzeniony w ich niepełnosprawności, stąd ich wnioski i interpretacje są często zupełnie inne niż moje własne jako osoby pełnosprawnej. Taki punkt widzenia wiąże się także z przyjętym podejściem analitycznym, określanym terminem gęstego opisu, którego twórca Clifford Geertz uważa, że większość ludzkich zachowań jest trudna do interpretacji w przypadku niezrozumienia kontekstu, w którym się odbywają. Stąd ja, jako pełnosprawny badacz mógłbym nieświadomie narzucić swoją interpretację stwierdzeniom wypowiedzianym przez, jak to już określiłem, ekspertów w badanej przeze mnie tematyce.

Przed przejściem do opisu struktury pracy chciałbym zwrócić uwagę na kilka kwestii językowych, istotnych dla sposobu formułowanego przeze mnie wywodu. Opisując niepełnosprawności i osoby z niepełnosprawnościami, czasami w pracy stosuję określenie „z dysfunkcją”. Zdaję sobie sprawę, że to określenie może zostać odebrane pejoratywnie, jednak sformułowanie to pojawia się tylko w tych miejscach pracy, w których cytuję wypowiedzi zaczerpnięte z literatury¹⁸ lub gdy moi rozmówcy w swoich wypowiedziach sami określili swoją niepełnosprawność jako dysfunkcję. W pozostałej części pracy w odniesieniu do moich respondentów używam po prostu sformułowania „gracze” bądź, jeśli tego wymaga wywód, posługuję się określeniem „osoby z niepełnosprawnościami”, które to w ostatnich latach przyjęło

¹⁸ W literaturze z zakresu disability-studies, bardzo często można spotkać opisany zabieg, jak chociażby w przypadku tekstu: M. Wiliński, *Modele niepełnosprawności: indywidualny – funkcjonalny – społeczny*, [w:] *Diagnoza potrzeb i modele pomocy dla osób z ograniczeniami sprawności*. red. A.I. Brzezińska, R. Kaczan, K. Smoczyńska, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2010.

się jako najmniej stygmatyzujące¹⁹. Jak możemy przeczytać na łamach jednego z poradników PFRON, określenie „osoba niepełnosprawna” zamyka jednostkę w jej niepełnosprawności oraz charakteryzuje ją tylko przez pryzmat stanu zdrowia²⁰. Jak wspomniałem wcześniej, moi rozmówcy czasami określają jednak swój stan zdrowia jako „dysfunkcję” lub mówią o sobie jako o „osobach niepełnosprawnych”. Zatem mimo że w rozprawie dominujące będzie posługiwanie się kategorią osób z niepełnosprawnością, to warto mieć na względzie, że w perspektywie teorii crip, jak również w kontekście kwestii tożsamościowych całej wspólnoty inne sformułowania winny być stosowane w zależności od potrzeb jej członków. O istotności tej kwestii może choćby świadczyć przytoczony niżej fragment wypowiedzi jednego z przedstawicieli społeczności osób z niepełnosprawnością, Mikołaja Tkaczyka:

Modne jest ostatnio wciskanie ludziom do ust słów “osoba z niepełnosprawnością” – i ganień za określenie “niepełnosprawny” lub “niepełnosprawna”. Że w końcu niepełnosprawność to tylko jedna z wielu cech, która nie definiuje człowieka – często dodając, że przecież mówi się “osoba nosząca okulary”, a nie “okularnik”.

Myślę, że to jest takie gadanie pełnosprawnego człowieka. A sprowadzanie całej mojej tożsamości jedynie do okularów czy torebki jest po prostu słabe. Przypomniałbym, że przecież “niepełnosprawność” nie jest przecież jakimś złym, brzydkim słowem, którego należy za wszelką cenę unikać... no ale to jest już tak znana, powszechna prawda, że aż szkoda gadać.

Oczywiście, że niepełnosprawność to cecha, która determinuje mnie całkowicie. W stu procentach i w każdym aspekcie życia. Nie wiem, dlaczego ja miałbym mieć z tym jakkolwiek problem, a co dopiero inni²¹.

Kolejna kwestia językowa dotyczy wykorzystywania określeń z języka angielskiego, które na stałe zagościły w języku graczy. Słowa takie jak *gaming* (granie), *game-dev* (twórcy gier) czy zangielszczone nazwy typów gier, jak *Shooter* (strzelanka) lub typy gier *single-player* (gra dla pojedynczego gracza), pojawiają się w pracy, by po raz kolejny zapobiec zbędnym powtórzeniom.

¹⁹ J. Cohen, *Praktyczny poradnik savoir – vivre wobec osób niepełnosprawnych*. United Spinal Association, Nowy Jork, E. Kołodziejek, *Słowa mają moc, Jak pisać (I mówić) o osobach z niepełnosprawnościami*, Fundacja TAKpełnosprawni, Poznań.

²⁰ D. Galsiński., *Osoby niepełnosprawne czy z niepełnosprawnością?* [w:] *Niepełnosprawność – zagadnienia, problemy, rozwiązania*, Nr IV/2013(9), Warszawa 2013, s. 5.

²¹ Cytat z profilu facebookowego Mikołaja Tkaczyka. <https://www.facebook.com/mikolaj20/posts/pfbid0XSQ6aTpoTDVRgTA7wWDNJjCa7MPjwCeSzHRnDWpvXF6rSDWa4gdjcgD4YzQbbE3DI>

Chciałbym jednak zaznaczyć, że pierwsze pojawienie się specjalistycznego wyrazu wyjaśniam dodatkowym opisem, który powinien rozwiać wątpliwości co do znaczenia konkretnego słowa lub zbioru słów.

Rozprawa dzieli się na dwie części. Pierwsza, o charakterze teoretycznym, obejmuje dwa rozdziały, w których, w myśl metody dedukcyjnej, wychodząc od ogólnych teorii naukowych, przechodzę do bardziej skonkretyzowanych definicji i zjawisk niezbędnych do przeprowadzenia poprawnego wyводу na interesujący mnie temat. Natomiast druga część pracy jest empiryczna i przedstawia wyniki badań własnych, opartych na badaniach terenowych przy wykorzystaniu metody wywiadu swobodnego z graczami z niepełnosprawnościami.

W pierwszym rozdziale przedstawiam podstawowy aparat pojęciowy związany z zagadnieniem niepełnosprawności. Założenia teoretyczne zostały zaczerpnięte z koncepcji socjologicznych powiązanych z *disability studies*. Istotnym zagadnieniem poruszonym w tym rozdziale jest także posthumanistyczna koncepcja cyborga. Pozwoliła mi ona na umiejscowienie gier wideo, które rozumiem jako technologię wspomagającą, w życiu osób z niepełnosprawnościami. W pierwszej części rozdziału zdecydowałem się na zaprezentowanie trzech funkcjonujących w nauce modeli niepełnosprawności. Założenia zaczerpnięte z modelowych opisów pozwoliły mi na przedstawienie przyjętej w rozprawie doktorskiej definicji niepełnosprawności, która umożliwiła mi spojrzenie w odpowiedni sposób na potrzeby i problemy moich rozmówców. W drugiej części rozdziału odniosłem się do działań wspierających osoby z niepełnosprawnościami, by następnie przedstawić możliwości, jakie technologia, w tym gry wideo, mogą im dawać w zakresie wsparcia w codziennym życiu. Rozdział zakończyłem odniesieniem się do krytyki korzystania z technologii przez osoby z niepełnosprawnościami, która skierowała ostatecznie moją uwagę na kwestię dostępności, stanowiącą najczęściej podnoszony problem w kontekście krytycznego korzystania z technologii przez osoby z niepełnosprawnościami. Przy czym z uwagi na tematykę rozprawy skupiłem się na dostępności w grach wideo.

Rozdział drugi to przedstawienie przyjętych w pracy założeń z zakresu gier, zabawy oraz gier wideo. Pojęcia związane z powyższymi zagadnieniami stały się podstawą do przeprowadzanych przeze mnie badań oraz okazały się bardzo pomocne zarówno w późniejszej

pracy w terenie, jak i w trakcie analizowania zebranego materiału badawczego²². Rozdział drugi zdecydowałem się podzielić na trzy części. Pierwsza odnosi się do definicji zabawy oraz gry. Założenia wyciągnięte z klasycznego pojmowania gry i zabawy oraz nowego spojrzenia na tę aktywność posłużyły mi w dalszej części rozdziału do przedstawienia przyjmowanej w rozprawie definicji gry wideo oraz jej ukazania jako medium, które udostępnia graczom nowe formy uczestnictwa w kulturze. Dodatkowo wątki rozpoczęte przy prezentacji niektórych definicji będą konsekwentnie rozwijane w dalszej części rozprawy doktorskiej. W drugiej części rozdziału skupiłem się na grach poważnych z uwagi na ich znaczenie w dyskursie badań roli gier w życiu osób z niepełnosprawnościami. W tej części przedstawiłem możliwości, jakie gry poważne stwarzają osobom ze szczególnymi potrzebami, przy czym zauważam, że możliwości te można ekstrapolować także na gry popularne. Drugą część rozdziału zakończyłem rozważaniami na temat postępujących zmian w naukowym podejściu do gier popularnych w kontekście wsparcia osób z niepełnosprawnościami. Trzecia część rozdziału odnosi się do możliwości oddziaływania gier wideo w różnych sferach życia jednostki. Niezwykle istotną teorią pozwalającą odpowiednio postrzegać gry jako medium o potencjale wpływania na jakość życia jednostki jest koncepcja *critical play*, której założenia przedstawiłem na początku drugiej części rozdziału, by w kolejnych akapitach krytycznie spojrzeć na elementy gry mogące okazać się kluczowymi w analizie ich roli w życiu jednostki.

W trzecim rozdziale, otwierającym empiryczną część rozprawy doktorskiej, skupiłem się na omówieniu założeń metodologicznych badań własnych. Rozdział rozpoczynam od przedstawienia celu badania oraz szczegółowych pytań badawczych, które pomogły mi odpowiedzieć na główne pytanie postawione w rozprawie: „Jaką rolę odgrywają gry wideo w życiu graczy z niepełnosprawnościami?”. Następnie w rozdziale zostały zaprezentowane kolejno: przyjmowany w pracy paradygmat badawczy, metoda wywiadu swobodnego, będącego wybranym przeze mnie sposobem na zbieranie danych, charakterystyka badanej zbiorowości oraz sposób dobierania próby oraz metody analizy i kodowania treści danych zebranych w trakcie badań terenowych. Wszystkie elementy badania omówione w tym rozdziale zostały szczegółowo opisane

²² Chciałbym zaznaczyć, że starałem się nie wykorzystywać klasycznych tekstów takich autorów jak Johan Huizinga czy Roger Caillois, ze względu na to, że opis ich spojrzenia na gry i zabawy, pojawia się w wielu tekstach analizujących gry wideo. Zaznaczam przy tym, że w tekście pojawiają się odniesienia do klasycznych teorii gier i zabaw, w tym także przytoczonych właśnie dwóch naukowców, jednak ich pojawienie się jest, moim zdaniem, w odpowiedni sposób wyjaśnione.

i poparte argumentami, aby mogły zostać wykorzystane w niniejszej rozprawie. Rozdział zakończyłem omówieniem kwestii etycznych, które były dla mnie wyznacznikiem sposobu prowadzenia badania. Zwracam na to szczególną uwagę przez wzgląd na specyfikę badanej społeczności.

Kolejne rozdziały, od czwartego do szóstego, stanowią prezentację wyników badań własnych. Jak zaznaczałem wcześniej, rozdziały te są połączeniem mojej analizy przeprowadzonych badań oraz wypowiedzi graczy, którzy wzięli w nich udział. Rozdział czwarty odnosi się do procesu stawania się graczem. Opisane zostały w nim historie graczy związane z rozwojem pasji do gier, przy czym część tę zakończyłem prezentacją danych świadczących o pojmowaniu przez graczy gier jako formy eskapizmu, który okazał się bardzo istotną kategorią w procesie stawania się graczem. Rozdział piąty odnosi się do problemu dostępności. Przedstawiłem w nim ograniczenia, jakie napotykają gracze oraz rozwiązania dotyczących ich problemów związanych z niewystarczającym dostosowaniem gier dla osób z niepełnosprawnościami. Rozdział szósty jest najdłuższy i odnosi się do roli gier wideo w czterech sferach życia. Zagadnienia z nimi związane przyjąłem jako pytania szczegółowe, pozwalające mi odpowiedzieć na główne pytanie badawcze. Te sfery życia to: edukacja, komunikacja, kultura oraz socjalizacja.

W ostatnim rozdziale pracy przedstawiłem głównie wnioski, które pojawiły się w trakcie badania. Prezentując je, starałem się odpowiedzieć na postawione w rozprawie pytania badawcze, przy czym zaznaczyłem bardzo istotną, jak się okazało, rolę zaangażowania, określanego w pracy jako immersja, która okazała się jednym z kluczowych elementów odpowiedzi na postawione pytania. Rozdział ten zakończyłem rekomendacjami skierowanymi do środowiska osób z niepełnosprawnościami: graczy, opiekunów oraz ośrodków wsparcia, a także w osobnej części rekomendacji zwróciłem się do pracowników branży twórców gier, która – jak wynika z badania – ma przed sobą wiele pracy, by gry stały się bardziej otwarte dla osób ze szczególnymi potrzebami.

Rozdział kończący pracę zyskał formę podsumowania moich czterech lat pracy nad prezentowanym badaniem. Zawarłem w nim swoje refleksje na jego temat. Zwróciłem także uwagę na możliwości wykorzystania danych lub samego założenia badania w kwestii wsparcia osób z niepełnosprawnościami oraz zaproponowałem potencjalne obszary, związane z tematyką rozprawy, które z mojej perspektywy wymagają naukowej oraz praktycznej analizy.

1. Perspektywa teoretyczna badań nad niepełnosprawnością

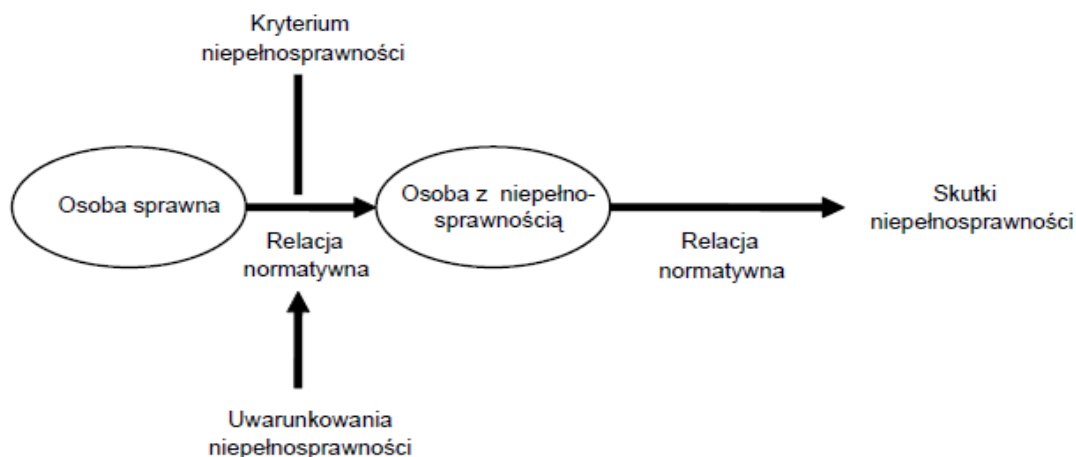
Część teoretyczną swojej rozprawy doktorskiej zdecydowałem się rozpocząć od przeglądu modeli, których zwolennicy prezentują często odmienne spojrzenie na niepełnosprawności. Takie różnorodne prespektywy posłużyły mi w późniejszej części rozdziału do zaprezentowania definicji niepełnosprawności, która w dalszych częściach pracy stanowi podstawę do zrozumienia przesłania kryjącego się za wieloma wypowiedziami graczy, zawartymi w tej rozprawie. Po przedstawieniu wspomnianej definicji przeszedłem do omówienia miejsca technologii, w tym gier wideo, w życiu osób z niepełnosprawnościami. Pierwszą kwestią, którą poruszyłem, było wykorzystanie nowych technologii w rehabilitacji osób z niepełnosprawnościami. Następnie przedstawiłem posthumanistyczne spojrzenie na zagadnienie niepełnosprawności, które w późniejszej części rozprawy posłużyło mi do określenia, jaką rolę może odgrywać technologia w życiu osób z niepełnosprawnościami. Ostatnia część tego rozdziału dotyczy bardzo ważnej kwestii – dostępności do technologii dla osób ze szczególnymi potrzebami. Jest to niezmiernie ważne zagadnienie, gdyż mimo ciągłego postępu cywilizacyjnego często zapominamy o tym, by rozwijać nie tylko technologię, ale także nowe formy udostępniania jej dla każdego typu odbiorcy.

1.1 W kierunku nowego paradygmatu niepełnosprawności

Poszukując odpowiedzi na pytanie, czym jest tytułowy nowy paradygmat niepełnosprawności, który miałby pomóc w definiowaniu tego zjawiska, większość badaczy spotyka się z problemem określenia tego, czym jest niepełnosprawność oraz w jaki sposób nauka powinna reagować na to zjawisko. W zdefiniowaniu tego pojęcia pomagają różne modele niepełnosprawności, których autorzy od dziesięcioleci dążą do ustalenia jego znaczenia. Istotną kwestią opisaną w każdym z wspomnianych modeli jest dążenie do zrozumienia, w jaki sposób jednostka utraciła sprawność. Opisy zawarte w modelach przedstawiają utratę sprawności jako mechanizm przyczynowo skutkowy, który różnicuje osoby sprawne od dotkniętych niepełnosprawnością i wyjaśnia sposób stawania się osobą z niepełnosprawnością²³.

²³ M. Wiliński, *Modele niepełnosprawności: indywidualny – funkcjonalny – społeczny*, [w:] *Diagnoza potrzeb i modele pomocy dla osób z ograniczeniami sprawności*, red. A.I. Brzezińska, R. Kaczan, K. Smoczyńska, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2010, s. 19.

Mechanizm utraty sprawności, niezależnie od przyjmowanego modelu niepełnosprawności, rozumiany jest jako normatywna relacja utraty sprawności, zgodnie z którą, osoba niespełniająca norm (biologicznych, społecznych, funkcjonalnych) uznana zostaje za osobę z niepełnosprawnością²⁴. Mechanizm sprawczości obrazuje poniższa rycina prezentowana za Wilińskim:



Ilustracja 1 Mechanizm sprawczości niepełnosprawności²⁵

(Opis alternatywny: Diagram przedstawiający mechanizm sprawczości niepełnosprawności, od lewej strony kolejno: osoba sprawna strzałką z podpisem relacja normatywna, nad strzałką określenie kryterium niepełnosprawności, pod strzałką uwarunkowania niepełnosprawności, w miejscu wskazania strzałki [kierunek w prawą stronę] osoba z niepełnosprawnością, strzałka w prawą stronę z podpisem relacja normatywna, zakończenie diagramu: skutki niepełnosprawności)

Opisywana relacja odwołuje się do kryteriów, w myśl których niektóre osoby zostają uznane za osoby z niepełnosprawnością, a niektóre nie. Kryterium utraty sprawności zależne jest od przyjmowanego modelu niepełnosprawności, i w zależności od tego, przez pryzmat którego modelu spojrzymy na omawiane zjawisko, to kryterium to może odpowiadać niespełnianiu norm biologicznych, funkcjonalnych lub społecznych. W relacji normatywnej utraty sprawności kryterium niepełnosprawności łączy się z uwarunkowaniem niepełnosprawności, czyli czynnikami, które doprowadziły do utraty sprawności²⁶, dla przykładu w modelu społecznym

²⁴ Ibidem, s. 19–20.

²⁵ Ibidem, s. 19.

²⁶ Ibidem, s. 18–22.

kryterium niepełnosprawności jest uczestnictwo w życiu społecznym (norma społeczna), a uwarunkowaniem niepełnosprawności stają się bariery i opresje ze strony „sprawnej” części społeczeństwa, która blokuje możliwość partycypacji osoby dotkniętej niepełnosprawnością w swoich strukturach.

1.2 Modele niepełnosprawności

1.2.1 Model medyczny

Osoby opowiadające się za modelem medycznym za podstawowy cel stawiają wyleczenie dotkniętej niepełnosprawnością jednostki²⁷. Zjawisko niepełnosprawności opisane w modelu medycznym opiera się na dwóch podstawowych założeniach zaczerpniętych *stricte* z medycyny²⁸. Pierwsze z nich odnosi się do choroby, z którą niepełnosprawność jest utożsamiana, gdyż w myśl modelu medycznego stan niepełnosprawności wymaga odpowiedniego leczenia i ma charakter czasowy, a medycyna potrafi poradzić sobie z wieloma przypadkami, które powodują niepełnosprawność²⁹. Przekonanie o możliwości poradzenia sobie medycynie z każdym przypadkiem dysfunkcji i utożsamianie niepełnosprawności z chorobą doprowadziło do tego, że każdą niepełnosprawność da się wyleczyć odpowiednimi lekami i terapiami, gdyż jest ona nieprawidłowym stanem biologicznym, z którym należy walczyć za pomocą środków medycznych. Drugim założeniem był nacisk na zmianę określenia „choroby niepełnosprawności” na termin: deficyt zdrowotny³⁰. Przywołany deficyt jest w tym miejscu rozumiany jako „niedoskonałość”, „wadliwość” jednostki, która została dotknięta niepełnosprawnością.

W modelu medycznym osobę z niepełnosprawnością określa się jako „niepełną” i propagatorzy tego modelu chcą dołożyć wszelkich starań, by tę „niepełność” zastąpić pełnią funkcjonalności organizmu. Zwróćmy uwagę, że najistotniejszą kwestią w zrozumieniu modelu medycznego jest ciągle odwoływanie się do biologii jednostki. Wynika to z chęci przywrócenia

²⁷ Z. Domosławski, *Wprowadzenie do medycyny. Podręcznik dla wyższych szkół zawodowych*, Kolegium Karkonoskie Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa, Jelenia Góra 2007, s. 34.

²⁸ M. Retief, R. Letšosa., *Models of disability: A brief overview*, HTS Theologese Studies/ Theological Studies 74(1), 2018, s. 2–3.

²⁹ A. Llewellyn, K. Hogan, *The use and abuse of models of disability*, „Disability and Society” 2000, t. 15, nr 1, s. 158.

³⁰ M. Wiliński., *Modele niepełnosprawności...*, op. cit., s. 33.

funkcji biologicznych organizmu, inaczej mówiąc, jego medykalizacji w celu powrotu organizmu do pełnej funkcjonalności. Takie myślenie o niepełnosprawności sprawiło, że stała się ona istotniejsza niż los jednostki, co też doprowadziło do pewnej utraty niezależności osób z niepełnosprawnościami. Opisy omawianego zjawiska w modelu medycznym zbyt kurczowo przywiązały się do stanu biologicznego, zapominając przy tym o człowieku. Stąd też słowa o utracie niezależności, gdyż kwestia medykalizacji niepełnosprawności w tym spojrzeniu dotyczyła tylko naprawy biologicznej, zapominając przy tym o społecznych aspektach niepełnosprawności. Pomińnięcie aspektów społecznych przez propagatorów modelu medycznego przyczynia się do krytyki modelu jako do spojrzenia redukcjonistycznego, gdzie poprawa stanu biologicznego organizmu staje się najistotniejsza, a jednostka z niepełnosprawnością sprowadzona jest do poziomu „przedmiotu”, na którym przeprowadzane są działania rehabilitacyjne. Inne słowa krytyki dotyczą zawłaszczenia przez medycynę niepełnosprawności jako zjawiska i sprowadzanie działań pomocowych do medykalizacji biologicznej, pomijając przy tym społeczne aspekty, jak chociażby działania w celu integracji jednostki z niepełnosprawnością ze społeczeństwem³¹. W opiniach krytyków spojrzenia medycznego pominięcie aspektów społecznych w spojrzeniu na niepełnosprawność może prowadzić nawet do zaniku tematu niepełnosprawności w debacie publicznej³².

1.2.2 Model funkcjonalny

Krytyka modelu medycznego przyczyniła się do nowego spojrzenia na zjawisko niepełnosprawności określanego jako modele funkcjonalne niepełnosprawności. Patrząc na niepełnosprawność przez pryzmat modelu funkcjonalnego, należy posłużyć się kategorią funkcji, rozróżniając funkcje biologiczne (tkanek, narządów) od funkcji ciała, takich jak poruszanie się, widzenie, mówienie itp.³³. Oprócz funkcji bardzo istotne w funkcjonalistycznym pojmowaniu niepełnosprawności jest jej ujmowanie jako dynamicznego procesu. W jego ramach zwraca się

³¹ R. A. Weisgerber, *Quality of Life for Persons with Disabilities: Skill Development and Transitions Across Life Stages*, Aspen Publishing, Gaithersburg 1991.

³² P. Conrad, *The discovery of hyperkinesis: Notes on the medicalization of deviant behavior*, [w:] *Crucial readings in special education*, red. S. Danforth, S. Taff, Prentice Hall, Hoboken 2003, s. 22.

³³ L. S. Wygotski, *Wybrane prace psychologiczne*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1971.

bowiem uwagę na moment i sposób zaistnienia niepełnosprawności, jej przebieg i stany towarzyszące, w tym ewentualny powrót do sprawności, który może być czasowy lub stały³⁴. Dynamiczny proces przebiegu niepełnosprawności określa model zaproponowany w 1965 roku przez S. Nagiego³⁵, który zresztą doczekał się kilku rewizji ze strony zarówno samego autora, jak i innych badaczy z zakresu *disability studies*. Pierwotny model Nagiego określić można jako Linearny Model Przyczynowo-Skutkowy, w którym autor dopatrywał się powstania niepełnosprawności w następujących po sobie procesach. Pierwszym z nich ma być proces patologiczny, kiedy ciało przestaje w pełni funkcjonować z powodu zaburzenia równowagi układu biologicznego. Kolejny proces to uszkodzenie, czyli ubytek organu, lub tkanki ciała, który doprowadził do niepełnosprawności. W związku z dwoma przedstawionymi procesami pojawia się trzeci z nich, określany jako ograniczenie funkcjonalne. Ograniczenia te wynikają z uszkodzeń układu biologicznego, które zakłóciły funkcjonalność jednostki w wykonywaniu różnych codziennych czynności takich jak chociażby chodzenie, a w konsekwencji wpłynęły negatywnie na wykonywanie zadań jednostki. Ostatni proces nazywany jest po prostu niepełnosprawnością. W tym przypadku spojrzenie na niepełnosprawność nabiera szerszego kontekstu, gdyż określa się ją przez pryzmat ograniczenia wykonywania ról społecznych, takich jak chociażby praca zawodowa³⁶.

Chcąc pokrótce podsumować ten model, należy zwrócić uwagę, że spojrzenia na zjawisko niepełnosprawności zmieniały się, porównując je do refleksji przez pryzmat modelu medycznego. Obok kontekstu samej niepełnosprawności i związanego z nią stanu biologicznego ciała w modelu funkcjonalnym pojawił się kontekst społeczny, który stał się coraz bardziej widoczny w kolejnych rewizjach przedstawionego właśnie modelu funkcjonalnego. Pierwszej znaczącej zmiany w modelu dokonał jego autor w roku 1991, kiedy zwrócił uwagę na czynniki mogące wpływać na proces utraty sprawności oraz na związane z tym ograniczenia. Czynniki te określone zostały na przykładzie doświadczeń osób dotkniętych niepełnosprawnością. W rewizji Nagiego z 1991 roku możemy zauważyć, że czynnikiem określającym niepełnosprawność może być indywidualne spojrzenie jednostki na własną niepełnosprawność, na reakcje otoczenia, w szczególności osób znaczących dla dotkniętej niepełnosprawnością jednostki. Istotne jest także otoczenie, w jakim

³⁴ M. Wiliński., *Modele niepełnosprawności...*, op. cit., s. 41.

³⁵ S.Z. Nagi, *Some conceptual issues in disability and rehabilitation*, [w:] *Sociology and Rehabilitation*, red. M. B. Sussman, American Sociological Association, Washington 1965.

³⁶ *Ibidem*.

jednostka egzystuje – mowa tutaj o występujących barierach zarówno fizycznych, jak i społeczno-kulturowych³⁷. Można zauważyć, że poglądy Nagiego łączą się z koncepcją socjolożek Magdaleny Sokołowskiej i Antoniny Ostrowskiej o tym, że w definiowaniu niepełnosprawności najistotniejszą kwestią są własne doświadczenia jednostki związane z niepełnosprawnością i z próbami radzenia sobie z nią³⁸.

W 1993 roku National Center for Medical Rehabilitation Research (NCMRR) zaproponowało dodanie do linearnego modelu Nagiego czynników sprawczych, które miałyby pomóc w określeniu sposobu pomocy osobie dotkniętej niepełnosprawnością w pełnym uczestnictwie w społeczeństwie. Do modelu dodano: Czynniki organiczne – określenie poziomu ograniczeń ciała związanych z niepełnosprawnością, takich jak siła czy wytrzymałość, które prowadziły do predyspozycji do walki z zaburzeniami. Czynniki psychospołeczne – sposoby radzenia sobie jednostki dotkniętej z własną niepełnosprawnością, emocje, jakie się z tym wiążą i motywacje. Dodatkowym czynnikiem była tu kwestia tożsamości społecznej związanej z wierzeniami, uczestnictwem w kulturze czy różnego rodzaju grupach etnicznych. Czynniki środowiskowe – miejsce zamieszkania i związana z nim dostępność do miejsc użyteczności publicznej, usług medycznych oraz wsparcie ze strony organizacji pomocniczych i najbliższych ze środowiska osoby dotkniętej niepełnosprawnością³⁹.

Innym uzupełnieniem modelu Nagiego było wyróżnienie kolejnych czynników, nazwanych przez Verbrugge i Jette moderującymi, które miałyby zaprzeczyć linearnemu postępowaniu niepełnosprawności. Czynniki te zostały podzielone na intraindywidualne oraz interindywidualne. Intraindywidualne to czynniki działające w życiu codziennym jednostki, w tym jej styl i podejście do życia z niepełnosprawnością. Drugi zaś zbiór odnosi się do zewnętrznych czynników o potencjalnym wpływie na życie jednostki, do których autorzy zaliczają jakość terapii w rejonie zamieszkiwanym przez osobę dotkniętą niepełnosprawnością, czy modele wsparcia w nim funkcjonujące⁴⁰. Czynniki moderujące różnią się tutaj od podanych w 1993 roku przez NCMRR tym, że mogą mieć dwa odmienne charaktery istotne dla samej jednostki

³⁷ S.Z. Nagi, *Disability concepts revised: Implications for prevention*, [w:] *Disability in America: Toward a national agenda for prevention*, red. A. Pope, A. Tarlov, The National Academies Press, Washington 1991.

³⁸ M. Sokołowska, A. Ostrowska, *Socjologia kalektwa i rehabilitacji: wybrane problemy*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1976, s. 63.

³⁹ M. Wiliński, *Modele niepełnosprawności...*, op. cit, s. 45–46.

⁴⁰ A. Jette, L. Verbrugge, *The disablement process*, "Social Science and Medicine" 1994, t. 38, nr 1, s. 1–14.

z niepełnosprawnością. Po pierwsze, mogą być to czynniki interwencyjne, które miałyby na celu ograniczenie lub łagodzenie niepełnosprawności, a po drugie, czynniki zaostrzające przebieg utraty sprawności. Należy zwrócić uwagę, że wymienione czynniki powinny być analizowane indywidualnie, gdyż na każdego z nas różne okoliczności mogą oddziaływać w inny sposób.

Można zauważyć, że wraz z rozwijaniem i zmianami modelu Nagiego zaczęto kłaść coraz większy nacisk na indywidualne doświadczenia jednostki, a rozgraniczenie czynników sprawczych na interwencyjne i zaostrzające pogłębiły analizę doświadczeń osób dotkniętych niepełnosprawnością. Gdyby chcieć wskazać główną zaletę modeli funkcjonalnych, to na pewno byłoby to częściowe zerwanie ze spojrzeniem diagnostycznym, wynikającym z modelu medycznego i przekierowanie większej uwagi z niepełnosprawności na jednostkę nią obarczoną. Dzięki takiemu pojmowaniu niepełnosprawności nie postrzegamy osoby tylko przez pryzmat jej sprawności, a spoglądamy na nią w sposób całościowy. Dodanie do modeli funkcjonalnych zmiennych związanych z życiem społecznym doprowadziło także do tego, że dla części opinii publicznej niepełnosprawność przestała być czymś nienormalnym, etykietującym osobę nią dotkniętą. Pozwoliło to wielu osobom dotkniętym niepełnosprawnością na znaczne poprawienie procesu identyfikacji społecznej, już bez piętna, którym do tej pory była ich niepełnosprawność⁴¹. Jednak wśród niewątpliwych zalet spojrzenia funkcjonalnego pojawiają się także wady. Jedną z nich wynika z pojmowania niepełnosprawności w obszarze spełniania ról społecznych. Kiedy bowiem osoba dotknięta niepełnosprawnością nie będzie mogła pełnić jakiejś roli, którą dla przykładu może być zatrudnienie, to niemożność wykonania jej ma potencjalnie negatywny wpływ na jednostkę i jej samoidentyfikację, gdyż z powodu ograniczeń nie wykona przypisanych jej zadań. Na pewno nie pomaga także fakt dużej złożoności modeli funkcjonalnych, gdyż z powodu wielowątkowego spojrzenia na zjawisko niepełnosprawności nie każdy może je zrozumieć i odpowiednio interpretować, przez co może pojawić się ryzyko błędnego postrzegania osoby z niepełnosprawnościami. Niektórzy badacze mówią nawet o tym, że złożoność spojrzenia funkcjonalnego wpływa na trudności w aplikowaniu go na grunt medyczny⁴².

Z drugiej zaś strony złożoność tego modelu, czyli wielowątkowe spojrzenie na czynniki środowiskowe wpływające na kształt niepełnosprawności i jakość życia z osób jej

⁴¹ J. F. Smart, *The power of models of disability*, "Journal of Rehabilitation" 2009, nr 2, s. 8.

⁴² J. Chen, *Functional capacity evaluation and disability*, "The Iowa Orthopedic Journal" 2007, nr 27, s. 121–127; S. Bruyere, S. Van Looy, D. Peterson, *The international classification of functioning, disability and health: contemporary literature overview*, "Rehabilitation Psychology" 2005, nr 50, s. 113–121.

doświadczających, zyskała uznanie środowiska OzN oraz organizacji pomocniczych, w tym rehabilitantów, którzy dzięki temu nowemu spojrzeniu mogli zindywidualizować swoje działania terapeutyczne.

1.2.3 Model społeczny

W połowie XX wieku działania ruchu emancypacyjnego⁴³ na rzecz osób z niepełnosprawnościami przyczyniły się do powstania nowego modelu niepełnosprawności określanego jako społeczny⁴⁴. Jego podstawowe założenia zostały sformułowane za sprawą działań Paula Hunta, osoby z niepełnosprawnością, która sprzeciwiała się kontrolowaniu życia osób z niepełnosprawnościami przez państwo. Hunt wraz z innymi osobami dotkniętymi niepełnosprawnością utworzyli w 1975 roku organizację Union of the Physically Impaired Against Segregation (UPIAS)⁴⁵. Działania ruchu na rzecz osób z niepełnosprawnościami pozwoliły na sformułowanie fundamentalnych założeń społecznego spojrzenia na niepełnosprawność, które przeciwieństwo poprzednio opisywane modele – medyczny i funkcjonalny – rozróżniały niepełnosprawność od uszkodzeń. UPIAS określał uszkodzenie jako dysfunkcję powstałą na podstawie stanu psychicznego lub fizycznego jednostki, z którą to dysfunkcją mogło wiązać się ograniczenie sprawności funkcjonalnej. Natomiast niepełnosprawność rozumiana jest przez UPIAS jako wykluczenie oraz stan izolacji uniemożliwiający pełną partycypację w życiu społecznym. Wykluczenie to wynika z opresji ze strony społeczeństwa wobec osób z niepełnosprawnościami, które obok problemu z niepełnosprawnością natrafiają na bariery stawiane im przez społeczeństwo osób sprawnych⁴⁶. Można tu zauważyć, że uszkodzenie rozumiane jest jako niemożność wykonywania jakiejś czynności, natomiast określenie „niepełnosprawność” nie dotyczy stanu biologicznego czy też funkcyjnego jednostki, a raczej wykluczenia ze społeczeństwa spowodowanego niepełnosprawnością jednostki. Spojrzenie na niepełnosprawność oparte na postulatach UPIAS skupia uwagę na niepełnosprawnych jako indywidualach doświadczających

⁴³ Działania ruchu w głównej mierze przejawiały się protestach i krytyce działań rządzących, którzy opóźniali wdrożenie ustawy rehabilitacyjnej. Jej głównym postulatem był zakaz publicznej dyskryminacji osób z niepełnosprawnościami.

⁴⁴ M. Wiliński, *Modele niepełnosprawności...*, op. cit., s. 50.

⁴⁵ J. Hunt, *A revolutionary group with a revolutionary message*, “Greater Manchester of Disabled People’s Magazine Coalition”, 2001, s. 22–30.

⁴⁶ M. Wiliński, *Modele niepełnosprawności...*, op. cit., s. 51.

opresji społecznych, które w następstwie upośledzają osoby z niepełnosprawnościami, co potwierdza przedstawiona poniżej część manifestu „Fundamental Principles of Disability”:

Z naszej perspektywy, to społeczeństwo upośledza osoby niepełnosprawne fizycznie. Niepełnosprawność jest czymś nadbudowanym nad naszymi ułomnościami przez fakt, że jesteśmy niepotrzebnie izolowani i wykluczani z pełnego uczestnictwa w życiu społecznym⁴⁷.

Takie spojrzenie jednak doprowadziło do rozpoczęcia debaty na temat społecznego pojmowania niepełnosprawności. Znamy ją dzisiaj pod nazwą *disability studies*. Jednym z kluczowych jej uczestników był Mike Oliver, naukowiec z niepełnosprawnością, który jako pierwszy użył terminu modelu społecznego w stosunku do postulatów UPIAS. Olivier zarzucał jednak organizacji, że ich model nie wprowadza niczego odkrywczego do spojrzenia na niepełnosprawność, poza zmianą koncentracji z ograniczeń cielesnych na te płynące z barier stawianych przez społeczeństwo⁴⁸. Mike Olivier zaproponował na miejsce perspektywy UPIAS fuzję modelu osobistej tragedii⁴⁹ z modelem medycznym, dzięki czemu możliwe było spojrzenie na niepełnosprawność z indywidualnego punktu widzenia osoby nią dotkniętej, nie pomijając przy tym aspektów medycznych, które wpływały na stan zdrowia jednostki. Fuzję tę Oliver określił jako model indywidualny, który następnie przeciwstawił modelowi społecznemu, wprowadzając do debaty naukowej pytanie o to, z jakiej perspektywy należy patrzeć na zjawisko niepełnosprawności. Pomijanie przez model społeczny czynników biologicznych oraz funkcjonalnych zwyczajnie upośledza spojrzenie na niepełnosprawność, czyniąc model społeczny modelem redukcyjnym, co dobitnie podkreślają słowa Jenny Morris, badaczki oraz wieloletniej aktywistki na rzecz osób z niepełnosprawnościami:

⁴⁷ M. Priestley, V. Finkelstein, K. Davis, *The Union of the Physically Impaired Against Segregation and the disability alliance discuss Fundamental Principles of Disability*, The Disability Alliance, Londyn 1997, s. 4.

⁴⁸ M. Oliver, *A new model of the social work role in relation to disability*, [w:] *The handicapped person: A new perspective for social workers*, red. J. Campling, Londyn 1981.

⁴⁹ Model osobistej tragedii widział niepełnosprawność jako nieszczęście zaistniałe na kanwie nieszczęśliwych wydarzeń, mogące spotkać jednostkę w trakcie jej życia [według tego modelu n. postrzegano jak nieszczęście powstałe w wyniku nieszczęśliwych wydarzeń, które mogą spotkać jednostkę w życiu]. W takim ujmowaniu niepełnosprawności osoba nią dotknięta jest zmuszona do zmagania się ze swoją niepełnosprawnością sama, ewentualnie z pomocą najbliższego otoczenia wspierającego dotkniętego. Model ten w głównej mierze stawia na opis jednostkowych tragedii, w którym to osoby dotknięte są zmuszone do przezwyciężenia problemu we własnym zakresie.

W społecznym modelu niepełnosprawności istnieje tendencja do zaprzeczania doznaniom naszych ciał i upierania się, że nasza fizyczna odmiennność i ograniczenia są wyłącznie wytworem społecznym. Choć bariery środowiskowe i postawy społeczne są kluczową częścią naszego doświadczania niepełnosprawności i istotnie nas upośledzają, to powiedzenie, że na tym kończy się nasze doświadczenie niepełnosprawności, byłoby zaprzeczeniem osobistemu odczuwaniu fizycznych i intelektualnych ograniczeń, choroby i lęku przed śmiercią⁵⁰.

Kontynuując za Jenny Morris, model społeczny nie bierze pod uwagę indywidualnych odczuć osób dotkniętych niepełnosprawnością. W modelu tym każda osoba z niepełnosprawnością jest obciążona dysfunkcją, jednak spojrzenie na nią i jej ewentualny wpływ na życie jednostki nie jest istotny dla propagatorów tego modelu. Idąc dalej, poza pominięciem indywidualnych odczuć, w modelu społecznym sprowadza się wszystkie typy niepełnosprawności do jednej kategorii. Każdy typ czy też poszczególna niepełnosprawność widziane są przez pryzmat barier stawianych przez społeczeństwo⁵¹. Takie redukcyjne podejście do zjawiska prowadzi w pewnym sensie do przesunięcia na drugi plan jednostki i jej własnych doświadczeń, co w moim odczuciu i w kontekście opisywanego badania jest zabiegiem nieprzydatnym. Nawet gdyby porzucić na moment założenia mojej rozprawy i spojrzeć na główny postulat modelu społecznego, którym jest środowisko bez barier, to nie można go stworzyć bez spojrzenia na indywidualne potrzeby osób z niepełnosprawnościami, uwzględniając przy tym różne typy niepełnosprawności. Jak stwierdza Tom Shakespeare, postulat braku barier jest nie do spełnienia bez uwzględnienia typów niepełnosprawności, gdyż osobom niewidomym pomagają takie wzmocnienia architektoniczne jak schody czy wyraźnie zaznaczone linie chodnika, np. krawężnikami, natomiast dla osoby z niepełnosprawnością motoryczną, poruszającą się na wózku inwalidzkim, udogodnienia te stają się przeszkodami nie do sforsowania⁵².

⁵⁰ J. Morris, *Pride against prejudice: Transforming attitudes to disability*, The Women's Press, London 1991, s. 37.

⁵¹ A. Twardowski, *Społeczny model niepełnosprawności – analiza krytyczna*, „Studia Edukacyjne” 2018, nr 48, s. 110–111.

⁵² T. Shakespeare, *The social model of disability*, [w:] *The Disability Studies Reader*, red. L. J. Davis, Routledge, New York 2006, s. 201–202.

1.2.4 Definicja niepełnosprawności

Po prześledzeniu powyżej przedstawionych modeli można podjąć się próby zdefiniowania niepełnosprawności. Jak do tej pory wskazuje ten rozdział, nie można sformułować jednej i stałej definicji niepełnosprawności. Wiele mówi się o tym, że naukowcy starają się odnaleźć nowy jej paradygmat⁵³, jednak w okresie przedparadygmatycznym dochodzi do rywalizacji wielu szkół myślenia, prezentujących swoje teorie, procedury badawcze czy nawet metafizyczne założenia, co ostatecznie prowadzi do braku konsensusu, uniemożliwiając przy tym dokonanie faktycznego przełomu⁵⁴. Analizując poszczególne modele niepełnosprawności, widzimy, że każdy z nich zakłada inne spojrzenie na niepełnosprawność i osoby nią dotknięte. W tym miejscu warto zwrócić uwagę na to, że na niepełnosprawność należy patrzeć w kontekście interdyscyplinarnym, możemy ją bowiem zrozumieć tylko wtedy, gdy spojrzymy na nią wielowymiarowo, z wielu perspektyw i odnosząc ją do różnych kategorii życia społecznego⁵⁵. Dlatego też w *disability studies* postuluje się podejście jakościowe, wzmocnione przez paradygmat interpretacyjny, który w przypadku badań nad niepełnosprawnością uznaje się za najważniejszy⁵⁶. Interpretatywizm bowiem skupia się na spojrzeniu na badany problem z punktu widzenia osoby nim dotkniętej, co winno być nadrzędną kwestią w badaniach mających wspierać osoby z niepełnosprawnościami. Pojawia się więc pytanie, czy na niepełnosprawność należy patrzeć modelowo. Można by posłużyć się tu dygresją, że ilu naukowców, tyle opinii, jednakże ja skłaniam się do tego, by nie określać problemu niepełnosprawności przez pryzmat jednego wyznaczonego modelu, gdyż te są, jak to określa Oliver, przełożeniem idei na praktykę, a idee nie zawsze bywają słusznym wyznacznikiem rzeczywistości⁵⁷. Tom Shakespeare mówi o niepełnosprawności jako o interakcjach pomiędzy

⁵³ J. Niedbalski, M. Raław, D. Żuchowska-Skiba, *Wstęp. W kierunku nowego paradygmatu niepełnosprawności*, „Acta Universitatis Lodzianis. Folia Sociologica” 2017, nr 60; M. Kolwicz, I. Radlińska, *Kształtowanie się współczesnego paradygmatu niepełnosprawności*, „Pomeranian Journal of Life Sciences” 2016, nr 61; E. Nowak, *Antropologia niepełnosprawności; narodziny, schyłek i odrodzenie paradygmatu*, „Ruch Filozoficzny” 2017, t. 72, nr 3.

⁵⁴ A. Bird, *Thomas Kuhn*, The Stanford Encyclopedia of Philosophy, 13.08.2004, <https://plato.stanford.edu/archives/win2009/entries/thomas-kuhn/> (14.02.2024).

⁵⁵ N. Rice, *Promoting “epistemic fissures”: Disability studies in teacher education*, “Teaching Education” 2006, nr 17, s. 251–264.

⁵⁶ J. Głodkowska, *Disability Studies – Interdyscyplinarne Studia nad Niepełnosprawnością – jest w nich ukryty skarb*, „Pedagogika Społeczna” 2022, nr 1–2, s. 55.

⁵⁷ M. Oliver, *The social model in action: if I had a hammer*, [w:] *Implementing the Social Model of Disability: theory and research*, red. C. Barnes, G. Mercer, The Disability Press, Leeds 2004, s. 19.

poszczególnymi elementami sprawczości niepełnosprawności, które wywodzą się z trzech przedstawionych w rozdziale modeli niepełnosprawności:

*Niepełnosprawność jest zawsze interakcją między poszczególnymi czynnikami — głównie upośledzeniem, aspiracjami i motywacjami oraz czynnikami kontekstowymi — środowiskami, politykami życia społecznego i barierami*⁵⁸.

Nie inaczej do definiowania niepełnosprawności odnosi się Woźniak, który uważa, że spojrzenie na problem niepełnosprawności przez pryzmat jednego modelu powoduje niejednokrotnie przywoływaną w tym rozdziale redukcję zjawiska niepełnosprawności i nie pozwala na uchwycenie jego złożoności i wszystkich elementów składających się na otoczenie fizyczno-społeczne osoby nią dotkniętej. Spojrzenie Woźniaka prezentuje się następująco:

*Niepełnosprawność nie jest spowodowana wyłącznie jakimś szczególnym uszkodzeniem — jest ona rezultatem luki między stanem biologicznym, zdolnościami i możliwościami jednostki (zasoby) a barierami, oczekiwaniami oraz wymaganiami generowanymi przez środowisko fizyczne i społeczne*⁵⁹.

1.3 Technologia i osoby z niepełnosprawnościami

Częścią wspólną dla każdego modelu niepełnosprawności jest chęć niesienia pomocy, która rozumiana jest w kategoriach rehabilitacji i integracji społecznej. Celem rehabilitacji ma być usamodzielnienie jednostki, umożliwienie jej integracji ze światem społecznym, co w sposób pozytywny wpłynie na jej życie. Rehabilitacja często błędnie ograniczana jest do kategorii medycznych, jednak — jak pisze Ostrowska — pod pojęciem tym rozumieć należy ogół procesów przywracania sprawności, rozumianej zarówno jako proces medykalizacji, czyli wpływu na stan biologiczny jednostki, jak i poprawę różnych aspektów życia, które ucierpiały w wyniku niepełnosprawności⁶⁰. Zdaniem tej samej badaczki żaden z procesów rehabilitacyjnych czy to

⁵⁸ T. Shakespeare, *The social...*, op. cit., s. 12.

⁵⁹ Z. Woźniak, *Niepełnosprawność i niepełnosprawni w polityce społecznej. Społeczny kontekst medycznego problemu*, Academica Wydawnictwo SWPS, Warszawa 2008, s. 65.

⁶⁰ A. Ostrowska, *Socjologia medycyny: podejmowane problemy, kategorie analizy*, Instytut Filozofii i Socjologii

w sferze zawodowej, czy społecznej, nie jest rozłączny, gdyż nie można mówić o powrocie do sprawności zawodowej, pomijając przy tym czynniki społeczne, które zapewne znacząco wpłynęły na proces wdrażania osoby dotkniętej do strefy zawodowej⁶¹.

1.3.1 Rola technologii i gier wideo we wsparciu osób z niepełnosprawnościami

Analizując metody wsparcia osób z niepełnosprawnościami, słyszymy wiele głosów opowiadających się za wykorzystaniem wspierania ich za pomocą technologii cyfrowych⁶². O możliwościach wykorzystania tego rodzaju narzędzi w celach usprawnienia tradycyjnych form rehabilitacji mówiono już w 1968 roku, kiedy Ivan Sutherland zwrócił uwagę na wirtualne interfejsy przestrzenne⁶³, które pozwoliłyby na zanurzenie jednostki w przestrzeń wirtualną, przy jednoczesnym dodaniu do niej elementów mogących pełnić rolę rehabilitacyjną⁶⁴. Proces rehabilitacji w tym przypadku byłby wspomagany nie tylko przez samo „widzenie” i przebywanie w świecie wirtualnym⁶⁵, ale także dzięki możliwości interakcji z obiektami znajdującymi się w tej przestrzeni⁶⁶. W późniejszym czasie interfejs ten znany będzie pod nazwą immersyjnego, którego głównym propagatorem w przypadku wykorzystania go w celu wsparcia osób dotkniętych niepełnosprawnością czy chorobą, będzie P. Milgram. Opisuje on interfejs immersyjny jako spektrum, na którego krańcach znajdują się dwie rzeczywistości: na jednym znajduje się rzeczywistość nieprzetworzona wirtualnie, na drugim zaś wirtualna rzeczywistość⁶⁷. Takie rozumienie immersyjnego interfejsu pokazuje nam, że strefa pomiędzy krańcami jest czymś

Polskiej Akademii Nauk, Warszawa 2009, s. 150–151.

⁶¹ Ibidem, s. 151.

⁶² M. Błaszak, A.I. Brzezińska, Ł. Przybylski, *Strategie podwyższania jakości życia osób niepełnosprawnych – perspektywa neurokognitywistyki rozwojowej*, „NAUKA” 2010, nr 1; E. Kath, O. Coelho Guimaraes Neto, M. E. Kouri Buzato, *Posthumanism and assistive technologies: on the social inclusion/exclusion of low-tech cyborgs*, „Trabalhos em Linguística Aplicada” 2019, t. 58, nr 2; C. Gray, *The Cyborg Handbook*, Routledge, New York 1995.

⁶³ Mowa tutaj o interfejsach opartych na technologii 3D, która wykorzystuje grafikę umożliwiającą przedstawienie obiektów i ich animacji (ruchów) w formie przestrzennej, co pozwala chociażby na obracanie przedmiotów, a co za tym idzie możliwość oglądania obiektu wirtualnego z różnych stron, co pogłębia zjawisko zanurzenia zwanego także immersją.

⁶⁴ I.E. Sutherland, *A Head-mounted Three-Dimensional Display*, [w:] *Fall Joint Computer Conference Cambridge*, ACM Press, New York 1968.

⁶⁵ M. Lorenz, J. Brade, L. Diamond, D. Sjölie, M. Busc, M. Tscheligi, P. Klimant, C. E. Heyde, N. Hammer, *Presence and User Experience in a Virtual Environment under the Influence of Ethanol: An Explorative Study*, “Scientific Report” 2018, nr 8.

⁶⁶ I.E. Sutherland, *A Head-mounted...*, op. cit.

⁶⁷ P. Milgram, H. Takemura, A. Utsumi, F. Kishino, *Augmented reality: a class of displays on the reality- virtuality continuum*, “SPIE Proceedings. Telemanipulator and Telepresence Technologies” 1995, nr 2351.

w rodzaju rzeczywistości mieszanej, która może być zależna zarówno od jej użytkownika, jak i zasad panujących w wirtualnej przestrzeni⁶⁸. Działania z przywołanym interfejsem immersyjnym określa się jako wirtualną rehabilitację. Według ogólnej definicji oznacza ona wykorzystanie technologii, obejmujących symulację środowiska w czasie rzeczywistym, w którym użytkownik może przeprowadzać interakcję z otoczeniem za pomocą działań zarówno motorycznych (wykorzystanie kontrolerów), jak i sensorycznych (obserwacja przestrzeni wirtualnej)⁶⁹. Jednakże żaden interfejs nie może zaistnieć bez odpowiedniego nośnika, czyli programu, w którym jest on zapisany. W literaturze naukowej stosuje się podział na dwie grupy takich programów. Pierwszą są terapie z wykorzystaniem wirtualnego środowiska, wspomagane odpowiednim sprzętem, natomiast drugą – gry wideo⁷⁰, na których chciałbym się teraz skupić, gdyż one i ich użytkownicy są przedmiotem tej pracy.

W pierwszej kolejności należy zwrócić uwagę na to, że kiedy mowa o grach wideo w kontekście badań nad niepełnosprawnością, możemy mówić o dwóch typach produkcji: grach poważnych, określanym mianem *serious games*⁷¹, oraz o grach popularnych (*Commercial gaming*, CG). Rozprawa doktorska traktuje o wykorzystaniu przez osoby z niepełnosprawnościami gier typu CG, dlatego przyjrzę się im bliżej w tym i kolejnych rozdziałach. W kontekście samej rehabilitacji zwraca się uwagę na dwa czynniki, które określają gry wideo jako dobrą alternatywę dla tradycyjnych aktywności wspierających jednostki dotknięte chorobą lub niepełnosprawnością. Pierwszym jest otrzymywanie informacji zwrotnej od gry, czyli każde działanie gracza ma jakiś wpływ na to, co dzieje się w grze, a sama ona sama odpowie graczowi na jego działania np. tekstem na ekranie. Otrzymywanie informacji zwrotnych jest bardzo istotną kwestią, gdyż wspiera ono zaangażowanie w rozgrywkę. Można to wykazać na prostej zasadzie – im ciekawsza i im częstsza informacja zwrotna skierowana od gry do użytkownika, tym większe jego zaangażowanie w daną grę. Zaangażowanie, określane jako drugi z czynników wspierających dotknięte jednostki, odnosi

⁶⁸ Dokładny opis tego, jak może wyglądać wpływ na mieszaną rzeczywistość znajduje się przy opisie modelu komunikacji w przestrzeni wirtualnej/grze, w dalszej części teoretycznej tej rozprawy.

⁶⁹ A. Aminov, J.M. Rogers, S. Middleton, K. Caeyenberghs, P.H. Wilson., *What do randomized controlled trials say about virtual rehabilitation in stroke? A systematic literature review and meta-analysis of upper-limb and cognitive outcomes*, „Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation” 2018, t. 15, nr 1.

⁷⁰ M. Pruszyńska, S. Tadeja, M. Świąteczak, J. Kostka, *Zastosowanie interfejsów wirtualnych i innych cyfrowych technologii w rehabilitacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Medycznego w Łodzi, Łódź 2022, s. 12–13.

⁷¹ Gatunek gier zaprojektowanych np. w celach rehabilitacyjnych. Do gier poważnych możemy zaliczyć chociażby gry terapeutyczne, które mają na celu poprawę zdrowia psychicznego jednostki. Przykładem może być EndeavorRx, gra stworzona w celu wspierania leczenia dzieci z ADHD. Tytuł ten od 2022 roku stał się pierwszą w historii grą „na receptę” i jest przypisywana jako część terapii dzieci z nadpobudliwością.

się do tego, że w odróżnieniu od innych aktywności wspierających, gry są w stanie przykuć uwagę jednostki na znacznie dłuższy czas⁷², niż byłoby to np. w przypadku korzystania z podręcznika szkolnego. Stąd zaangażowanie uznaje się za korzystny aspekt gier, który może pozytywnie wpłynąć na intensywność działań pomocniczych, kierowanych do osób z niepełnosprawnościami. Dwa powyższe czynniki zależne są oczywiście od tego, co oferuje dana gra. Im różnorodniejszy będzie kontekst danej gry, tym większe możliwości interakcji na linii gracz–gra oferować będzie dana produkcja. Wraz ze wzrostem możliwości interakcji z grą zwiększają się także możliwości wykorzystania danej produkcji w działaniach, które miałyby przynieść pozytywny skutek⁷³. Spektrum możliwości gier typu CG jest szerokie, dlatego mogą one stać się bardzo ważnym obszarem analitycznym dla badaczy z pogranicza *disability studies* oraz groznawstwa. Dzięki możliwościom i skali, także budżetowej, produkcje CG mają ogromny potencjał w projektowaniu różnorodnych i otwartych dla wielu użytkowników światów, które będą mogły także służyć jako alternatywna rzeczywistość osobom, które z powodu choroby czy niepełnosprawności zmuszone były pozostać w domu.

1.3.2 Cyborgiczna wizja wsparcia osób z niepełnosprawnościami

Powyższe określenie możliwości, jakie dają gry wideo w kontekście rehabilitacji, pokazuje, że bardzo istotnym czynnikiem w odpowiednim działaniu wspierającym jest system, którym w wyżej opisanym przypadku jest gra wideo. Odpowiednio przystosowany zachęca gracza do korzystania ze świata wirtualnego, by stać się jego częścią. Stawanie się częścią systemu bierze się nie tylko z samego wejścia w świat wirtualny, ale i z oddziaływania na elementy tego świata przez jego użytkownika. Osoba biorąca udział w rozgrywce w grze wideo wchodzi w specyficzny rodzaj relacji z systemem, w której to nie tylko jednostka nadaje sens znaczeniom i swoim działaniom, ale także maszyna (gra wideo) podejmuje aktywności sensotwórcze, czyli jest w stanie nadać znaczenie elementom świata, w którym znajduje się gracz⁷⁴. By dobrze zrozumieć rodzaj relacji

⁷² I. Brunner, J.S Skouen, H. Hofstad, J. Aßmuss, F. Becker, H. Pallesen, L. Thijs, G. Verheyden, *Is upper limb virtual reality training more intensive than conventional training for patients in the subacute phase after stroke? An analysis of treatment intensity and content*, „BMC Neurology” 2016, t. 16, nr 1.

⁷³ S. Hudson, S. Matson-Barkat, N. Pallamin, G. Jegou, *With or without you? Interaction and immersion in a virtual reality experience*, „Journal of Business Research”, 2019, t. 100, s. 459–468.

⁷⁴ B. Czarniawska, *Zarządzanie humanistyczne czy zarządzanie ludzkie*, [w:] *Zarządzanie humanistyczne*, red. B. Nierenberg, Ł. Sułkowski, R. Batko, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2015, s. 18–19.

pomiędzy człowiekiem a maszyną, należy moim zdaniem odwołać się do intelektualnego nurtu posthumanizmu, którego zwolennicy skupiają się na analizach relacji człowieka z technologią. W swoich analizach posthumaności badają zmianę koncepcji podmiotu⁷⁵, mówiąc o tym, że człowiek, jakiego dziś znamy, jest tylko fazą przejściową, gdyż wraz z postępującym rozwojem technologicznym cała ludzkość ulegnie radykalnym zmianom w wyniku połączenia ciała ludzkiego z maszyną⁷⁶, co często określane jest mianem cyborgizacji jednostki.

Pierwsze pojawienie się pojęcia cyborga znajdziemy w „Manifeście Cyborga” autorstwa Donny Haraway, która to określiła dzisiejszego człowieka, jako hybrydę człowieka z maszyną. Określenie „cyborg” w rozumieniu Haraway nie służy jedynie do opisu fuzji technologii z jednostką, ale autorka uważa, że cyborg jest silnym znakiem naszych (współczesnych) czasów, symbolem rozwoju cywilizacji i ukazuje to, czym stali się ludzie na przełomie XX i XXI wieku⁷⁷. Bardzo istotne, biorąc pod uwagę tematykę niniejszej pracy, okazuje się stwierdzenie Haraway, że dzięki temu, że ludzie stają się cyborgami, są oni w stanie wyzbyć się granic – poprzez fuzję człowieka z systemem technologicznym człowiek jest w stanie osiągnąć więcej, przełamać stereotypy, czy nawet zmienić to jak inni postrzegają jego osobę⁷⁸. Pojawia się więc pytanie, w jaki sposób jednostka może osiągnąć te korzyści?

We wstępie do książki „The Cyborg Handbook” Chris Gray przedstawia cztery typy cyborgów: odbudowujący, normalizujący, wzmacniający i rekonfigurujący. Każdy z nich zależny jest od możliwości, jakie niesie wykorzystanie technologii przez człowieka⁷⁹. Cyborg odbudowujący rozumiany jest jako fuzja człowieka z technologią, która pozwala na przywrócenie utraconej sprawności. Takie działanie najlepiej obrazuje dodanie protezy osobie, która utraciła kończynę. Za cyborgi normalizujące możemy uznać te osoby, które z pomocą technologii są w stanie znormalizować swoje życie, np. po przykrym wypadku, w wyniku którego jednostka została przykuta do łóżka, może ona za pomocą technologii pozostać w kontakcie z innymi za pośrednictwem np. czatów internetowych czy sieciowych gier wideo. Cyborg wzmacniający to typ, który powstaje przez dodanie elementu technologicznego, który uczyni człowieka szybszym,

⁷⁵ M. Bakke, *Bio-transfiguracje*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2012; R. Braidotti, *Po człowieku*, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014.

⁷⁶ M. Bakke, *Bio-transfiguracje...* op. cit., s. 340.

⁷⁷ D. Haraway, *Cyborgs Manifesto*, „Socialist Review”, 1985, t. 80, s. 65–108.

⁷⁸ Ibidem.

⁷⁹ C. Gray, *The Cyborg...*, op. cit., s. 2–8.

silniejszym, sprawniejszym. Ten typ cyborga przypisuje się głównie przemysłowi zbrojeniowemu, który ma dążyć do stworzenia superżołnierza. Ostatnim typem jest cyborg rekonfigurujący, w tym przypadku mowa o wykorzystaniu technologii, która pozwoli na rozwój jednostki, jednak w odróżnieniu od wcześniej przytoczonego wzmocnienia, które ma na celu przemianę człowieka w połowiczną maszynę Rekonfiguracja ma na celu rozwinięcie jednostki, przy jednoczesnym pozostawieniu jej nietkniętą, w tym kontekście rekonfiguracje rozpatruje się chociażby przez podłączenie ludzi do sieci internetowej, co pozwoliło na wymianę informacji na znacznie większe odległości i bez zbędnego wysiłku.

Powyższe typy cyborgów zakładają różny poziom ingerencji technologii w życie człowieka, jednak wśród badaczy posthumanistycznych pojawia się także koncepcja słabo rozwiniętego cyborga (*low-tech-cyborg*) zaproponowana przez Davida Hessa. Koncepcja ta zakłada, że większość dzisiejszych ludzi przez korzystanie z technologii staje się słabo rozwiniętymi cyborgami.

Słabo rozwinięty cyborg to osoba, która na co dzień związała swoje życie z technologią⁸⁰. Wbrew obiegowej opinii technologią nie musi być tylko coś bardzo specyficznego i zaawansowanego, jak specjalne samochody lub chipy zamiast telefonów. Hess proponuje zejście na niższy poziom technologiczny i spojrzenie na system telefoniczny, który wykorzystuje prawie każda osoba w XXI wieku⁸¹. Podobnie jak cyborg, który potrzebuje systemu pozwalającego mu „żyć”, tak samo ludzie związali się z siecią telefoniczną. Trudno wyobrazić sobie dzisiaj pisanie listów i oczekiwanie na odpowiedź, kiedy żyjemy w dobie telefonii komórkowej, która dodatkowo rozszerzyła się o możliwość dostępu do sieci internetowej w większości miejsc na świecie. Takie powiązanie człowieka z technologią, w tym wypadku komunikacyjną, określa się właśnie mianem *low-tech-cyborg*⁸². Telefon jak najbardziej stał się więc nieodzowną częścią życia większości jednostek, za jego pomocą jesteśmy w stanie łączyć się z innymi osobami, albo korzystać z Internetu, co prowadzi do możliwości wyszukiwania informacji, załatwiania spraw urzędowych, śledzenia działalności giełdowej, czy nawet – jak pokazują nam ostatnie lata pandemii Covid-19 – prowadzić wykłady uniwersyteckie tylko za pomocą transmisji, na które pozwalają nam aplikacje zainstalowane na smartfonie.

⁸⁰ D.J. Hess, *On low-tech cyborgs*, [w]: *The cyborg handbook*, red. C. Grey, Routledge, New York 1995, s. 371–378.

⁸¹ Ibidem, s. 371–378.

⁸² Ibidem.

1.3.3 Czy technologia zawsze musi być wspierająca? O krytycznym spojrzeniu na możliwości wsparcia technologicznego osób z niepełnosprawnościami

K. Ellis i M. Kent uważają, że sieć internetowa może okazać się jednym z najistotniejszych narzędzi w życiu osób z niepełnosprawnościami, gdyż dzięki niej mogą one, mimo swoich problemów zdrowotnych, uczestniczyć w życiu społecznym. Przez to jednak, że Internet pozwala na to aktywne uczestnictwo, wykluczenie z sieci, wynikające z jej niedostatecznego przystosowania do potrzeb osób z niepełnosprawnościami, staje się bardzo istotnym problemem. Mimo wielu możliwości, jakie stwarza się osobom z niepełnosprawnościami, bez odpowiedniego podejścia do kwestii dostępności takich usług dla takich użytkowników sama technologia może stać się przyczyną wykluczenia tych, którzy nie będą w stanie z niej korzystać. Nie bez powodu piszę o odpowiednim podejściu, gdyż sama implementacja dostępności do nowych technologii nie będzie w pełni użyteczna, jeśli nie podejmiemy do niej w krytyczny sposób. Ellis wraz z Kentem przytaczają w swojej książce cytaty z raportu badawczego dotyczącego implementacji technologii WEB 2.0 na uczelniach wyższych:

Student poruszający się na wózku inwalidzkim może kontrolować sposób ujawniania swojej niepełnosprawności w Internecie, decydując, kiedy, gdzie i czy jego niepełnosprawność jest istotna dla dyskusji w sieci społecznościowej. W przypadku niektórych niepełnosprawnych studentów kontrolowanie ujawniania informacji może ułatwić obecność społeczną z potencjalnie pozytywnymi wynikami w nauce. Należy jednak zauważyć, że dla innych uczniów dysfunkcje, takie jak dysleksja, mogą stanowić niekontrolowane ujawnienie, co ma negatywny wpływ na pewność siebie i ich zaangażowanie. W takich okolicznościach uczeń jest wyłączony przez sieć, w wyniku czego zarówno uczeń, jak i sieć mogą ucierpieć.⁸³

Powyższy cytat obrazuje, że do kwestii wykorzystania technologii w życiu osób z niepełnosprawnościami należy podchodzić bardzo ostrożnie, gdyż dla części tej społeczności możliwość korzystania z sieci może okazać się dobrą alternatywą dla uczestnictwa społecznego, natomiast dla niektórych, jak zostało wskazane w cytacie, może oznaczać kolejne wykluczenie. Dlatego też w całej pracy zwracam szczególną uwagę na indywidualne podejście do technologii dostępności, przy czym z uwagi na tematykę ograniczam się do gier wideo.

⁸³ K. Ellis, M. Kent, *Disability and New Media*, Routledge, New York 2013, s. 55.

Magdalena Zdrodowska w książce *Telefon, kino i cyborgi* przedstawia problem adaptacji technologii do potrzeb osób z niepełnosprawnościami. Autorka omawia podejście branży telefonicznej do aplikowania narzędzi asystujących potrzebnych osobom z niepełnosprawnościami słuchu. Zdrodowska opisuje szczegółowo historię wprowadzania tych technologii, skupiając się na pewnej kwestii, którą można ekstrapolować na szerszy kontekst aplikacji dostępności – jest nią pomijanie osób z niepełnosprawnościami. British Telecom od lat 20. XX wieku było innowatorem w technologiach dostępnościowych w branży telefonicznej. Ich działania pozwalały na poprawę korzystania z telefonii osobom z problemami motorycznymi oraz wzrokowymi, jednak największym wyzwaniem okazało się dostosowanie telefonu do osób z problemami słuchu. W celu umożliwienia im korzystania z telefonów firma zdecydowała się na stworzenie specjalnych wzmacniaczy dźwięku⁸⁴. Problem tkwił jednak w tym, że British Telecom nie zamierzało współpracować z osobami niesłyszącymi przy wdrażaniu swojej technologii. Komunikat firmy brzmiał następująco:

Jakkolwiek komentarze od użytkowników będą dla nas interesujące, nie spodziewamy się, by miały jakąkolwiek techniczną wartość, dlatego przewidujemy, że konkluzje oprzemy na raportach własnych pracowników, dotyczących montowania i konserwacji słuchawek. Lepiej zatem będzie ograniczyć testy do jak najmniejszej liczby użytkowników (...). Wartościowe uwagi możemy otrzymać od „słabosłyszących” pracowników poczty⁸⁵.

Zdrodowska następnie pisze o tym, że w wyniku testów swoich wzmacniaczy firma ostatecznie uwzględniła informację zwrotną od jednego słabosłyszącego pracownika poczty w Blackburn⁸⁶.

Kolejnym przykładem, który podaje cytowana autorka, ukazującym błędy we wdrażaniu dostępności, jest dodawanie „nietrafionych” pomysłów, które miałyby wspierać osoby o szczególnych potrzebach, jak miało to miejsce w przypadku nietrafionego aparatu Code-Com zbudowanego przez AT&T na potrzeby osób głuchych. Warto przed tym powiedzieć, że takie działania można uznać za próbę budowania swojej marki na problemach osób z niepełnosprawnościami, gdyż zaproponowany aparat w niczym nie przypominał poprawnej technologii asystującej. Działał on na zasadzie impulsów światła, które w zależności od odpowiedzi osoby słyszającej, ograniczających się tylko do trzech możliwości: „tak, tak”, „nie”,

⁸⁴ M. Zdrodowska, *Telefon, kino i cyborgi. Wzajemne relacje niesłyszenia i techniki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2021, s. 326–330.

⁸⁵ Ibidem s. 330.

⁸⁶ Ibidem.

„proszę powtórzyć”, informowały osobę niesłyszącą o tym, czy osoba po drugiej stronie zrozumiała jej wypowiedź⁸⁷. Zdrodowska przytacza wypowiedź Lethama Breuninga, jednego z orędowników technologii wspomagających w telefonii, który o Code-Com, powiedział:

To nie była odpowiedź na nasze potrzeby. Urządzenie nie wzbudzało entuzjazmu, było wręcz trudne do zaakceptowania (...). Jakże byłem zaskoczony, gdy po porażce w testach użytkowników zobaczyłem jego reklamę w „Newsweeku”. Kosztowała pewnie tysiące dolarów, a jestem przekonany, że Code-Com nie spodoba się głuchym. (...) Lepiej by było, gdyby AT&T, Western Electric i Bell Labs konsultowały się z członkami głuchej społeczności, zanim wydadzą fortunę na wątpliwe urządzenia⁸⁸.

Powyższe przykłady pokazują nam, że pomijanie osób ze szczególnymi potrzebami w aplikowaniu technologii dostępności prowadzi praktycznie do niczego, gdyż ostateczny produkt określany jako „technologia asystująca” często nie ma z nią nic wspólnego. Zdrodowska odnosząc się do słów aktywistki na rzecz wsparcia osób z niepełnosprawnościami Liz Jackson, używa określenia *Disability Dongle*, które stało się synonimem eleganckich i według producentów poprawnych, jednak nic niewnoszących w kwestii dostępności technologii asystujących. Powyższe przykłady są właśnie idealnym odzwierciedleniem *Disability Dongle*, gdyż ich twórcy zwracali uwagę nie na potrzeby osób z niepełnosprawnościami, tylko na chęć promowania swojej firmy, w oparciu o problemy innych osób. Przykłady zaprezentowane przez Zdrodowską odnoszą się do działań w XX wieku, jednak dziś, w latach 20. XXI wieku, zapraszanie osób z niepełnosprawnościami do projektów dostępnościowych nadal nie jest częstym zabiegiem. W dalszej części rozprawy przedstawię przykład działań firmy Naughty Dogs, potwierdzający, że opracowywanie technologii asystujących we współpracy z osobami z niepełnosprawnościami może przynieść zarówno ich twórcom, jak i osobom ze szczególnymi potrzebami wiele dobrego.

Antonia Baumgartner, Tobias Rohrbach i Philomen Schönhagen dokonali przeglądu literatury powstałej w różnym czasie, a odnoszącej się do krytycznego spojrzenia na wykorzystanie technologii przez osoby z niepełnosprawnościami. W swoim artykule proponują następujący podział barier dostępnościowych⁸⁹, który uwzględnia aspekty techniczne, edytorskie, społeczne, finansowe, oraz natury poznawczej:

⁸⁷ M. Zdrodowska, *Telefon, kino i cyborgi...*, op. cit., s. 334–335.

⁸⁸ *Ibidem*, s. 335.

⁸⁹ A. Baumgartner, T. Rohrbach, P. Schönhagen, *If the phone were broken, I'd be screwed': media use of people with disabilities in the digital era*, „Disability & Society” 2021, t. 38, nr 1.

Pierwszy typ ograniczeń, na jaki zwracają uwagę autorzy, to bariery techniczne. Zdaniem krytyków wynikają one z szybkiego rozwoju technologii, za którym nie nadąża niestety rozwój technologii dostępnościowej⁹⁰. Autorzy odwołują się chociażby do problemu z premierą pierwszego telefonu marki Apple, iPhone, który mimo że był swego rodzaju rewolucją technologiczną w dziedzinie sprzętu mobilnego, to właśnie poprzez wykorzystanie w nim jednego z pierwszych ekranów dotykowych pozbawił możliwości korzystania z niego osoby z niepełnosprawnościami wzrokowymi. Dopiero po dwóch latach marka Apple wprowadziła do swoich telefonów czytnik ekranu, który umożliwił korzystanie z niego osobom z problemami wzrokowymi⁹¹. Kolejny problem natury technicznej pojawia się także przy korzystaniu ze stron internetowych. Nie zawsze obsługują one takie narzędzia wspomagające, jak czytniki ekranowe, które są często zewnętrznymi programami, a nie integralną częścią strony. Jednak nawet jeśli dana strona została odpowiednio zoptymalizowana, to w trakcie jej aktualizowania czy przechodzenia serwisu na nowy serwer twórcy często zapominają o ponownej optymalizacji z technologią umożliwiającą poruszanie się po stronie i czytanie na niej treści osobom z zaburzeniami wzroku⁹². Problem stron internetowych jest szczególnie widoczny w ich wersjach mobilnych, przeznaczonych na smartphony czy tablety, gdyż wymaga to często dodatkowej optymalizacji przez zmieniony wygląd i funkcjonalność witryn internetowych⁹³. Bariery pojawiają się także przed osobami z niepełnosprawnościami motorycznymi, a w głównej mierze wiążą się one z problematycznym poruszaniem się po interfejsach na stronach internetowych czy programach komputerowych⁹⁴. Większość z tych urządzeń wymaga odpowiednich zdolności motorycznych, takich jak obsługa klawiatury, myszy czy innego urządzenia sterującego, natomiast dla

⁹⁰ G. Goggin, C. Newell, *The Business of Digital Disability*, "The Information Society" 2007, t. 23, nr 3, s. 160.

⁹¹ K. Ellis, G. Goggin, *Disability and social media* [w:] *The Social Media Handbook*, red. J. Hunsinger, T.M. Senft, Routledge, New York 2014.

⁹² K. Dobransky, E. Hargittai, *The Disability Divide in Internet Access and Use*, "Information, Communication & Society" 2006, t. 9, nr 3; M.R. Vincente, A.J. Lopez, *A Multidimensional Analysis of the Disability Digital Divide: Some Evidence for Internet Use*, "The Information Society" 2010, t. 26, nr 1.

⁹³ V. Voykinska, A. Shiri, W. Shaomei, G. Leshed, *How Blind People Interact with Visual Content on Social Networking Services*, [w:] *Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing*, ACM Press, New York 2016.

⁹⁴ S. Adrian, S. Hölig, U. Hasebrink, I. Bosse, A. Haage, *Mediennutzung von Menschen mit Beeinträchtigungen. Medienbezogene Handlungen, Barrieren und Erwartungen einer heterogenen Zielgruppe*, "Media Perspektiven", 2017, nr 3.

użytkowników urządzeń mobilnych bariery w dużej mierze wynikają z nieodpowiedniego dostosowania wielkości elementów sterujących, takich jak przyciski na ekranie telefonu⁹⁵.

Bariery edytorskie, o których mowa w artykule Baumgartner, w głównej mierze dotyczą sposobu prezentacji treści w sieci internetowej⁹⁶. W dyskusji na ich temat kolejny raz pojawia się problem optymalizacji czytników ekranowych dla osób z zaburzeniami wzroku, przy czym krytyka prezentacji treści na stronie odnosi się do umiejscowienia niektórych istotnych informacji pomiędzy mniej znaczącymi treściami lub billboardami reklamowymi, z którymi niektóre czytniki zwyczajnie sobie nie radzą, co często prowadzi do przekazywania osobie korzystającej z takiej technologii wspomagającej niepełnych treści⁹⁷. Hollier, do którego odnoszą się autorzy, zwraca uwagę na to, że sam problem w ograniczeniach z korzystaniem z technologii przez osoby z niepełnosprawnościami nie wynika tylko z dostępu do technologii asystujących, ale także z samego projektowania treści i sposobu ich przekazu, które nie są dostosowane do osób ze szczególnymi potrzebami. Hollier wskazuje na to, że programy czy strony internetowe powinny być już we wcześniejszej fazie programowania optymalizowane pod kątem dostępności⁹⁸. Nie sposób nie zgodzić się z jego poglądami, przy czym należałoby dodać tutaj zdanie na temat tego, by w procesie projektowania np. gry wideo uwzględnić możliwość wprowadzenia innowacji z zakresu dostępności w przyszłości, a nie tylko w trakcie premiery. Kolejną barierą, na jaką zwracają uwagę autorzy tekstu, jest ograniczanie treści na stronach internetowych do przedstawienia ich w formie obrazków. Autorzy w tym miejscu podają przykład weryfikacji CAPTCHA, która wymaga od użytkownika wybrania poszczególnych obrazków, np. w celu zalogowania się na daną stronę⁹⁹. Takie ograniczenia w głównej mierze dotyczą osób z zaburzeniami wzroku, ale mogą być także problematyczne dla wielu innych niepełnosprawności, jak np. ograniczających umiejętności

⁹⁵ D. Dagenais, K. Poirier, S. Quidot, *L'inclusion numérique telle qu'expérimentée par les citoyens handicapés au Québec*, Québec 2012.

⁹⁶ A. Baumgartner, T. Rohrbach, P. Schönhagen, *If the phone were broken, I'd be screwed': media use of people with disabilities in the digital era*, "Disability & Society" 2021, t. 38, nr 1.

⁹⁷ J. Guerreiro, D. Goncalves, *Blind People Interacting with Mobile Social Applications: Open Challenges*, [w:] *3rd Workshop on Mobile Accessibility at the ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, France 2013.

⁹⁸ S. Hollier, *The Growing Importance of Accessible social media*, [w:] *Disability and social media. Global Perspectives*, red. K. Ellis, M. Kent, Routledge, London 2016.

⁹⁹ J. Acunacion, J. Budd, C.S. Fichten, M. Nguyen, M. Barile, R. Amsel, *Social Media Use by Students with Disabilities*, "Academic Exchange Quarterly" 2012, nr 16; D. Leahy U. Ó. Broin, *Social Networking Sites and Equal Opportunity: The Impact of Accessibility*, [w:] *Association for Information Systems AIS Electronic Library. BLED Proceedings, Facilitating an Open, Effective and Representative eSociety*, Bled 2009, nr 41; M.R. Vincente, A. J. Lopez, *A Multidimensional Analysis...*, op. cit.

motoryczne, wtedy gdy weryfikację trzeba przeprowadzić w określonym czasie, a tymczasem osoba z tego typu zaburzeniami nie będzie w stanie sobie z tym poradzić. Natomiast w przypadku treści przekazywanych tylko w formie audio brakuje często podpisów czy napisów, które należy rozpatrywać w kategorii technologii asystującej dla osób z zaburzeniami słuchu¹⁰⁰.

Kolejnymi ograniczeniami związanymi z korzystaniem z technologii są bariery społeczne. Zdaniem teoretyków bardzo często wynikają one z obaw opiekunów osób z niepełnosprawnościami przed dyskryminacją ich podopiecznych w przestrzeni wirtualnej czy sieciowej¹⁰¹. Z obawy przed obrażaniem czy nawet wykluczeniem z jakichś grup internetowych, opiekunowie regulują dostęp do Internetu osobom, którymi się zajmują. Z tego powodu często tracą one jedyną szansę na kontakty z innymi lub na dostęp do informacji zawartych w sieci. Zdaniem Barnasconiego taki nadzór, przeradzający się w nadopiekuńczość, może także wpłynąć na zachwianie poczucia autonomii osoby z niepełnosprawnością, której zabrania się korzystania z treści przekazywanych przez technologie¹⁰². Jednak możliwości, jakie oferuje jednostce sieciowa rzeczywistość, mogą okazać się zgubne, co potwierdzają tacy naukowcy jak Lin, Yang oraz Zhang, którzy prowadząc badania na temat wykluczenia społecznego wśród osób z niepełnosprawnościami korzystających z technologii komunikacyjno-informacyjnej, zauważyli, że osoby te wprawdzie pozostawały w świecie wirtualnym, który dawał im te możliwości, jakie zostały im odebrane przez dręczącą ich niepełnosprawność, ale często powodowało to izolację od świata społecznego oraz rzeczywistości fizycznej¹⁰³. Inne badania przedstawiły dane świadczące o tym, że młode osoby z niepełnosprawnościami korzystają głównie z mediów niespołecznościowych, takich chociażby jak gry wideo czy serwisy streamingowe, natomiast media społecznościowe w przestrzeni, której takie osoby mogłyby się integrować z innymi, były znacznie rzadziej wykorzystywane¹⁰⁴. Do podobnych wniosków w swoich badaniach doszli Macdonald i Clayton, przy czym obaj badacze stwierdzili, że bariery społeczne i styl życia osób

¹⁰⁰ I. Boose, U. Hasebrink, *Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen. Forschungsbericht*, 2016.

¹⁰¹ P. Buijs, C. M. Boot, A. Shugar, W. L. A. Fung, A. S. Bassett, *Internet Safety Issues for Adolescents and Adults with Intellectual Disabilities*, "Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities" 2016, t. 30, nr 2; M. Gomez-Puerta, M. C. Cardona-Molto, *Internet and People with Intellectual Disability: An Approach to Caregivers' Concerns, Prevention Strategies and Training Needs*, "Journal of New Approaches in Educational Research" 2017, t. 6, nr 2.

¹⁰² T. Barnasconi., *Barrierefreies Internet...*, op. cit.

¹⁰³ Z. Lin, L. Yang, Z. Zhang, *To Include, or Not to Include, That is the Question: Disability Digital Inclusion and Exclusion in China*, "New Media & Society", 2018, t. 20, nr 12.

¹⁰⁴ M. Mazurek, P. T. Shattuck, M. Wagner, B. P. Cooper, *Prevalence and Correlates of Screen-Based Media Use among Youths with Autism Spectrum Disorders*, "Journal of Autism and Developmental Disorders", 2012, t. 42, nr 8.

z niepełnosprawnościami skoncentrowany wokół sieci wynika z ich pozycji w rzeczywistości społecznej, dlatego też osoby z niepełnosprawnościami uznają sieć i świat wirtualny za bezpieczny obszar, w którym jednak bez odpowiedniej kontroli mogą się zatracić¹⁰⁵.

Myślę, że warto także wspomnieć kwestię barier finansowych związanych z potrzebą nabywania kosztownych technologii asystujących. Dane Światowej Organizacji Zdrowia wskazują na to, że część osób z niepełnosprawnościami jest bezrobotna, a świadczenia, jakie otrzymują z tytułu orzeczenia o niepełnosprawności, są często niewystarczające do zakupu niezbędnych urządzeń wspierających. Kane stwierdza, że osoby borykające się z problemami finansowymi często starają się mniejszym kosztem lub własnymi amatorskimi sposobami nabyć czy stworzyć technologie wspomagające, co w niektórych przypadkach może prowadzić do pogorszenia stanu zdrowia lub marnotrawienia pieniędzy¹⁰⁶.

Bariery indywidualne natury poznawczej i kognitywnej dotyczą kilku istotnych problemów wynikających z wewnętrznych cech osobowościowych osoby z niepełnosprawnością. Pierwszą kwestią są bariery natury poznawczej, które często są skutkiem braku wiedzy i umiejętności korzystania z mediów cyfrowych, co dodatkowo może wpłynąć na niechęć do korzystania z możliwości, jakie technologia oferuje osobom z niepełnosprawnościami¹⁰⁷. Warto przy tym nadmienić, że kwestie wykluczania cyfrowego często dotyczą całych społeczeństw, a nie tylko OZN, dlatego należy dołożyć wszelkich starań, by odsetek osób wykluczonych cyfrowo skutecznie malał. Gdy dyskutuje się o barierach indywidualnych, częstym wątkiem jest także strach przed rozwojem technologii, który Alper prezentuje na przykładzie lęku graczy przed aktualizacjami do gier. Mogą one wprowadzić nową nieprzystępną zawartość lub w sposób niekorzystny wpłynąć na optymalizację gry w zakresie dostępności¹⁰⁸. Wśród osób z niepełnosprawnością pojawia się także obawa przed korzystaniem z technologii asystujących w przestrzeni publicznej, co potwierdzają badania Söderströma i Ytterhusa oraz Kane'a, dowodzące, że osoby korzystające z tych narzędzi

¹⁰⁵ S. J. Macdonald, J. Clayton, *Back to the Future, Disability and the Digital Divide*, "Disability & Society" 2013, t. 28, nr 5.

¹⁰⁶ S. Kane, C. Jayant, J. O. Wobbrock, R. E. Ladner, *Freedom to Roam: A Study of Mobile Device Adoption and Accessibility for People with Visual and Motor Disabilities*, [w:] *Proceedings of the 11th international ACM SIGACCESS conference on Computers and accessibility*, ACM Press, New York, 2009.

¹⁰⁷ J. Harris, *The Use, Role and Application of Advanced Technology in the Lives of Disabled People in the UK*, "Disability & Society" 2010, t. 25, nr 4.

¹⁰⁸ M. Alper, *Digital Youth with Disabilities*, The MIT Press, Cambridge 2014.

wstydzą się tego z obawy przed zwróceniem nadmiernej uwagi lub ocenianiem ich przez pryzmat ich stanu zdrowia¹⁰⁹.

Możemy zauważyć, że krytyczne spojrzenie na korzystanie z technologii przez osoby z niepełnosprawnościami dotyczy dwóch aspektów: technologicznego oraz społecznego. W kwestii technologicznej w przypadku każdej z powyższych barier możemy zauważyć problem związany z potrzebą ciągłego aktualizowania sprzętu wynikającą z rozwoju nowych technologii. Nie należy się więc dziwić, że pojawiają się głosy krytyki na temat wykorzystania technologii przez osoby z niepełnosprawnościami, gdyż twórcy treści zamieszczanych w Internecie czy projektanci strony internetowych, programów lub gier wideo nie adaptują ich do potrzeb osób z niepełnosprawnościami. Okazuje się, że to właśnie ten brak adaptacji jest najczęściej krytykowany w odniesieniu do barier technologicznych. Z kolei w kontekście aspektu społecznego, możemy zauważyć, że przytaczana powyżej krytyka dotyczy głównie indywidualnych problemów osób z niepełnosprawnościami, jednak nie zawsze wynikających z ich winy, czym może być np. kwestia wykluczenia cyfrowego czy ograniczonych funduszy na zakup technologii asystujących. Jednak w kwestii barier społecznych, moim zdaniem, ważniejsza jest ta dotycząca podejścia opiekunów osób z niepełnosprawnościami, którzy w obawie o dyskryminację swoich podopiecznych mogą ograniczyć ich autonomię, czy też na skutek własnych braków w edukacji cyfrowej wpłynąć na wykluczenie cyfrowe osoby z niepełnosprawnością, którą się zajmują.

Na samym końcu tego podrozdziału warto odnieść się do koncepcji określanej w disability studies mianem „Crip Theory”, która w pewnym sensie może pomóc zrozumieć błędne podejście do próby udostępniania technologii osobom ze szczególnymi potrzebami. Jednym ze zjawisk wywodzących się z koncepcji Crip Theory jest tzw. Crip Time, według którego osoby sprawne nie zwracają uwagi na zaangażowanie, jakie osoba z niepełnosprawnościami musi przedsięwziąć nawet w pozornie najprostszych czynnościach dnia codziennego. Crip Time ma zatem zwrócić uwagę na to, że w zależności od typu niepełnosprawności, dysfunkcji czy choroby, każda osoba może potrzebować więcej czasu i zaangażowania do wykonania poszczególnych czynności. Dlatego właśnie problem odpowiedniego dostosowania danych technologii występuje już na początku ich projektowania, gdyż projekty opracowywane są dla osób sprawnych, niestety

¹⁰⁹ S. Kane et al., *Freedom to Roam...*, op. cit.

z pominięciem osób ze szczególnymi potrzebami, które w niektórych przypadkach muszą się silniej się zaangażować, by w pełni z niej korzystać¹¹⁰.

1.4 Istota dostępności w grach wideo... jak gracz ma poradzić sobie z ograniczeniami?

Te światy są zasadniczo środowiskami opartymi na witalności, a jako takie są wykluczone osoby niewidome i niedowidzące. Jednak naukowcy pracują obecnie nad przestrzennym interfejsem audio dla tych światów. Komunikacja głosowa w wirtualnych światach 3D, która może być postrzegana jako czynnik zwiększający dostępność dla niektórych osób mających trudności z komunikacją, stanowi wyzwanie dla osób niedosłyszących i niesłyszących. Opracowywane są jednak technologie, które automatycznie konwertują słowo mówione na tekst, wykorzystując rozpoznawanie mowy do animowania awatara¹¹¹.

Wraz z ciągłym rozwojem gier wideo rośnie także ich dostępność. Twórcy coraz częściej zwracają uwagę na to, by gracze z różnymi typami niepełnosprawności byli w stanie cieszyć się prowadzoną rozgrywką tak samo jak osoby, które nie korzystają ze specjalnych ustawień. W dzisiejszej branży game-devowej możemy się spotkać z tym, że firmy zajmujące się projektowaniem gier wideo wyodrębniają specjalną grupę pracowników, których zadaniem jest przystosowanie tworzonej gry do potrzeb osób z niepełnosprawnością. Cieszy także fakt, że opcje dostępności są cały czas rozwijane i nie ograniczają się do prostych ustawień w stylu zmiany mapowania klawiszy¹¹², ponieważ twórcy gier wprowadzają coraz bardziej zaawansowane opcje, które pozwalają nawet na grę osobom niewidomym lub z poważnym ograniczeniem wzroku. Jednak, jak wykazałem w poprzednim rozdziale, problem niewystarczającej lub źle zoptymalizowanej dostępności dotyka także graczy gier wideo.

Według raportu *Accessibility in Gaming* aż 66 proc. graczy stwierdziło, że w trakcie rozgrywki spotkało się z jakąś barierą, która nie pozwalała im na przejście do dalszej części gry, czy nawet

¹¹⁰ Crip Time, jest często zestawiane z teorią łyżek, którą możemy zobrazować na następującym przykładzie: W danym dniu mamy do dyspozycji 20 łyżek, każda z nich określa pewną dozę energii, jaką wykorzystujemy w trakcie dnia. 1 łyżka – wstanie z łóżka, 2 łyżki – zjedzenie śniadania, 3 łyżki – korzystanie z komputera, 5 łyżek – trening itd. Jednak w przypadku nieodpowiedniego dostosowania danej technologii większa liczba łyżek może zostać przypisana do korzystania z komputera, który nie został odpowiednio przystosowany do osoby ze szczególnymi potrzebami.

¹¹¹ M.N.K. Boulos, D. Burden, *Web GIS in Practice V: 3-D Interactive and Real Time Mapping in Second Life*, "International Journal of Health Geographics" 2007, t. 6, nr 51, s. 119.

¹¹² Zmiana mapowania to np. zmiana ustawień poruszania postaci z przycisków wasd na strzałki znajdujące się przy klawiaturze numerycznej.

w najgorszych wypadkach do jej rozpoczęcia. Zdaniem uczestników badania największym problemem w kwestii dostępności, niewynikającym jednak z samej konstrukcji gry, jest cena technologii asystujących, o której wspomina 30 proc., natomiast 20 proc. mówi o braku dostępności takiego sprzętu np. w ich kraju. Podobne problemy dostrzec można na polskim rynku, gdzie gracze z niepełnosprawnościami nie są w stanie nabyć zaawansowanych kontrolerów dostępnościowych, takich jak kontroler QuadStick, który dostępny jest jedynie w Stanach Zjednoczonych, a jego pozyskanie na terenie Polski wiąże się z zakupem sprzętu na specjalne zamówienie z USA, a zatem z dodatkowymi opłatami związanymi z cłem. Jednak problem technologii asystujących nie leży jedynie w dostępie, ale także w odpowiedniej optymalizacji zarówno kontrolera, jak i gry, którą będzie w stanie go „rozpoznać”. Z takim problemem spotkało się 23 proc. graczy, którzy uznali te bariery za najbardziej dotkliwe. Dodatkowo, odpowiadając na to pytanie, mówili o frustracji wynikającej z długiego czasu spędzonego na próbie uruchomienia danego sprzętu oraz gry¹¹³.

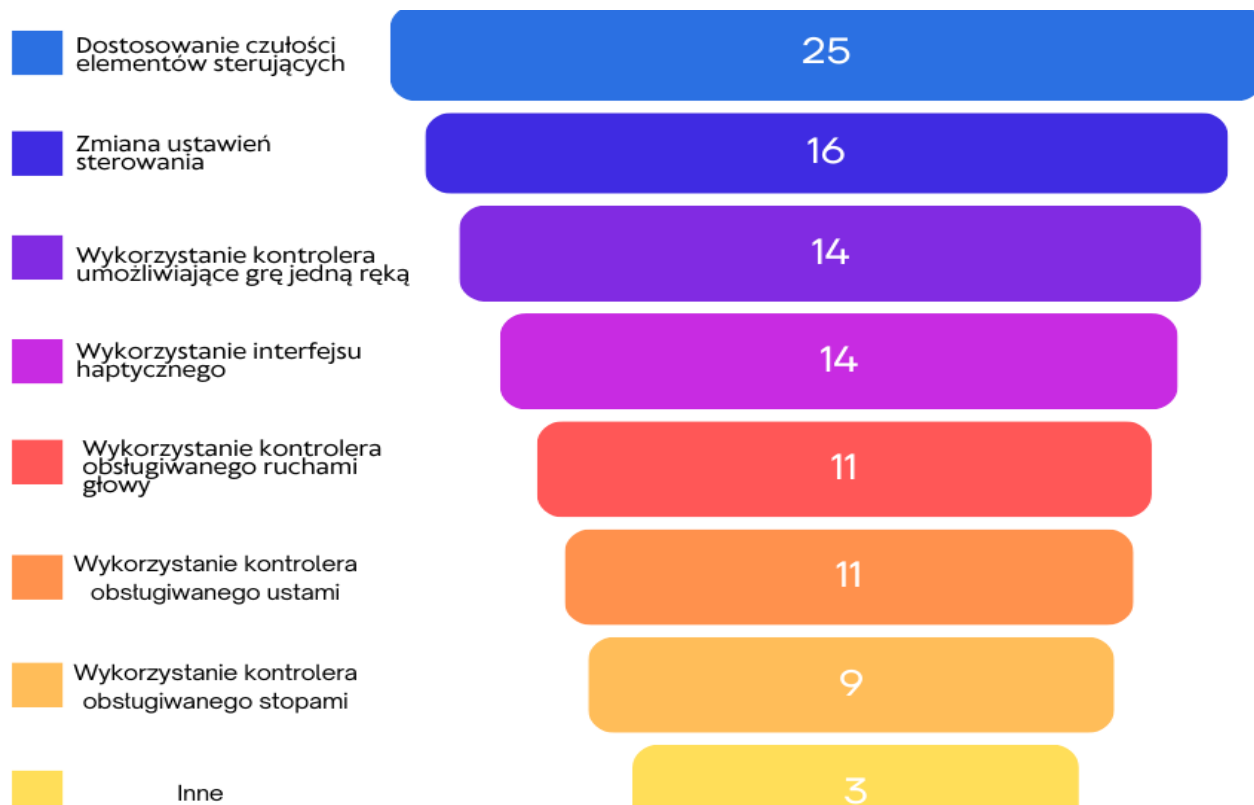
Najbardziej nie tylko negatywny, ale i przykry wydzźwięk miały wypowiedzi graczy zebrane za pomocą jakościowego badania fokusowego. Stwierdzili oni, że z powodu złej dostępności w grach czują się wyalienowani i doświadczają nowego sposobu wykluczenia, wynikającego z niemożności zagrania w grę:

- *It affected my mental health by knocking my confidence and making me feel bad about one of the few things I can do and enjoy.*
- *It made me feel bad for being different.*
- *I now play alone.*

Powyższe odpowiedzi potwierdzają tezy prezentowane chociażby przez K. Ellis i M. Kenta, którzy uważają, że pominięcie lub nieodpowiednie dostosowanie technologii do osób ze szczególnymi potrzebami może prowadzić do nowego typu wykluczenia cyfrowego, czego dowodem powyższe cytaty. Dlatego w końcowej części pracy, opierając się na wypowiedziach moich rozmówców, proponuję rozwiązania, które mogą przyczynić się do udostępnienia gier i ich możliwości dla szerszego grona odbiorców z niepełnosprawnością.

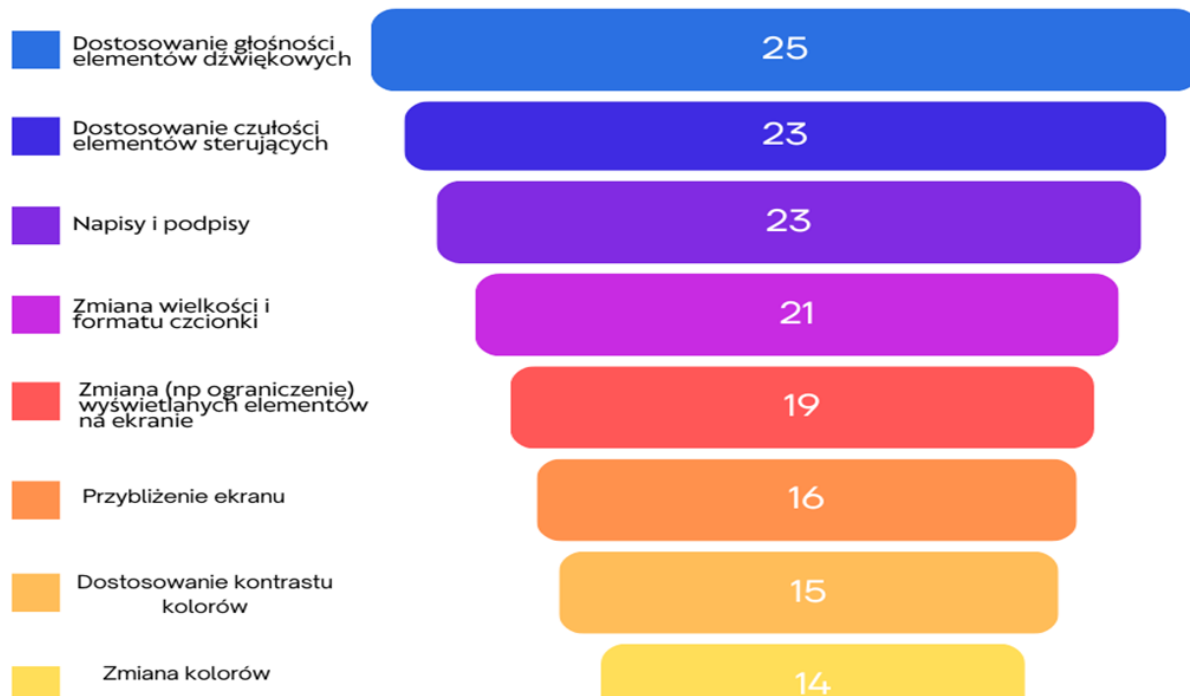
¹¹³ Raport Accessibility in Gaming Raport, Scope, <https://www.scope.org.uk/campaigns/research-policy/accessibility-in-gaming> (10.07.2023).

Poniżej zdecydowałem się na przedstawienie danych statystycznych z raportu *Accessibility in Gaming*, odnoszące się do wykorzystywanych przez graczy z niepełnosprawnościami metod lub ustawień dostępności.



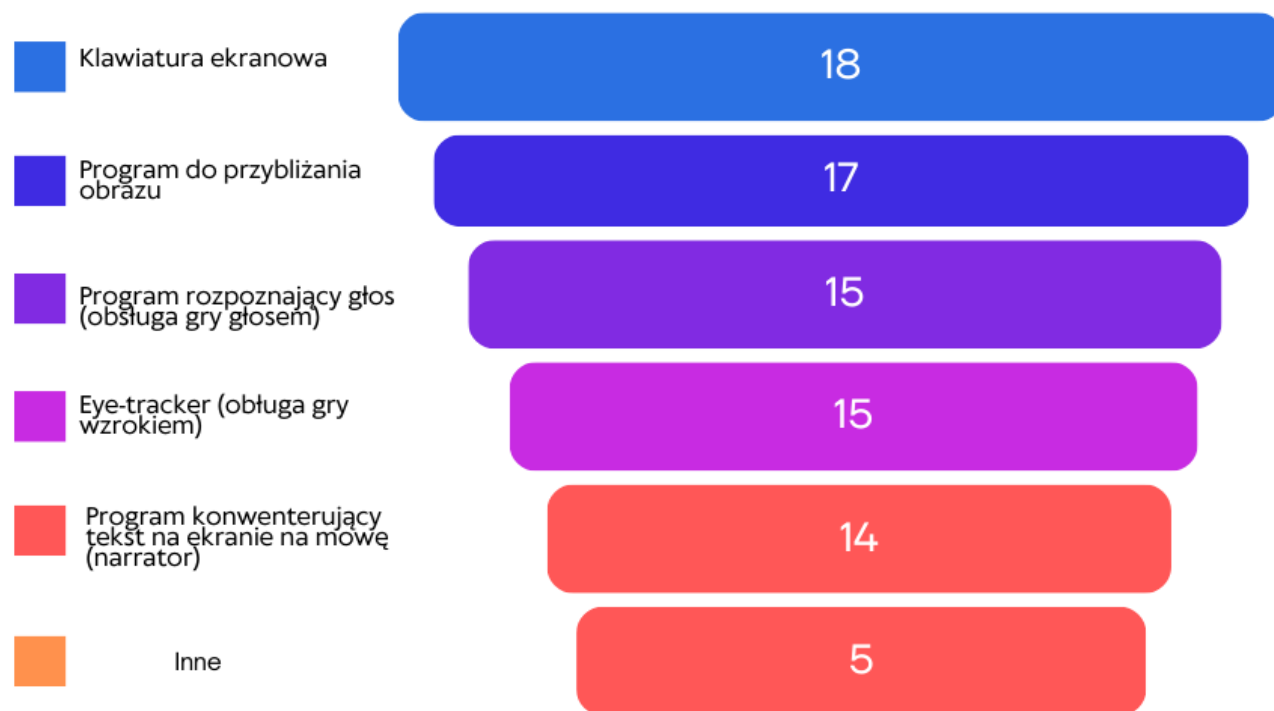
Wykres 1 Wykorzystywane ustawienia dostępności z poziomu technologii asystujących

(Opis alternatywny: Wykres przedstawiający procentowe wartości określające wykorzystywane przez graczy z niepełnosprawnościami technologie asystujące. Poszczególne ustawienia dostępności lub technologie asystujące (odpowiedzi) uszeregowane na wykresie od najczęściej wykorzystywanej do najrzadziej kolejno: Dostosowanie czułości elementów sterujących 25 procent, zmiana ustawień sterowania, 16 procent, wykorzystanie kontrolera umożliwiającego grę jedną ręką 14 procent, wykorzystanie interfejsu haptycznego 14 procent, wykorzystanie kontrolera obsługiwane ruchami głowy 11 procent, wykorzystanie kontrolera obsługiwane ustami 11 procent, wykorzystanie kontrolera obsługiwane stopami 9 procent, inne technologie 3 procent.)



Wykres 2 Wykorzystanie ustawień dostępności z poziomu gry

(Opis alternatywny: Wykres przedstawiający procentowe wartości określające wykorzystywane przez graczy z niepełnosprawnościami ustawienia dostępności z poziomu gry. Poszczególne ustawienia (odpowiedzi) uszeregowane na wykresie od najczęściej wykorzystywanej do najrzadziej kolejno: Dostosowanie głośności elementów dźwiękowych 25 procent, dostosowanie czułości elementów sterujących 23 procent, napisy i podpisy 23 procent, zmiana wielkości i formatu czcionki 21 procent, zmiana (np ograniczenie) wyświetlanych elementów na ekranie 19 procent, przybliżenie ekranu 16 procent, dostosowanie kontrastu kolorów 15 procent, zmiana kolorów (np. zmniejszenie natężenia) 14 procent)



Wykres 3 Wykorzystanie technologii asystujących

(Opis alternatywny: Wykres przedstawiający procentowe wartości określające wykorzystywane przez graczy z niepełnosprawnościami technologie asystujące. Poszczególne technologie asystujące (odpowiedzi) uszeregowane na wykresie od najczęściej wykorzystywanej do najrzadziej kolejno: Klawiatura ekranowa 18 procent, Program do przybliżania obrazu 17 procent, program rozpoznający głos (obsługa gry głosem) 15 procent, eye-tracker (obsługa gry wzrokiem) 15 procent, program konwertujący tekst na ekranie na mowę (narrator) 14 procent, inne programy 5 procent.)

Można zauważyć, że niezależnie od zmiennych, jakie zostały przedstawione na konkretnych wykresach, w głównej mierze dostępność zależy od indywidualnych działań graczy, bo np. 59 proc. z nich zmuszonych jest do korzystania ze specjalistycznych kontrolerów, by móc korzystać z konkretnych produkcji. Nie twierdzą oczywiście, że jakiegokolwiek ustawienia z poziomu gry byłby w stanie zastąpić np. kontroler haptyczny, zwracam jednak uwagę na to, że znaczna część graczy z niepełnosprawnościami jest zmuszana do szukania rozwiązania na własną rękę, dlatego też odpowiednie dostosowanie ustawień dostępności jest kluczową kwestią w odciążeniu ich od potrzeby dodatkowego dostosowywania ustawień gry, zwłaszcza gdy twórcy gry nie przewidzieli np. prostych opcji, takich jak dostosowanie głośności tła czy możliwość zmiany czcionki. Powyższe dane pokazują, że te niby banalne ustawienia uznawane są przez graczy z niepełnosprawnościami za opcje umożliwiające im swobodną grę. Dlatego też myślę, że

warto pochylić się nad analizą działań jednej z firm tworzących gry, która ustawiła nowe standardy w dostępności gier dla osób z niepełnosprawnościami

Za prekursora opcji dostępności w branży game-devowej możemy uznać firmę Naughty Dog, która odpowiadała na wezwania osób z niepełnosprawnościami, pragnących bez większych problemów grać w tytuły uwielbiane na całym świecie. O rozwoju dostępności w grach może świadczyć historia Josha Strauba, gracza z niepełnosprawnością motoryczną, który jest wielkim fanem produkcji Naughty Dog, zwłaszcza flagowej serii gier tej firmy, czyli *Uncharted*. Należy ona do gatunku gier przygodowych, charakteryzujących się wymaganiem od gracza wysokiej sprawności ruchowej ze względu na wiele zręcznościowych sekwencji, jak chociażby wielokrotnie skakanie po obłamujących się skałach lub szybkie reagowanie na pojawiające się pułapki rodem z filmów o Indianie Jonesie, które wymagają od gracza szybkiego naciskania przycisków pojawiających się na ekranie, tzw. *quick time event*:



Ilustracja 2 Zrzut ekranu z gry *Uncharted 2: Zemsta Złodzieja*

(opis alternatywny: Obraz przedstawia scenę walki z gry wideo *Uncharted*. Na pierwszym planie widać dwóch walczących ze sobą mężczyzn. Mężczyzna w czarnym garniturze i białej koszuli broni się przed atakami drugiego mężczyzny ubranego w niebieskie spodnie i czarną skórzaną kurtkę. W tle sceny widać bar z wieloma obrazami wiszącymi na zielono-białej ścianie z elementami drewnianymi.)

Josh z powodu niesprawnej ręki nie był w stanie sprostać niektórym z pojawiających się w trakcie rozgrywki quick time eventom, dlatego był zmuszony zrezygnować z rozgrywki w bardzo lubianą przez siebie serię gier. To wydarzenie i zapewne inne problemy dostępności w grach, zmotywowało gracza do założenia portalu Disabled Accessibility for Gaming Entertainment Rating System (DAGERS), który miał na celu recenzowanie popularnych gier pod kątem dostępności w różnych

obszarach, zależnych od typu i zaawansowania niepełnosprawności. Josh zamieścił także w ramach portalu swoją historię związaną z *Uncharted*. Wpis ten zauważyła jedna z deweloperek studia Naughty Dog Alexandria Neonakis i zachęciła firmę, by wraz z twórcą portalu DAGERS, który stał się głównym konsultantem ds. dostępności, wprowadzić opcje umożliwiające grę w *Uncharted* osobom z niepełnosprawnościami. Dzięki temu w omawianej serii zostały wprowadzone specjalne opcje dostępności umożliwiające grę większej liczbie graczy. Są to:

Ułatwienie quick time eventów – zastąpienie ciągłego klikania przycisków tzw. *button mashing* – dłuższym przytrzymaniem jednego, dzięki czemu nie wymagano od graczy ciągłego szybkiego bądź rytmicznego wciskania przycisku lub przycisków.

Zwiększenie widoczności przeciwników – wprowadzenie specjalnego podświetlenia (obrysu) dookoła przeciwnika, dzięki czemu osoby z ograniczoną funkcją wzroku były w stanie dostrzec swój cel.

Wprowadzenie autonamierzania przeciwników – funkcja już wcześniej występująca w grach, która miała pierwotnie ułatwić adaptację do celowania za pomocą kontrolera, stała się teraz opcją dostępności, wspomagając osoby z ograniczonym czasem reakcji. Automatyczne namierzanie polega na wciśnięciu przycisku celowania (np. prawy przycisk myszy) w pewnej odległości od celu, po czym kamera automatycznie ustawia celownik w miejscu docelowym, gdzie należy przeprowadzić akcję.

Usprawnienie mapowania przycisków na kontrolerach – Naughty Dog zdecydowało się odpowiedzieć na potrzeby graczy, którzy nie są w stanie utrzymać kontrolera w typowy sposób, dlatego przygotowano wiele opcji pozwalających nawet na rozgrywkę jedną ręką. Poza kilkoma ustawieniami fabrycznymi opracowanymi przez twórców gracze mogli także sami ustawiać sterowanie na własne potrzeby.

Powyższe opcje stały się podwaliną do dalszego rozwijania dostępności gier wideo. W czerwcu 2020 roku Naughty Dog dokonało kolejnej rewolucji w tym zakresie. Kontynuacja hitu studia, gra *The Last of Us part II*, wyposażona została we wszystkie znane już opcje dostępności, które oczywiście także udoskonalono, w szczególności o większą elastyczność chociażby w wyborze mapowania przycisków. Najbardziej rewolucyjne zmiany sprzyjały graczom z zaburzeniami wzroku, dzięki czemu *The Last of Us part II* stało się najbardziej dostępną grą dla osób z tej grupy. Twórcy zdecydowali się na dodanie do gry zupełnie nowych ustawień, które pozwalały na swobodną rozgrywkę nawet graczom z całkowitym brakiem wzroku. Steve Saylor,

youtuber, gracz i osoba niewidoma, określił produkcję Naughty Dog jako najbardziej dostępną grę wszechczasów. Co więcej, Steve został zatrudniony we wspomnianej firmie jako konsultant ds. dostępności. Zaproszenie graczy z niepełnosprawnością do oceniania, czy nawet wspomaganie procesu twórczego związanego z udoskonalaniem opcji dostępności w grach wideo, jest najlepszym sposobem na odpowiednie dostosowanie produkcji do potrzeb tej grupy, ze względu na to, że są głównymi beneficjentami tych funkcjonalności i to na podstawie doświadczeń osób im podobnych należałoby tworzyć tego typu ustawienia. Dla wspomnianego już Steve'a Saylora rozbudowa opcji dostępności dała mu możliwość nie tylko grania, ale także własnego rozwoju, o czym zresztą sam opowiadał na kanale YouTube;

W pełni ujawniam, że zostałem zatrudniony jako konsultant ds. dostępności w Naughty Dog, aby pomóc w pracy nad dostępnością tej gry. Dla tych, którzy subskrybują Blind Gamer od niedawna lub są tutaj od dłuższego czasu, mogliście zobaczyć podróż, którą odbyłem jako Blind Gamer, która trwała 5 lat. Kiedy więc mówię, że jest to dla mnie osobiście ogromna sprawa i istotny punkt kulminacyjny w mojej karierze, że mogę zostać wprowadzony do ukochanego studia, aby pracować nad dostępnością tej gry. To dla mnie wielka sprawa¹¹⁴.

Opcje dostępności wprowadzone do gry *The Last of Us part II*, nad jakimi studio pracowało z graczami z niepełnosprawnościami, można podzielić na kategorie zróżnicowane pod względem typu niepełnosprawności:

- Dostępność dla niepełnosprawności wzrokowych – w przypadku opcji dostępności skierowanej do graczy z zaburzeniami wzrokowymi należy zwrócić uwagę na następujące opcje:

Pełne udźwiękowienie gry – mówiąc o pełnym udźwiękowieniu nie chodzi tutaj o *voice acting* czy piękną ścieżkę dźwiękową, która oczywiście jest bardzo istotna, szczególnie dla graczy odbierających grę głównie za pomocą słuchu, jednak i ten element został odpowiednio dostosowany w taki sposób, by dźwięki otoczenia nie nakładały się na siebie, by gracz opierający swoją rozgrywkę na słuchu nie czuł się zagubiony, dlatego w ważnych momentach gry dźwięki najbardziej istotne dla sytuacji zostały odpowiednio wzmocnione w stosunku do innych elementów ścieżki dźwiękowej. Co jednak najciekawsze, już po włączeniu gry i wciśnięciu odpowiedniego przycisku odpowiedzialnego za włączenie opcji dostępności, wita gracza narrator. Odczytuje on wszystkie zaznaczone przez gracza opcje w menu gry. To dopiero jednak początek pełnego

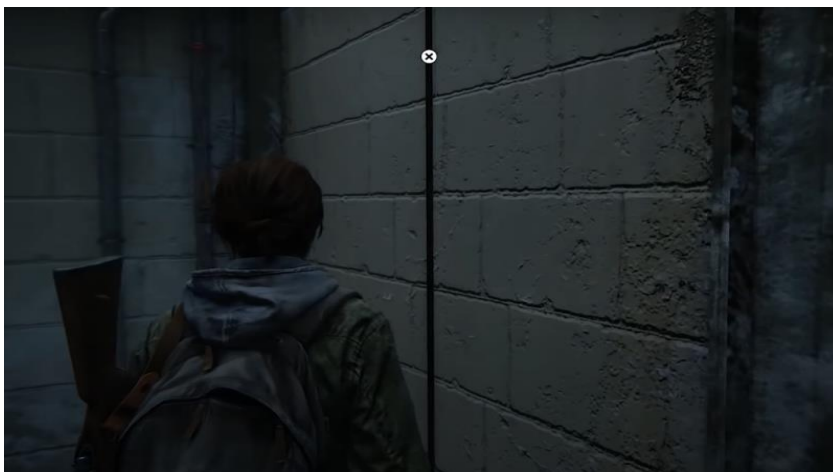
¹¹⁴ Wypowiedź Steve'a Saylora z materiału wideo, dostęp: <https://www.youtube.com/watch?v=PWJhxsZb81U> (6.05.2023).

udźwiękowania, gdyż już w trakcie rzeczywistej rozgrywki wszelkie napisy pojawiające się na ekranie czytane są przez narratora. Na przykład w trakcie wychylania się zza przeszkody gracz usłyszy „przycisk kwadratu skanowanie w poszukiwaniu wrogów”, po wciśnięciu przycisku kwadratu, jeśli w pobliżu gracza znajdują się jacyś wrogowie, gra poinformuje o tym gracza odpowiednim dźwiękiem przypisanym tylko do tej sytuacji. Bardzo podobną sytuację można zaobserwować, gdy gracz zbliża się do przedmiotu, który może zostać przez niego użyty lub miejsca, w którym może wykonać jakąś akcję. Na przykład, kiedy gracz zbliża się do liny, po której może się wspiąć, usłyszy też charakterystyczny dźwięk informujący go o tym, że zbliżył się do interaktywnego przedmiotu lub miejsca.



Ilustracja 3 Zrzut ekranu prezentujący opcje dostępności z gry *The Last of Us Part II*

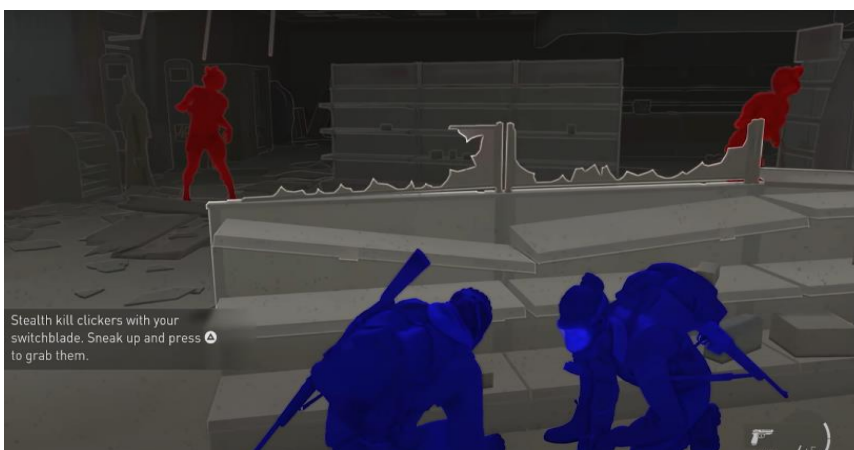
(Opis alternatywny: Obraz przedstawia zrzut z gry *The Last Of Us Part II*. Na pierwszym planie widać kobietę wyglądającą zza ściany, spogląda ona w kierunku mężczyzny. Na ekranie widoczne przyciski, wspomagające gracza w skanowaniu obszaru dookoła gracza.)



Ilustracja 4 Zrzut ekranu prezentujący opcje dostępności z gry *The Last of Us Part II*

(Opis alternatywny: Obraz przedstawia zrzut ekranu z gry *The Last Of Us Part II*. Kobieta z krótko ściętymi włosami, w wojskowej kurtce, z karabinem zawieszonym na ramieniu stoi przed liną. Na linii widoczny jest przycisk X, wspomagający osoby z niepełnosprawnościami w odnalezieniu interaktywnego przedmiotu w świecie gry.)

Zwiększenie kontrastu (*contrast mode*) – opcja dostępności wprowadzająca do gry możliwość ustawienia poszczególnych elementów obrazu, by były bardziej widoczne dla osób z różnym poziomem zaburzeń wzroku. *Contrast mode* nie tylko pozwala na wyodrębnienie z tła istotnych dla rozgrywki postaci czy przedmiotów w świecie wirtualnym, ale także informuje gracza o stanie poszczególnych elementów świata, które zmieniają się w zależności od tego, jaką akcję wykona. Zwiększony kontrast może informować użytkownika o tym, która z postaci stojących przed nim ma wobec gracza lub innych postaci niezależnych w grze dobre lub złe zamiary.



Ilustracja 5 Zrzut ekranu prezentujący opcje dostępności z gry *The Last of Us Part II*

(Opis alternatywny: Obraz przedstawia zrzut ekranu z gry *The Last Of Us Part II*. Dwie kobiety ukrywają się za półkami sklepowymi. Kobiety oznaczone są kolorem niebieskim. W oddali dwójka przeciwników oznaczonych kolorem czerwonym. Reszta tła to sklep w kolorach szarości.)

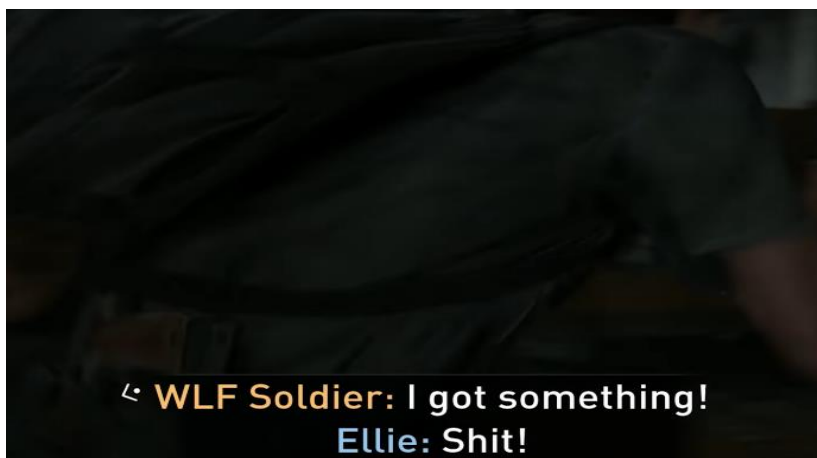


Ilustracja 6 Zrzut ekranu prezentujący opcje dostępności z gry *The Last of Us Part II*

(Opis alternatywny: Obraz przedstawia zrzut ekranu z gry *The Last of Us Part II*. Stojąca kobieta w bluzie z kapturem, z plecakiem i karabinem na ramieniu, oznaczona kolorem zielonym. Przed kobietą na wpół otwarte drzwi oznaczone kolorem pomarańczowym.)

- Dostępność dla niepełnosprawności słuchowych – opcje dostępności dla osób z zaburzeniami słuchu w głównej mierze skupiają się na usprawnieniach związanych z wyświetlaniem dostępnego na ekranie tekstu. Oczywiście dla części graczy niesłyszących bardzo pomocnym ustawieniem może być opisywany już *contrast mode*, który w niektórych przypadkach staje się bardzo pomocnym narzędziem w trakcie rozgrywki. Jednak kiedy mowa o dostępności dla osób z zaburzeniami słuchu, to w głównej mierze należy zwrócić uwagę na to, co pojawia się na ekranie telewizora lub monitora. Naughty Dogs w swoich produkcjach wprowadziło system kolorów tekstu, pozwalający graczowi na rozpoznanie, która z postaci aktualnie mówi. Poza dodaniem i wyborem kolorów do poszczególnych linii dialogowych istnieje także szereg możliwości związanych z opcjami wyświetlania tekstu, jak powiększenie czcionki czy wybór miejsca, w którym mają pojawiać się informacje tekstowe. Jednak najistotniejszą innowacją wprowadzoną przez twórców *The Last of Us* jest strzałka przy liniach dialogowych. Kieruje się ona w stronę miejsca, z którego dobiega dźwięk. Jeśli postać znajdująca się po lewej stronie gracza rozpoczyna dialog, strzałka skieruje się w jej stronę, jeśli wybuch ładunku będzie miał miejsce za plecami gracza, strzałka skieruje się do tyłu. Takie rozwiązanie pomaga w dużym stopniu na odnalezienie się w miejscu akcji gracza z niepełnosprawnością słuchu i zdaniem

wielu ekspertów powinno być częściej stosowane, jeśli mówimy o dostępności dla osób z ograniczeniami słuchu.



Ilustracja 7 Zrzut ekranu prezentujący opcje dostępności z gry *The Last of Us Part II*

(Opis alternatywny: Obraz przedstawia zrzut ekranu z gry *The Last Of Us Part II*. Przedstawiony wycinek obrazu przedstawia dwie wypowiedzi: jedna z nich zaznaczona jest na pomarańczowo (przeciwnik), druga na niebiesko (gracz))



Ilustracja 8 Zrzut ekranu prezentujący opcje dostępności z gry *The Last of Us Part II*

(Opis alternatywny: Obraz przedstawia zrzut ekranu z gry *The Last Of Us Part II*. Kobieta z plecakiem na plecach i karabinem na ramieniu wychyla się zza okna, obserwując dwóch wrogich żołnierzy ubranych w wojskowe mundury. U dołu zrzutu ekranu tekst wypowiedziany przez obserwowanych żołnierzy zaznaczony kolorem czerwonym (agresywny przeciwnik))

Możemy zauważyć, że opisane powyżej opcje dostępności wprowadzone do gry *The Last of Us part II* nie skupiają się tylko na konkretnej niepełnosprawności, czy nawet ich jednej konkretnej grupie. W trakcie wywiadów przeprowadzanych przez studio Naughty Dogs z graczami z różnymi typami niepełnosprawności każdy z nich stwierdził, że inna opcja dostępności jest dla niego wsparciem w wygodnym odbiorze gry. Jednak jeden z głosów był bardzo istotny w tej kwestii. Gracz biorący udział w testowaniu gry wspomina o tym, by funkcjonalności skierowane do osób z niepełnosprawnościami nie oznaczały ułatwienia gry. Ma ona stać się bardziej dostępna, a nie łatwiejsza, dlatego nie należy robić z dostępności czegoś, co może niektórym graczom wydawać się zbyt prostym uproszczeniem, wynikającym z nadmiernego współczucia.

Byłem w stanie grać w tę grę w sposób, w jaki nigdy wcześniej nie byłem w stanie. Mogłem usiąść i zrelaksować się. Nie musiałem już być tak daleko od ekranu, nie musiałem być tak blisko telewizora. Mogę siedzieć na kanapie i grać w tę grę, nie martwiąc się o „Czekaj, co mówi ten tekst?. Gdzie jest wróg, którego nie widzę?”. Nie ma bariery wejścia. Kiedy już wymyśliłem swój system grania i np. użyję zoomu ekranu w tej sekcji, a później użyję wysokiego kontrastu w tej sekcji. Zamiana tekstu na mowę działa tutaj tak, że było tak wiele rzeczy, o które nie musiałem się martwić, że usunęło to wszystkie bariery, które normalnie bym miał, i pozwoliło mi grać w tę grę i cieszyć się nią jako samą grą. Byłem szczęśliwy, że zachowałem to wyzwanie w grze. Bałem się, że te ustawienia sprawią, że gra będzie zbyt łatwa i po prostu nie pozwoli ci w nią grać lub pozwoli ci po prostu przebrnąć przez wszystkie liczniki, ale nadal było to wyzwanie. Wciąż były momenty, w których zastanawiałem się, jak pokonać tę sekcję¹¹⁵.

Podsumowanie

Przedstawione na początku rozdziału modele okazały się kluczową kwestią, w dojściu do przyjmowanej w tej pracy definicji niepełnosprawności. Dzięki połączeniu elementów z opisów wszystkich trzech powstała definicja, która prawdopodobnie przedstawia najlepszy sposób pojmowania niepełnosprawności, gdyż nie pomija żadnych istotnych kwestii mogących mieć znaczenie w życiu osoby z niepełnosprawnościami. Przyjęta definicja odnosi się do kwestii biologicznych, funkcjonalnych oraz społecznych, dzięki czemu w analizie narracji moich

¹¹⁵ Fragment materiału wideo: *The Last of Us Part II - MOST ACCESSIBLE GAME EVER! - Accessibility Impressions*, dostęp: <https://www.youtube.com/watch?v=PWJhxsZb81U> (02.04.2022).

rozmówców nie byłem zmuszony do porzucania niektórych wątków, które mogłyby odnosić się np. do stanu biologicznego. Dzięki tak szeroko pojmowanej definicji niepełnosprawności mogłem analizować każdy stan i każde doświadczenie rozmówców, z którymi miałem okazję przeprowadzić wywiad.

Druga część rozdziału, odnosząca się do sfery wsparcia osób z niepełnosprawnościami, ukazuje możliwości, jakie niosą ze sobą technologie dostępne. Przyjmowane w rozprawie posthumanistyczne koncepcje cyborga pozwoliły mi na ukazanie tego, w jaki sposób wykorzystanie gier, rozumianych jako systemy technologiczne, może pomóc osobom z niepełnosprawnościami. Zwróćmy chociażby uwagę na powiązanie człowieka z technologią – skupiając się przy tym na grach wideo – w myśl koncepcji *low-tech-cyborg*. Gracz staje się częścią systemu gry, wchodzi do wirtualnego świata, a zatem według przywoływanej koncepcji staje się słabo rozwiniętym cyborgiem. Posthumaniści zakładają nawet, że w trakcie rozgrywki gracz przenosi swoją świadomość do świata wirtualnego¹¹⁶. Taka koncepcja może zatem prowadzić do stwierdzenia, że gracze są słabo rozwiniętymi cyborgami, a za pomocą technologii zawartych w grach, mogą nawet uczestniczyć w procesie rehabilitacyjnym, kiedy mowa o osobach z niepełnosprawnościami.

Należy zwrócić uwagę, że niezależnie od przyjmowanej w analizach koncepcji cyborga, niemal każde spojrzenie na powiązanie człowieka posthumanistycznego, zakłada zrównanie szans oraz wzmocnienie jednostki¹¹⁷. Jeśli powrócić by do tytułu tego rozdziału, czyli drogi ku nowemu paradymatowi niepełnosprawności, to moim zdaniem spojrzenie posthumanistyczne pomoże obrać badaczom właściwy kierunek w poszukiwaniu nowego spojrzenia na niepełnosprawność. Posthumanistyczna koncepcja innego daje szansę na przeformułowanie kategorii człowieka i człowieczeństwa, gdyż dzięki odrzuceniu określanego przez Braidotti kanonu uznawalności w pojmowaniu siebie, osoby z niepełnosprawnościami mogą dokonać autorefleksji w inny sposób oraz definiować się według własnych preferencji. Takie spojrzenie na te osoby, jako samostanowiące o sobie, może przyczynić się do tego, że badacze zaczną spoglądać na jednostkę

¹¹⁶ P. Mahon, *Posthumanism: A guide for the perplexed*, Bloomsbury Publishing, London 2017, s. 7–8; C.B. Irwin, M.E. Sesto, *Performance and touch characteristics of disabled and non-disabled participants during a reciprocal tapping task using touch screen technology*, „Applied Ergonomics” 2012, t. 43, nr 6, s. 1038–1043; E. Kath et al., *Posthumanism...*, op. cit.

¹¹⁷ M. Bakke, *Bio-transfiguracje...*, op. cit.; J. Bednarek, *Emancypacyjna obietnica posthumanizmu*, „Praktyka Teoretyczna” 2015, t. 14, nr 4, s. 171–177; R. Braidotti, *Po człowieku...*, op. cit.

i jej prawdziwe potrzeby¹¹⁸. Rozdział kończą rozważania na temat krytycznego podejścia do wykorzystania technologii przez osoby z niepełnosprawnościami, które w głównej mierze opiera się na krytyce niewystarczających ustawień dostępności kierowanych do osób z niepełnosprawnościami. Dlatego też po zaprezentowaniu wspomnianego podejścia zdecydowałem się na pogłębioną analizę ustawień dostępności w grach wideo, na konkretnym przykładzie produkcji *The Last of Us* part II, którą przedstawiłem w kolejnych akapitach.

¹¹⁸ D. Goodley., *The posthuman*, *Disability & Society*, 29:5, s. 844–846, DOI: 10.1080/09687599.2014.889416. Za kanon uznawalności Braidotti uznaje tożsamość, będącą miernikiem oceny jednostki, w jej rozumieniu narzucanie norm osobom z niepełnosprawnościami przyczynia się do ich kontrolowania, a w konsekwencji jednostka niemogąca spełnić zakładanych norm staje się „inną”

2. Perspektywa teoretyczna badań nad grami wideo

Poniższy rozdział poświęcony jest naukowej perspektywie badań gier wideo. Jednak przed przejściem do clou tej części, którym są gry wideo, zdecydowałem się rozpocząć od omówienia zjawiska zabawy. Starłem się jednak jak najbardziej ograniczyć odwołania do klasycznych teorii gier i zabaw, skupiając się na tym, jaką rolę gra może odegrać w życiu jej użytkownika. Dlatego też w pierwszym podrozdziale odnoszę się do definicji gier i zabaw, określających je jako zbiór zasad, których poznawanie potrafi kształtować osobowość użytkownika. Przytaczam także definicje przedstawiające gry wideo jako medium o niemal nieograniczonych możliwościach symulacji zdarzeń za pomocą światów wirtualnych. Dzięki nim gracz może przenieść się w wiele miejsc i znaleźć się w wielu sytuacjach, które w codziennym życiu byłyby niemożliwe do doświadczenia.

W kolejnej części rozdziału odnosząc się już w pełni do gier wideo, przedstawiam ich możliwości terapeutyczne oraz rozwojowe, prezentując przy tym zagadnienie gier poważnych. Poruszam również niezmiernie istotny aspekt, zwłaszcza z punktu widzenia rozwoju dostępności technologii dla osób z niepełnosprawnościami, jakim jest koncepcja critical play, której zwolennicy zachęcają do krytycznego podejścia zarówno do grania, jak i do projektowania gier.

Ostatnia część rozdziału pełni dwie funkcje. Z jednej strony przedstawiam w niej miejsce i rolę gier wideo w różnych obszarach życia jednostki. Zaś z drugiej strony omawiam teoretyczne zagadnienia z zakresu game studies, które pozwalają na analizę roli gier w poszczególnych obszarach życia człowieka.

2.1 Miejsce zabaw i gier w rzeczywistości społecznej

Rozpoczynając rozważania na temat miejsca gier i zabawy w rzeczywistości społecznej, chciałbym odnieść się do problemu definiowania tych dwóch pojęć, gdyż są one podstawą do mówienia o tym, czym są gry wideo. Codziennie możemy usłyszeć, że ktoś dobrze się bawi, grając w gry czy biegając po boisku. Każda osoba, która usłyszy takie stwierdzenie, prawdopodobnie bez problemu zrozumie, co jego autor miał na myśli, mówiąc o grze czy zabawie. W przypadku naukowych definicji warto byłoby rozgraniczyć pojęcia gry i zabawy. Jednym z głównych problemów jest używanie ich wymiennie. Wyniknęło to zapewne z wykorzystania ich przez Johana Huizingę,

mówiącego o zabawie i Rogera Cailloisa¹¹⁹, używającego pojęcia gry. Obaj myśliciele w swoich ojczystych językach, kolejno niderlandzkim i francuskim, nie używali tych słów synonimicznie, gdyż znaczenia gry i zabawy są w nich tożsame.

By uzyskać jasność na temat rozróżnienia kategorii gry i zabawy, warto odnieść się do teorii H. Meada, do którego myśli odwołuję się w dalszych częściach pracy. Według Meada gra jest bardziej formalnym zjawiskiem, gdyż powinna posiadać jakieś reguły i zasady, natomiast zabawa jest ich pozbawiona, przez co traci swój stopień sformalizowania¹²⁰. Podobnie do definicji gry odniósł się G. Frasca, który uważa grę za formę zabawy z zasadami¹²¹. Takie podejścia do obu kategorii prowadzą do wniosku, że zabawa nie musi posiadać zasad, albo mogą być one na tyle płynne, że ich nieznanie nie przeszkodzi w bawieniu się. Natomiast gra musi posiadać zasady, które użytkownik aspirujący do dołączenia do niej musi znać.

W kontekście postawionego w tej pracy pytania badawczego o rolę gier w socjalizacji warto odnieść się do spojrzenia na pojęcie zabawy teoretyków zajmujących się badaniem ścieżek socjalizacji przez pryzmat zabawy. Jean Piaget czy Zygmunt Freud określali bowiem zabawę jako jeden z głównych elementów rozwoju jednostki. Ich zdaniem wchodzenie w interakcje społeczne w kręgu zabawy oraz przestrzeganie norm i zasad panujących w bardziej sformalizowanej formie zabawy, czyli grze, pozwala jednostce na odpowiedni rozwój i budowanie własnej tożsamości¹²².

Henricks w swoich studiach na temat gier i zabaw zwraca uwagę na bardzo istotne dla niniejszej rozprawy podejście do tych pojęć. Otóż określa one je jako aktywność, która może dać szansę na rozwój jednostki na każdym z etapów jej życia. Stawiając swą tezę, mówi on o takich obszarach życia, jak edukacja czy socjalizacja jednostki przez rozrywkę. W jego koncepcji najważniejszym elementem w rozwoju, we wspomnianych obszarach, jest czerpanie przyjemności

¹¹⁹ Teoria Johana Huizingi koncentruje się na roli zabawy jako naturalnej formy spędzania czasu, uznając ją za aktywność odseparowaną od codziennego życia, z własnymi zasadami i miejscem. Kluczowym elementem są reguły gry, które kształtują trwałą społeczność graczy. Roger Caillois, kontynuator myśli Huizingi, podtrzymuje ten pogląd, definiując gry i zabawy jako dobrowolne aktywności w określonym czasie, w określonej przestrzeni i zgodnie z przyjętymi regułami. Jednakże w przeciwieństwie do Huizingi Caillois podważa bezinteresowny charakter zabawy, uznając ją za działanie z zamiarem zysku.

¹²⁰ G. H. Mead, *Mind, Self and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*, University of Chicago Press, Chicago 1934, s. 151.

¹²¹ G. Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, [w:] *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wydawnictwo Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej „Academica”, Warszawa 2010.

¹²² M.J. Szymański, *Studia i szkice z socjologii edukacji*, Wydawnictwo Akademii Pedagogiki Specjalnej, Warszawa 2015, s. 54–57.

z zabawy. Dzięki silnemu zaangażowaniu w aktywność ludyczną osoba bawiąca się nawet nie zdaje sobie sprawy z tego, że w trakcie zabawy pozyskuje nowe umiejętności¹²³.

Pojawia się jednak pytanie, gdzie w kontekście zabawy i gry szukać gier wideo. Mogłoby się wydawać, że przedstawione teorie gry i zabawy nijak mają się do współczesnych gier wideo, jednak należy zwrócić uwagę na to, że odegrały one kluczową rolę w próbie zdefiniowania tego, czym gra wideo jest. Nie można się nie zgodzić z tym, że każda gra wideo posiada ustalone zasady i reguły, odbywa się w określonym miejscu i czasie, którym jest przestrzeń wirtualna, oraz – jak pisał o tym Caillois – jest aktywnością widowiskową i interesowną¹²⁴, gdyż gracz zasiadając do gry wideo, ma na celu ukończenie jakiegoś etapu gry. Zatem już te powyższe rozważania mogą utwierdzić w przekonaniu o sensowności wykorzystania teorii gier i zabaw do definiowania gry wideo. Jesper Jull, czerpiąc po części z klasycznych teorii gier i zabaw, proponuje definicję gry wideo, która wydaje się najbardziej zasadna i odpowiadająca stanowi wiedzy na ten temat. Zdaniem Julla do definiowania gry wideo należy podejść z perspektywy trzech kwestii: systemu ustanawianych przez nią reguł i zasad, relacji między grą a graczem oraz relacji między graczami a resztą świata¹²⁵. Jull, odnosząc się do tych trzech perspektyw, przedstawia sześć cech, które jego zdaniem musi spełniać gra wideo, by być za taką uznana.

Po pierwsze, każda gra wideo musi posiadać dobrze zdefiniowane i zrozumiałe dla graczy reguły. System zasad panujących w grze wideo ma stanowić podstawę rozgrywki. Jull opisuje reguły gry jako fragment jej kodu, po którego uruchomieniu (włączeniu gry) zasady zaczynają obowiązywać. Drugą cechą określającą grę wideo jest zróżnicowany i policzalny wynik osiągany w zależności od jej zasad i reguł. Dobrze przystosowany system nagradzania i oceniania gracza podtrzymuje jego aktywność w świecie wirtualnym. Trzecia cecha wiąże się z wynikiem gry – każde działania gracza należy w odpowiedni sposób nagradzać albo karać, by odczuwał on wyzwanie stawiane mu przez grę wideo. Kolejną cechą jest wysiłek gracza. Jull pisząc o tej cesze, podkreśla, że dobra gra wideo powinna zachęcać gracza do poświęcenia jego czasu i energii, co zwiększy jego zaangażowanie w rozgrywkę. Piąta cecha wiąże się z psychologiczną cechą gracza i – jak określa ją Damian Gałuszka – jest mniej sformalizowana niż poprzednie, gdyż zależy od

¹²³ T. S. Henricks, *Play Studies: A Brief History*, "American Journal of Play" 2020, t. 12, nr 2, s. 134.

¹²⁴ R. Caillois, *Gry i ludzie*, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997, s. 17.

¹²⁵ J. Juul, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wydawnictwo Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej „Academica”, Warszawa 2010, s. 37–38.

indywidualnego podejścia gracza do rozgrywki¹²⁶. Cechą tą jest przywiązanie do wyniku. W tym przypadku gra wideo powinna posiadać mechanizmy, które wywołają w graczach pozytywne emocje po wygranej, a negatywne po przegranej. Wywoływanie emocji wynikających z poczynań w świecie wirtualnym ma wpływać na zaangażowanie gracza w rozgrywkę. Ostatnią cechą gry wideo są negocjowalne konsekwencje. Cechę tę należy rozumieć w taki sposób, że gra wideo nie może nieść ze sobą bezpośrednich negatywnych konsekwencji w realnym życiu gracza, dlatego zabrania się produkowania gier, w których dominuje niczym nieuzasadniona przemoc czy tematy tabu¹²⁷. Gdyby chcieć zebrać w całość przedstawione powyżej cechy gry wideo i stworzyć z niej definicję, to brzmiałaby ona następująco:

Gra jest opartym na regułach systemem formalnym o zróżnicowanym wyniku, w którym różnym wynikom przypisuje się różne wartości; gracz podejmuje wysiłek mający na celu wywarcie wpływu na wynik i czuje przywiązanie do wyniku, a konsekwencje działania są opcjonalne i podlegają negocjacji¹²⁸.

Powyższa definicja zakłada, że za przestrzeganie reguł i zasad panujących w grze gracz otrzyma jakąś nagrodę lub karę (w przypadku nieprzestrzegania reguł). Należy więc zakładać, że najważniejszym aspektem dla użytkownika gry będzie wygrana. Samą wygraną możemy rozumieć na różne sposoby – dla jednych może być to najwyższy wynik w rankingu, natomiast inny gracz może uznać, że przejście niedostępnych terenów w danej grze lub poznanie nowych osób w grze sieciowej jest dla niego wygraną. Niezależnie jednak od tego, jaką formę przyjmuje wygrana, jest ona kluczem do odpowiedzi na pytanie „dlaczego gramy?”. Jane McGonigal, uznana twórczyni gier wideo, mówi o tym, że kluczowym aspektem grania jest *epic win*, czyli moment, w którym gracz zostaje nagrodzony za swoje starania. McGonigal idzie jednak krok dalej, uważa bowiem, że granie nie powinno odbywać się tylko w kręgu wirtualnym, gdyż jej zdaniem powinniśmy się nauczyć czegoś, co możemy określić jako grę w życie. Autorka najzwyczajniej zachęca do obudzenia w sobie gracza. Dzięki takiemu podejściu wzrośnie nasza motywacja do wykonywania

¹²⁶ D. Gałuszka, *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*, Wydawnictwo LIBRON – Filip Lohner, Kraków 2017, s. 35.

¹²⁷ J. Jull, *Gra, gracz, świat...*, op. cit, s. 45–52.

¹²⁸ *Ibidem*, s. 45.

codziennych czynności i nie będą one dla nas nużące, kiedy zacznemy je pojmować nie w kategorii obowiązku, lecz *epic questa*, czyli zadania, jakiemu musimy sprostać, by osiągnąć wygraną¹²⁹.G

W bardzo podobnym tonie o graniu w gry wypowiada się Bernard Suits, który uważa, że każdorazowe granie stanowi aktywność związaną z przekraczaniem stawianych przez grę barier, na które godzi się sam użytkownik jeszcze przed dołączeniem do rozgrywki¹³⁰. Jeśli spojrzeć na tę koncepcję z punktu widzenia grania w gry przez osoby z niepełnosprawnościami, to świat gry możemy określić jako obszar, w którym podmioty te są w stanie przełamać bariery nie tylko wirtualne, ale także czasami swoje własne ograniczenia. Dodatkowo takie podejście do zabawy może świadczyć o jej inkluzywnej roli, gdyż gracz korzystający z zabawy za sprawą gier wideo może poczuć się jako autonomiczna jednostka, która jest w stanie sama poradzić sobie z barierami dzięki możliwościom, jakie dają jej światy wirtualne.

Ostatnią kwestią, którą chciałbym poruszyć, jest definicja gry wideo uwzględniająca zagadnienie uczestnictwa w kulturze. Faktem jest, że gry wideo to część dzisiejszej kultury¹³¹. Jon Dovey i Helen W. Kennedy utożsamiają gry z symulacją i technologią generującą światy wirtualne. Stwierdzają oni, że rosnąca wciąż tendencja do wykorzystywania symulatorów i światów wirtualnych plasuje gry wideo na ważnym miejscu wśród sił symbolicznych i wyobrażeniowych dzisiejszego świata¹³². Przez wzgląd na to, jak dużo mogą zaoferować światy wirtualne osobie z nich korzystającej, autorzy definiują gry wideo jako „pudełko symulacyjnych zabawek”, które przez mnogość możliwych symulacji, jak chociażby przeniesienie wirtualnego awatara gracza w każde miejsce na świecie, pozwalają na szerszy dostęp do kultury popularnej¹³³.

¹²⁹ J. McGonigal, *Superbetter: Życie to gra, naucz się wygrywać*, Czarna Owca, Warszawa 2017. McGonigal w przywołanej książce opisuje wspomnianą koncepcję grania w życie na podstawie własnych doświadczeń związanych z chorobą. Dowiadujemy się z niej, że najbardziej istotnym elementem procesu powrotu do zdrowia autorki było pojmowanie przez nią samą procesu leczenia jako gry. Każdy etap, jaki musiała pokonać, by powrócić do pełni zdrowia, traktowała jako kolejny poziom lub zadanie w grze, któremu musiała sprostać, co pozwoliło jej na osiągnięcie psychicznej odporności na proces medykalizacji. Na podstawie swoich przeżyć związanych z doświadczeniem choroby i powrotu do zdrowia stworzyła grę SuperBetter, która ma zachęcać osoby z różnego rodzaju problemami do zmiany podejścia i zrozumienia tego, że nawet mała wygrana może prowadzić do ostatecznego sukcesu.

¹³⁰ B. Suits, *Konik Polny. Gry, życie i utopia*, Aletheia, Warszawa 2016, s. 64.

¹³¹ D. Muriel, G. Crawford, *Video Games as Culture Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Routledge, Londyn, New York 2018; A. Asa Berger, *Video Games a Popular Culture Phenomenon*, Transaction Publishers, Nowy Brunzwik, Londyn 2009.

¹³² J. Dovey, H. W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 16.

¹³³ Ibidem. Warto zwrócić uwagę na projekt Radosława Bomby, który za sprawą gry wideo SecondLife, będącej rodzajem symulatora życia codziennego, zdecydował się na przeniesienie istotnych kulturowych wydarzeń do świata rzeczywistego. Projekt Jarocin 1985 polegał na symulacji w przestrzeni gry Second Life kultowego już festiwalu

Natomiast Mihály Csíkszentmihályi zauważył analogię między grami a dzisiejszą kulturą. Jego zdaniem kultura jest w stanie oddziaływać na wszystkie etapy życia jednostki, natomiast gry wideo, jako część tej kultury, wypełniają „przerwy w scenariuszu kultury”¹³⁴. Oznaczać to ma, że gry wideo angażują odbiorcę do brania udziału w kulturze nawet w trakcie jego czasu wolnego, kiedy to instytucje kulturowe nie posiadają tak rozwiniętych mechanizmów, które zachęcałyby jednostki do korzystania z różnych elementów kultury.

W powyższych akapitach natrafiamy na definicje gry jako medium umożliwiającego uczestnictwo w kulturze. A. Kłoskowska pisze o uczestnictwie w kulturze jako o formułowaniu i odbieraniu symbolicznych przekazów¹³⁵, jak wskazuje na to definicja J. Doveya i H. W. Kennedy, gry wideo stają się symbolem dzisiejszej kultury¹³⁶. Można zatem stwierdzić, że granie w gry wideo jest nową formą uczestnictwa w kulturze. Opierając się na koncepcji trzech ram kultury¹³⁷ wspomianej już Kłoskowskiej, B. Sułkowski proponuje, by do koncepcji uczestnictwa w kulturze dodać treści związane kulturą społeczeństw sieciowych oraz cyberkulturą¹³⁸, do których możemy zaliczyć gry wideo. Zdaniem Sułkowskiego za sprawą możliwości, jakie przed użytkownikiem sieci stawia technologia web 2.0¹³⁹, osoba przebywająca w Internecie czy świecie wirtualnym staje się nie tylko jego użytkownikiem, ale także kreatorem treści w nich zwartych¹⁴⁰. Do tych kreacji odnieść się w kolejnych częściach rozdziału.

muzyki rockowej, stanowiącego ważną część muzycznej kultury w Polsce. Dzięki projektowi gracze mogli wziąć udział w tym kulturowym wydarzeniu, a dodatkowo rozwinąć swoją wiedzę na temat polskiej muzyki rozrywkowej i jej historii. Za: Referat: R. Bomba, R. Moczadło, Projekt *Jarocin '85 w Second Life jako przykład wykorzystania światów wirtualnych w dydaktyce przedmiotów kulturoznawczych*.

¹³⁴ M. Csíkszentmihályi, *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia*, tłum. M. Wajda-Kacmajor, Moderator, Taszów 2005, s. 150–151.

¹³⁵ A. Kłoskowska, *Społeczne ramy kultury. Monografia socjologiczna*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1972.

¹³⁶ J. Dovey, H. W. Kennedy, *Kultura gier...*, op. cit, s. 16.

¹³⁷ A. Kłoskowska, *Socjologia kultury...*, op. cit.

¹³⁸ B. Sułkowski, „*Społeczne ramy kultury*” *czterdzieści lat później, pięć modeli komunikacji kulturowej*, „Kultura i Społeczeństwo” 2011, nr 2–3.

¹³⁹ Serwisy internetowe, których treści mogą być generowane przez ich użytkowników. Przykładami są Facebook, Instagram lub YouTube.

¹⁴⁰ B. Sułkowski, „*Społeczne ramy kultury*”..., op. Cit., s. 25–28.

2.2 *Critical play*... jak zrozumieć, badać, grać i tworzyć gry wideo

We wstępie do swojej książki *Critical play: Radical Game Design* Mary Flanagan zadaje pytanie, czy gry wideo mogą stać się czymś więcej niż tylko czystą rozrywką. Proponuje, by rozpatrywać to medium przez pryzmat różnych ról, jakie mogą odegrać w codziennosci ich użytkowników. Jako przykłady Flanagan podaje wykorzystanie gier w celu rozwoju kreatywności, poprawy myślenia konceptualnego czy wreszcie określa gry jako potencjalne narzędzie mogące służyć jako pomoc w rozwiązywaniu problematycznych kwestii społecznych¹⁴¹. Zagadnienie *critical play*, możemy określić jako alternatywne spojrzenie na gry wideo, które mogą stać się technologią asystującą w różnych obszarach życia jednostki. Należy więc zwrócić uwagę, że tego typu podejście do gier wideo jest niemal niezbędne w kontekście rozważań na temat roli gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami. Flanagan uważa, że aby w pełni zrozumieć grę, trzeba dokonać dogłębnej i krytycznej analizy jej kontekstu¹⁴², w którym należy upatrywać możliwości wykorzystania gier wideo w różnych obszarach życia społecznego. Możliwości te szczegółowo przedstawię w dalszej części tego rozdziału.

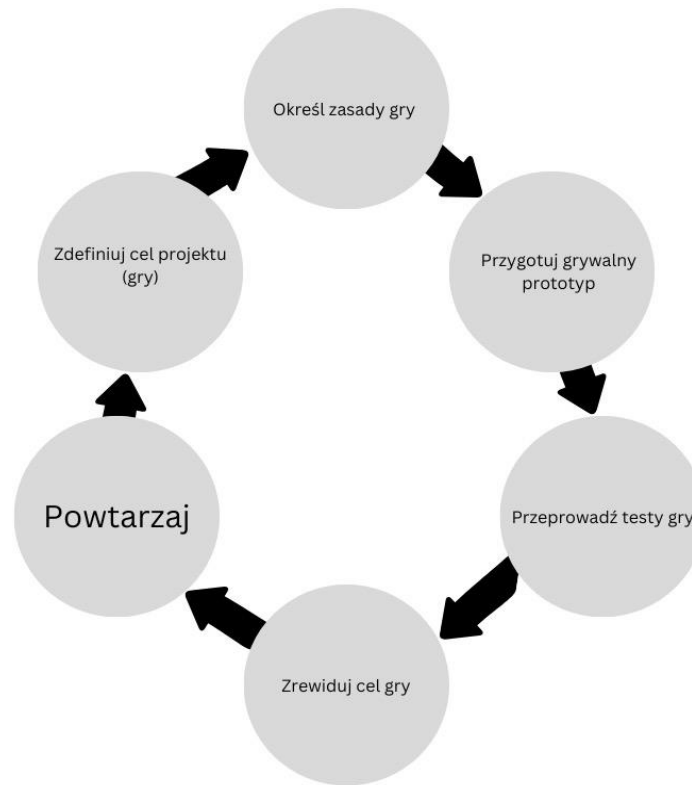
Krytyczne spojrzenie na gry, poprzez szczegółową analizę ich elementów narracyjnych, wizualnych czy mechanicznych, może nie tylko pozytywnie wpłynąć na odbiór tego medium i zaznajomić niektórych odbiorców z szerszym kontekstem zawartym w grach, ale dodatkowo zwracanie uwagi na możliwości gier w różnych obszarach może przyczynić się do zachęcenia innych artystów, muzyków czy projektantów gier, do zmiany podejścia do procesu tworzenia gry wideo. Krytyczne spojrzenie na własną pracę twórczą może poprowadzić, zdaniem Flanagan, branżę game-devową w nową erę tworzenia medium growego, które zyska nowe formy przekazu i stanie się bardziej otwarte na nowych użytkowników. Ta nowa era może przynieść, zdaniem autorki, następujące korzyści: ewolucję kultury grania, stworzenie historii korzyści wynikających z korzystania z gier wideo, poszerzenie reprezentacji w światach wirtualnych o kontekst pomijanych grup społecznych/wyznaniowych czy wreszcie inkluzywność gier dla osób ze szczególnymi potrzebami poprzez uwrażliwienie twórców na aspekt dostępności w grach¹⁴³.

¹⁴¹ M. Flanagan, *Critical Play: Radical Game Design*, The MIT Press, Cambridge 2009, s. 3–8.

¹⁴² Flanagan do kontekstu gry zalicza takie jej elementy, jak: mechaniki, systemy, świat przedstawiony oraz narracje.

¹⁴³ M. Flanagan, *Critical Play*..., op. cit., 251–252.

Flanagan proponuje w związku z tym rewizję dotychczasowego spojrzenia na etap produkcji gier¹⁴⁴. Tradycyjny model przygotowania projektu gry prezentuje się następująco:



Ilustracja 9 Tradycyjny model projektu gry wideo

(Opis alternatywny: wykres przedstawiający proces projektowanie gier wideo, zobrazowany na planie zamkniętego koła, na którym przedstawione są poszczególne etapy procesu projektowania rozpoczynając od: zdefiniowania celu projektu (gry), określeniu zasad gry, przygotowaniu grywalnego prototypu, przeprowadzeniu testu gry, zrewidowaniu celu gry, powtórzeniu wszystkich czynności, po czym schemat się powtarza.)

Możemy zauważyć, że w prezentowanym powyżej modelu brak miejsca na refleksje twórcy na temat przekazywania istotnych społecznie wartości czy dostosowania ustawień gry pod konkretne grupy o szczególnych potrzebach, jak osoby z niepełnosprawnościami czy osoby starsze. Spoglądając na model tradycyjnego podejścia do projektowania gier, możemy zobaczyć, że poza podstawowymi założeniami, bazującymi chociażby na elementach definicji gry według Jespera Julla, odnoszących się do reguł gry, brak tu głębszej refleksji na temat przekazywania wartości czy dostosowywania kontekstu gry do szerszego grona odbiorców. Co więcej, spoglądając na model

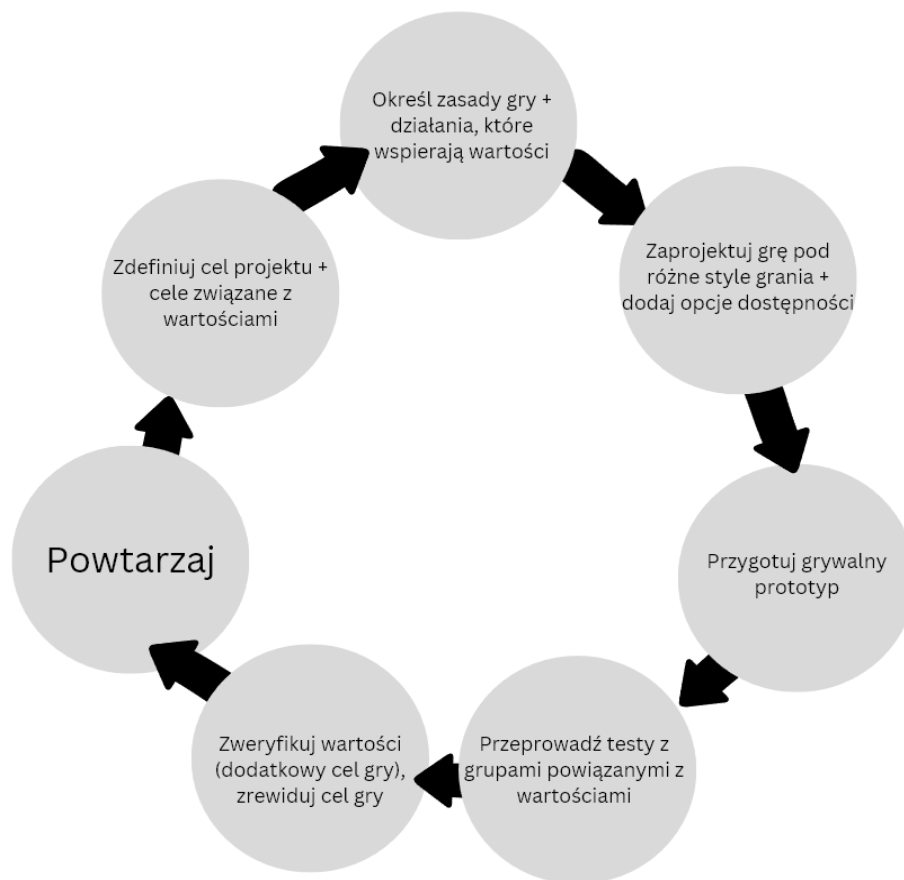
¹⁴⁴ Opracowanie własne na podstawie: M. Flanagan, *Critical Play...*, op. cit., s. 255.

z perspektywy *critical play*, brak w nim jakichkolwiek elementów, które mogłyby zostać poddane analizie wartościującej treści przekazywane przez kontekst gry. Jedynym momentem analizy zawartości gry jest rewizja jej celu, która na tym etapie ma służyć sprawdzeniu, czy poszczególne elementy świata gry działają odpowiednio i pozwalają na osiągnięcie założonego przez twórców celu w grze wideo. Jednakże takie podejście nie wpisuje się w perspektywę *critical play*¹⁴⁵.

Flanagan uważa, że tradycyjne podejście branży game-devowej jest zbyt zamknięte. W tekście zwraca się w związku z tym do projektantów gier, by wraz z rozwojem popularności gier wideo zwiększała się także ich świadomość tego, że ich wytwory coraz częściej stają się istotnym środkiem przekazu, w związku z czym twórcy gier powinni zacząć brać społeczną odpowiedzialność za przekaz kierowany do swoich odbiorców. Powołuje się przy tym na Donalda Schöna, który uważał, że do projektowania należy podchodzić z refleksją, pozwalającą spojrzeć na swoje przyszłe dzieło z innego punktu widzenia i ujrzeć szerszy obraz projektu. W takiej sytuacji Flanagan proponuje rewizję modelu o kilka istotnych elementów związanych z przekazywanymi przez gry wartościami, które mogą wzbogacić zarówno proces projektowania gier, jak i jego efekt, którym będzie ostateczna wersja gry¹⁴⁶.

¹⁴⁵ Chciałbym w tym miejscu zaznaczyć, że prezentowane w tym rozdziale krytyczne podejście do aktualnej perspektywy twórców gier, do procesu projektowania gier, nie oznacza, że błędy, na jakie zwracam tu uwagę, można ekstrapolować na całą branżę, gdyż w dzisiejszej rzeczywistości możemy znaleźć wielu twórców tworzących głębokie narracje, nasycone ważnym społecznym przekazem i wartościowymi reprezentacjami mniejszości. Jednak uważam, że przedstawienie perspektywy *critical play*, w odniesieniu do twórców medium growego, powinno wybrzmieć szerszym echem, by większość środowiska game designerów zdało sobie sprawę z odpowiedzialności, jaką niesie ze sobą tworzenie medium kulturowego, będącego jednym z najpopularniejszych środków przekazu komunikatów w dzisiejszej rzeczywistości społecznej, w szczególności wśród młodszych odbiorców treści kulturowych, którzy na podstawie kontekstu prezentowanego w grach mogą kształtować swoje zachowania i systemy wartości.

¹⁴⁶ M. Flanagan, *Critical Play...*, op. cit., s. 252–256.



Ilustracja 10 Krytyczny model projektu gry wideo¹⁴⁷

(Opis alternatywny: wykres przedstawiający proces krytycznego podejścia do projektowania gier wideo, zobrazowany na planie zamkniętego koła, na którym przedstawione są poszczególne etapy procesu projektowania rozpoczynając od: zdefiniowania celu projektu plus określeniu celu związanego z wartościami jak np. wzmocnienie osób z niepełnosprawnościami, określeniu zasad gry plus działania które wspierają wartości, zaprojektowaniu gry pod różne style grania plus dodanie opcji dostępności, przygotowanie grywalnego prototypu, przeprowadzenie testów z grupami powiązаныmi z wartościami, weryfikacja wartości takich jak dodatkowy cel gry oraz zrewidowanie celu gry, powtórzeniu wszystkich czynności, po czym schemat się powtarza)

Nowy model tworzenia gier Flanagan określa jako *critical play game design model*. Poniżej przedstawiam założenia oraz sposoby jego rewizji z uwzględnieniem zmian i dodaniem nowych elementów do tradycyjnego podejścia do projektowania gier¹⁴⁸:

¹⁴⁷ Opracowanie własne na podstawie: M. Flanagan, *Critical Play...*, op. cit., s. 257.

¹⁴⁸ Istotne zmiany lub uzupełnienia modelu zostały w tekście pogrubione.

- Zdefiniuj cel projektu (gry) + **cele związane z wartościami** – projektant gry wyznacza cele niezbędne dla projektu w celu stworzenia wartościowej produkcji oraz ustala jeden lub więcej istotnych celów wartościowych, którymi mogą być np. przedstawienie reprezentacji konkretnej grupy lub zaprezentowanie istotnych problemów społecznych.
- Określ zasady gry + **działania, które wspierają wartości** – przy projektowaniu kluczowych do osiągnięcia podstawowego celu gry mechanik, zasad i systemów należy uwzględnić także te elementy, które posłużą przedstawieniu i osiągnięciu wartościowego celu gry.
- **Zaprojektuj grę pod różne style grania + dodaj opcje dostępności** – należy zwrócić uwagę, by starać się zaprojektować grę, która mogłaby być użytkowana przez szersze grono odbiorców, jak chociażby gracze z niepełnosprawnościami, którzy będą mogli cieszyć się grą poprzez wykorzystanie zaimplementowanych do gry ustawień dostępności.
- Przygotuj grywalny prototyp – przedstawienie pomysłu na grę w formie dokumentacji projektowej lub w formie wersji demonstracyjnej gry¹⁴⁹.
- **Przeprowadź testy z grupami powiązаныmi z przyjętymi dla gry wartościami** – zaproszenie do testów graczy, których dotyczy dany wartościowy cel, jak np. graczy z niepełnosprawnościami, którzy będą w stanie określić przydatność nowych opcji dostępności w grze.
- **Zweryfikuj wartości (dodatkowy cel gry)** oraz zrewiduj główny cel gry – należy zweryfikować informacje zwrotne uzyskane w trakcie testów gry i z komentarzy graczy, w ten sposób możliwe będzie zweryfikowanie, czy wartości przyjęte dla gry wyłaniają się w trakcie rozgrywki. Jeśli tak się nie dzieje, można będzie podjąć decyzję o zmianie celów i dodaniu odpowiednich opcji, tak aby gra była angażująca i komunikowała przyjęte dla niej wartości.

Możemy zauważyć, że powyższa rewizja modelu została uzupełniona o te elementy, które wpisują się w krytyczne spojrzenie na gry wideo. Już we wstępnych etapach projektowania autorka modelu zachęca twórców gier do refleksji nad tematyką gry oraz systemami, które usprawnią osiągnięcie przyjętych dla niej wartości. To bardzo istotny aspekt pracy nad projektami gier. Poza uzyskaniem nadrzędnego celu, którym powinno być promowanie wartości, zespół projektowy może oprzeć

¹⁴⁹ Warto dodać, że przy projektowaniu prototypu należy także pamiętać o tych elementach gry, które odnoszą się do celów przyjętych dla komunikowanych przez grę wartości.

niektóre mechaniki gry lub część narracji właśnie na przyjętych dla gry wartościach, co zapewne może pozytywnie wpłynąć na odbiór danego tytułu wśród graczy, szczególnie tych, którym są one bliskie. Z perspektywy badacza gier i ich wykorzystania przez osoby z niepełnosprawnościami bardzo cieszy mnie fakt zauważenia potrzeby wdrożenia osób zainteresowanych dodatkowym celem/tematem gry, w tym właśnie osób z niepełnosprawnościami, do procesu testowania prototypów gier. Takie podejście pozwoli na wykorzystanie wiedzy opartej na doświadczeniu, do poprawy np. ustawień dostępności w grze.

Odnosząc się także do innych istotnych celów, takich jak np. odpowiednio symulowane reprezentacje konkretnych grup w omawianym medium, Mary Flanagan uważa, że odpowiednio zaprojektowane gry wideo mogą stać się elementami działań aktywistycznych przekazującymi użytkownikowi ważne społecznie przesłanie, które uświadomi mu istotę danego problemu, a zatem najważniejszym aspektem w projektowaniu gier aktywistycznych nie będzie ich warstwa mechaniczna, lecz odpowiednio przedstawiona warstwa narracyjna. Autorka zwraca uwagę, że od wielu lat badacze mediów skupiają się na ich aktywistycznym przesłaniu obecnym w różnych wytworach kultury, dlatego też zachęca, by w fabułach gier poszukiwać wątków związanych z istotnymi społecznie zjawiskami, które mogą mieć moc przekazywania ważnych idei użytkownikom. Jako sztandarowy przykład podaje gatunek określany jako *games for change*, których głównym celem jest uwrażliwienie gracza na tematykę społeczną przedstawioną w tych produkcjach¹⁵⁰.

Zdaniem Flanagan niemal każda gra może nieść ze sobą jakiś istotny przekaz, nawet jeśli takie przesłanie nie leżało w założeniach projektowych jej twórców. Tłumacząc swoje słowa, posługuje się przy tym dwoma skrajnymi przykładami serii *The Sims* oraz *Grand Theft Auto*. Flanagan uważa, że *The Sims* jako gra skupiająca się na symulacji życia codziennego przekazuje swojemu użytkownikowi różne podstawowe wartości, ale dodatkowo daje mu do zrozumienia, czym jest kontekst konsumpcjonizmu w dzisiejszym społeczeństwie, gdyż jednym z głównych zadań gracza w *The Sims* jest odpowiednie zarządzanie majątkiem simów w celu ich odpowiedniego funkcjonowania. Z kolei *Grand Theft Auto* jest serią opowiadającą o niemoralnych i często brutalnych działaniach gangów. Można więc zadać pytanie, czy przywołanie takich gier jest zasadne? Flanagan uważa, że choć gra nie niesie ze sobą większych aspektów edukacyjnych, to

¹⁵⁰ M. Flanagan, *Critical Play...*, op. cit., s. 13–15.

dzięki dobrej konstrukcji świata przedstawionego, którą określa jako „fizycznie podobną do naszego świata”, jej twórcy mogli przekazać graczom światopogląd niektórych grup społecznych, które poprzez przemoc i wyzysk są w stanie coś zyskać¹⁵¹. Zdaniem badaczki nawet tak skrajne przekazy mogą okazać się pomocne, gdyż zwracają uwagę na jakiś istotny problem drażący społeczeństwo obywatelskie. W tym miejscu chciałbym sobie pozwolić na lekką krytykę argumentacji Flanagan, gdyż z jakiegoś powodu autorka pomija oczywiste przykłady, które mogłyby lepiej zobrazować koncepcje krytycznego grania, a jak sama zwraca na to uwagę, jest to bardzo istotny aspekt, który muszą zrozumieć zarówno gracze, badacze, jak i twórcy gier. Rozumiem, że omówienie ww. tytułów miało ukazać głębię niektórych kontekstów growych, którą nie każdy musi zrozumieć czy zauważyć, jednak takie przykłady poddałbym szerszej analizie, niż uczyniła to Flanagan. Dlatego też proponuję w tym miejscu bardziej oczywistą ilustrację krytycznego spojrzenia na gry, a dodatkowo wpisującego się w tematykę tej pracy. Mowa o Wheelchair Simulator – produkcji z gatunku gier zręcznościowych, w której gracz steruje osobą korzystającą z wózka inwalidzkiego, a jego zadaniem jest przemieszczenie się z punktu A do punktu B, omijając przy tym ruchliwe ulice czy leżące na chodnikach gałęzie lub kamienie. Dodatkowo cały świat gry przedstawiony jest w stylistyce kreskówkowej i mocno przesmiewczej, co niektórym odbiorcom może wydawać się niewłaściwe, jeśli spojrzymy na tematykę. Jednak patrząc krytycznym okiem na konstrukcję gry, jesteśmy w stanie zauważyć, że choć głównym jej założeniem jest wspomniane przechodzenie kolejnych poziomów jak w typowej zręcznościówce, to dodatkowo jej kontekst niesie ze sobą przesłanie, mające na celu zmianę podejścia do niepełnosprawności, co narrator gry, który w rzeczywistości sam porusza się na wózku inwalidzkim, tłumaczy następująco:

Ta gra pozwoli ci zagłębić się w życie użytkownika wózka inwalidzkiego i tego, z czym ja mam do czynienia na co dzień. Postarajmy się jednak unikać przesadnego uzalania, to wszystko nie jest takie złe. A wózek inwalidzki... cóż wózek inwalidzki jest tylko sposobem na poruszanie się¹⁵².

Myślę, że powyższe przykłady Flanagan oraz mój własny tłumaczą ogólnie założenie krytycznego podejścia do gier i obrazują, jak jest ono istotne w dzisiejszym badaniu tekstów medialnych. Gra, tak samo jak książka czy film, przekazuje swojemu użytkownikowi komunikaty, które ten może w różny sposób odbierać i z nich korzystać. Poprzez możliwe indywidualne interpretacje kontekstu

¹⁵¹ M. Flanagan, *Critical Play...*, op. cit., s. 223–224.

¹⁵² Fragment wypowiedzi narratora z gry Wheelchair simulator.

przez jego odbiorcę krytyczne spojrzenie na gry wideo i ich przekaz stają się kluczowe w zrozumieniu głębi kontekstu danego medium oraz roli, jaką może odegrać w życiu osoby grającej. Wyniki takich analiz można wykorzystać w celu poprawy jakości dostępności w grach wideo czy też do stworzenia programu nauczania opartego na grach wideo, w których najważniejszym aspektem będzie rozrywka, a „efektem ubocznym” zdobycie wiedzy.

2.2 Krótka historia gier poważnych, czyli jak wykorzystywać kontekst gry wideo do celów innych niż rozrywka

Mimo że tekst mojej rozprawy doktorskiej traktuje o roli gier popularnych w życiu osób z niepełnosprawnościami, to sporym niedopatrzeniem byłoby pominięcie koncepcji *serious games*. Analiza gier poważnych jest bowiem jednym z bardziej popularnych obszarów *game studies*. Gdy mowa o wsparciu osób z niepełnosprawnościami za pomocą różnego rodzaju gier, mam na myśli gry papierowe (planszowe) oraz cyfrowe (wideo). Jak pisałem w jednym z poprzednich rozdziałów, koncepcja *serious games* opiera się na tym, że są to gry i zabawy, które dzięki swojej zawartości są w stanie przynieść użytkownikowi coś więcej niż czystą rozrywkę. Do pozarozrywkowych efektów korzystania z *serious games* możemy zaliczyć naukę języków obcych lub zgłębianie zawłości historycznych – mówimy wówczas o grach w sensie czysto edukacyjnym. Paweł Świątek w swoim artykule o grach użytkownych¹⁵³ opisuje także gry o walorach społeczno-edukacyjnych, których głównym zadaniem jest pomoc w odnalezieniu się jednostki w społeczeństwie. W grach takich użytkownik może zgłębiać wiedzę np. z zakresu działania struktur społecznych lub kwestii dotyczących ochrony zdrowia obowiązujących na danym obszarze¹⁵⁴. Gry społeczno-edukacyjne w niektórych wersjach zwracają uwagę na istotny problem społeczny, jak chociażby World Without Oil. Jeszcze innym przykładem gier poważnych są gry terapeutyczne, za których pomocą użytkownik jest w stanie urozmaicić proces rehabilitacji, co szczegółowo opiszę w dalszej części tego rozdziału.

Przedstawiając skrótowy opis *serious games*, można w odniesieniu do ich nadrzędnego celu w pewnym zakresie posłużyć kategorią „efektu ubocznego” Zarówno bowiem dla mnie, jak i dla

¹⁵³P. Świątek, *Rodzaje gier użytkownych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2014 Gry użytkowne: Alternatywna nazwa dla Serious Games.

¹⁵⁴ Ibidem. s. 96–97.

innych badaczy, korzyści, jakie płyną z gier poważnych, często nie są kwestią nadrzędną dla ich użytkownika¹⁵⁵. Gracz rozpoczynając grę rehabilitacyjną, wchodzi w jej świat, przy czym grając, nie skupia się na tym, że ma ćwiczyć uszkodzoną część ciała, która jest poddawana procesowi rehabilitacji, gdyż ważniejsze jest czerpanie przyjemności z gry i postępowanie na przekór jej wyzwaniom. Sam efekt terapeutyczny staje się właśnie czymś w rodzaju efektu ubocznego, lub inaczej to ujmując – wartości dodanej, gdyż poprzez osiągnięcie celu stawianego przez grę, którym może być strzelenie odpowiedniej liczby bramek (posługując się przy tym niesprawną nogą), gracz nie tylko ukończył etap gry (trafienie 10 bramek), ale także osiągnął drugi cel gry, którym była terapia niesprawnej kończyny. Zaprezentowany opis gier poważnych prowadzi nas do tego, że każda z takich produkcji musi zawierać element zabawy, który pozwoli jej użytkownikowi na zaangażowanie się w grę, gdyż jak zwraca na to uwagę chociażby Johan Huizinga:

*Element zabawy leży u podstaw intensywności, absorpcji i mocy gier, a zabawa jest bezpośrednim przeciwieństwem powagi. Dostosowując gry do poważnych celów, musimy być świadomi tego napięcia między światem zabawy a światem pracy*¹⁵⁶.

Natomiast sam twórca terminu „Serious Games” Clark C. Abt, uważa, że każda gra poważna powinna zawierać w sobie pierwiastek zabawy:

*W gry można grać na poważnie lub od niechcenia. Zajmujemy się „poważnymi grami” w tym sensie, że gry te mają wyraźny i starannie przemyślany cel edukacyjny i nie są przeznaczone głównie do rozrywki. Nie oznacza to, że poważne gry nie są lub nie powinny być rozrywkowe*¹⁵⁷.

By zrozumieć ideę stojącą za grami poważnymi, należy, moim zdaniem, odnieść się do tego, kiedy, gdzie i dlaczego pojawiły się gry. Wynika to z faktu, że pierwsze produkcje tego rodzaju wcale nie stawiały na aspekt rozrywkowy, lecz miały na celu pokazać możliwości ówczesnej technologii. Naughts and Crosses, znana szerzej jako kółko i krzyżyk, powstała 1952 roku na Uniwersytecie w Cambridge. Jej twórcą był Alexander Sandy Douglas, który w ramach swojej rozprawy doktorskiej stworzył omawianą grę i uruchomił ją na komputerze EDSAC. Projekt ten był jednak dostępny tylko dla nielicznych, gdyż możliwość korzystania z komputera miała

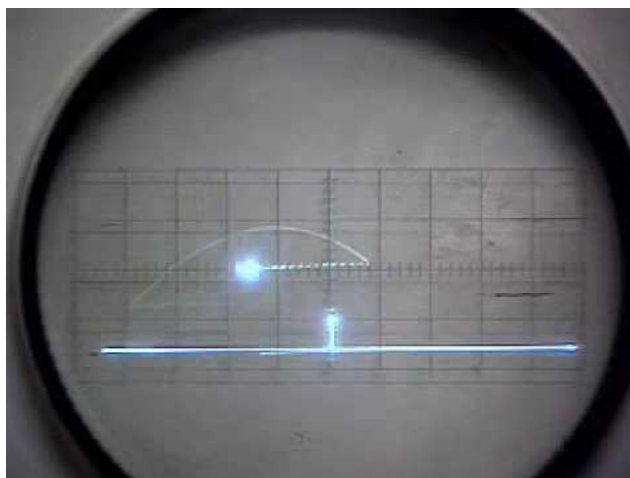
¹⁵⁵ T.C. Clapper, *Serious Games Are Not All Serious*, “Simulation & Gaming” 2018, t. 49, nr 4, s. 375–377; J. McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press, New York 2011.

¹⁵⁶ R. Garris, R. Ahlers, J.E. Driskell, *Games, motivation, and learning: A research and practice model*, “Simulation & Gaming” 2002, t. 33, nr 4, s. 441–467.

¹⁵⁷ C.C. Abt, *Serious Games*, University Press of America, Lanham, New York, London 1970.

tylko nieliczna grupa osób pracujących na uniwersytecie, a jedynymi osobami spoza kadry naukowej, które mogły zobaczyć projekt, byli zwiedzający uczelnie. Kolejnym growym projektem z 1958 roku był prekursor wszechobecnie znanej gry Pong (błędnie uznawanej za pierwszą grę wideo w historii), czyli Tennis for Two. Rozgrywka opierała się na odbijaniu piłki wirtualną „raketką”, a całą grę można było śledzić na obrazie oscyloskopu, co prezentuje poniższa grafika:

Ilustracja 11 Gra Tennis For Two na ekranie



(Opis alternatywny: okrągły ekran oscyloskopu, na którym widnieje pozioma linia w jaskrawym kolorze wyznaczająca miejsce rozgrywki, pośrodku tej linii pionowa krótsza linia obrazująca siatkę tenisową. Nad linią unosi się jaskrawy okrąg symbolizujący piłkę ping-pongową.)

Z analizy tekstów naukowych traktujących o historii omawianego medium wynika, że za pierwszą grę komputerową uznaje się Space War!, gdyż ta, w odróżnieniu od dwóch wcześniej wspomnianych, posiadała wektorową grafikę, własny interfejs, a dodatkowo była prekursorem gier wieloosobowych, pozwalała bowiem na jednoczesną rozgrywkę dwóch graczy. Gameplay Space War! opierał się na strzelaniu ze statku kosmicznego w nadlatujących wrogów, gracz mógł wybrać typ uzbrojenia, a po zakończonej rozgrywce mógł przejrzeć swoje dokonania na tablicy wyników, prezentowanej na ekranie¹⁵⁸. Opisane wyżej trzy produkcje łączy jednak to, że nie były to gry dla szerszego grona odbiorców. Miały one, jak wcześniej wspomniałem, znaczenie naukowo-badawcze, a dodatkowo były dostępne dla bardzo niewielkiej grupy użytkowników. To pokazuje,

¹⁵⁸ B. Kluska, *Dawno temu w grach. Czas pionierów: szkice z historii gier komputerowych*, Inicjatywa Wydawnicza ORKA, Łódź 2008, s. 10–13.

że gry od początku nie tylko skłaniały do zabawy, ale często zachęcały do czegoś nowego, przełamywania barier w interakcjach człowieka z technologią, osvajania się z nią i nabywania specjalistycznej wiedzy. Do szerszych kręgów społecznych gry docierają z kolei dzięki działaniom Nolana Bushnella, który w latach 70. XX wieku przeniósł grę Space War! na całkiem nowy sprzęt własnego autorstwa, pozwalający użytkownikowi na włączenie gry we własnym domu, co zrewolucjonizowało branżę i sprawiło, że coraz więcej osób zaczęło interesować się rozwojem tej gałęzi technologii. Można zaryzykować stwierdzenie, że umożliwienie korzystania z gier szerszemu gronu odbiorców w jakiś sposób wpłynęło na kształt dzisiejszych społeczeństw, gdyż – jak zwracają na to uwagę naukowcy zajmujący się badaniem gier – są one przyszłością komunikacji społecznej:

*Gry to język przyszłości, nowa forma komunikacji, która pojawia się nagle i ma ogromny wpływ na wiele krajów i w wielu problematycznych sytuacjach*¹⁵⁹.

Niedługo po udostępnieniu gier szerszemu gronu zainteresowanych mogliśmy pierwszy raz usłyszeć termin *serious games*, zdefiniowany w 1970 roku przez wspomnianego wyżej Clarka C. Abta, który wypowiadał się o nich następująco:

*Zredukowana do swojej formalnej istoty, gra jest działaniem dwóch lub więcej niezależnych decydentów dążących do osiągnięcia swoich celów w pewnym ograniczonym kontekście. Bardziej konwencjonalna definicja mówi, że gra jest kontekstem z regułami między przeciwnikami próbującymi osiągnąć swoje cele. Zajmujemy się poważnymi grami w tym sensie, że gry te mają wyraźny i starannie przemyślany cel edukacyjny i nie są przeznaczone głównie do rozrywki*¹⁶⁰.

Można zauważyć, że definicja gry poważnej niemal w niczym nie odbiega od pojmowania gier popularnych, które zostały przedstawione w poprzednich rozdziałach. W *serious games*, tak samo jak w grach popularnych (*commercial games*) najważniejsze jest osiągnięcie celu gry, przy czym gra posiada określony system reguł i zasad, które definiują przebieg rozgrywki. Wartością dodaną w grach poważnych jest, jak to określa Abt, „starannie przemyślany cel edukacyjny”, który musi być dodatkowo podbudowany elementem zabawy, gdyż dzięki takim elementom gra zachęca użytkownika do osiągnięcia tego celu.

¹⁵⁹ R. D. Duke, *Gaming, the future's language*, Sage Publications, Halsted Press Division, New York 1974.

¹⁶⁰ C. C. Abt, *Serious Games...*, op. cit.

2.2.1 Edukacyjne *serious games*

Głównym celem poważnych gier edukacyjnych jest przekazanie użytkownikowi wiedzy z określonego przez twórców obszaru nauki. Możemy tutaj mówić chociażby o dydaktyce skupiającej się na przedmiotach ścisłych, nauce języków obcych i wielu innych obszarach edukacji. Warto zwrócić uwagę, że przez edukację należy w tym wypadku rozumieć wartość dydaktyczną, jaką użytkownik może wynieść z gry. Zwracam uwagę na ten aspekt ze względu na to, że może dojść do sytuacji, kiedy gry obrazujące np. jakiś problem społeczny także zostaną uznane za edukacyjne *serious games*, co nie jest jednak do końca prawdą, gdyż gry poważne skupiające się na aspektach społecznych możemy określać jako edukacyjno-społeczne lub *games for change*, o których wspomnę w dalszej części rozdziału.

Gry edukacyjne, skupiające swoją tematykę na przedmiotach ścisłych, okazują się bardzo dobrym dodatkiem do tradycyjnego nauczania przedmiotów, takich jak matematyka czy biologia. Wynika to z faktu, że dzięki zaangażowaniu w grę uczniowie w pewnym sensie odrzucają problematykę związaną ze złożonością przedmiotów ścisłych i skupiają się na osiągnięciu dobrego wyniku w grze, jednak – jak już wspomniano wcześniej – efektem ubocznym tego zaangażowania jest nauka danego zagadnienia. Zdaniem wielu badawczy, odpowiednie przedstawienie w grze omawianego zagadnienia wpływa pozytywnie na wiele aspektów uczenia się. Wymieniają oni takie pozytywy, jak: zwiększenie motywacji uczniów, wzmożona chęć przyswajania wiedzy, rozwój krytycznego myślenia, szybkie reagowanie na pojawiające się problemy oraz wzmocnienie więzi pomiędzy uczniami dzięki współpracy potrzebnej do osiągnięcia najlepszego wyniku¹⁶¹. Pierwsze dwa pozytywy, czyli zwiększenie motywacji, za którą idzie większa chęć przyswajania wiedzy, są skutkiem tego, że dziecko korzystając z gry edukacyjnej, skupia się właśnie na zabawie i wyniku gry, a nie na samej nauce, dzięki czemu jego zaangażowanie jest większe niż w przypadku tradycyjnej lekcji. Wygotsky mówi o tym, że dziecko w trakcie zabawy zachowuje się znacznie

¹⁶¹ P. Wilkinson, *A Brief history of Serious Games*, "Entertainment Computing and Serious Games" 2016, t. 9970, P. M. Noemí, M. H. Sedano, *Educational Games for Learning*, "Universal Journal of Educational Research" 2014, nr 2(3), s. 230–238, R. L. Lamb, L. Annetta, J. Firestone, E. Etopio, *A meta-analysis with examination of moderators of student cognition, affect, and learning outcomes while using serious educational games, serious games, and simulations*, "Computers in Human Behavior" 2018, t. 80, s. 158–167; J. Breuer, G. Bente, *Why so serious? On the relation of serious games and learning*, "Journal for Computer Game Culture" 2010, nr 4(1), s. 7–24.

dojrzałej, przy czym wchodzi na wyższy poziom wykorzystywania swoich umiejętności¹⁶². Wynika z tego, że dziecko w trakcie zabawy stara się być najlepsze, w określeniu growym powiedzielibyśmy, że dziecko (uczeń) stara się „wymasterować grę”, czyli ukończyć ją z jak najlepszym wynikiem, a do jego uzyskania w grach edukacyjnych potrzebne będzie zgłębienie wiedzy, która powiązana jest z tematyką określonej gry edukacyjnej. Erikson uważa, że dziecko bawiące się lub grające, jest w stanie nauczyć się radzić sobie z różnymi problemami poprzez symulacje podobnych problemów czy zjawisk:

Bawiący się dorośli wkracza w inną rzeczywistość; bawiące się dziecko przechodzi do nowych etapów mistrzostwa. Proponuję teorię, że zabawa dziecka jest infantylną formą ludzkiej zdolności do radzenia sobie z doświadczeniem poprzez tworzenie modelowych sytuacji i do opanowania rzeczywistości poprzez eksperymentowanie i planowanie¹⁶³.

Spójrzmy na przykład na grę Bike racing math addition, w której to od zaznaczenia odpowiednich wyników działań matematycznych zależy prędkość naszego motocykla, co przekłada się na pozycję na mecie.



Ilustracja 12 Zrzut ekranu z gry Bike racing math addition

(Opis alternatywny: Zrzut ekranu z gry prezentujący motocyklistę jadącego na czarnym motorze, w czerwonym kombinezonie. W tle widoczne miasto. U dołu ekranu jest interfejs gry, prezentujący od lewej strony ustawienia użytkownika i prędkość poruszającego się motoru, następnie pozycję wyjściową oraz działanie matematyczne z czterema możliwościami odpowiedzi.)

¹⁶² L. S. Wygotski, *Interaction between learning and development*, "Readings of the Development of Children" 1978, s. 34–41.

¹⁶³ E. H. Erikson, *Childhood and society*, W. W. Norton & Company, New York 1963.

Gra pozwala na dobranie odpowiedniego poziomu zaawansowania gracza. Mianowicie na pierwszym poziomie gracz mierzy się z prostymi działaniami matematycznymi, a wszystkie poprawne rozwiązania przyspieszą jego motocykl, natomiast kiedy na najwyższym poziomie grający stanie naprzeciw trudniejszym działaniom, to błędne odpowiedzi będą spowalniały jego maszynę. Możemy zauważyć, że gra nie tylko przekazuje użytkownikowi treści matematyczne, ale także w pewien sposób przygotowuje go do działania pod presją, gdyż – jak możemy zauważyć na ilustracji z gry – na minimapie (znajdującej się nad polem z zadaniami) gracz widzi pozycję zarówno swoją, jak i innych graczy, więc sprawne wykonywanie działań przyczyni się do prześcignięcia innych i wygrania wyścigu.

Innym przykładem gry poważnej z zakresu nauk ścisłych, jest *How Plants Grow*, która ma za zadanie przedstawić graczowi podstawowe procesy wzrostu roślin. Zdaniem teoretyków, edukacyjne *serious games*, które symulują omawianą na lekcji tematykę, znacznie mocniej wpływają na zaangażowanie i entuzjazm do nauki dzieci. Nie ograniczają one bowiem uczniów do przeczytania lub wysłuchania teoretycznych założeń prowadzonych lekcji, ale pozwalają im samym się przekonać, jak przebiega dany proces, a nawet uczestniczyć w nim, jak w przypadku *How Plants Grow*, w której uczniowie muszą odpowiednio dawkować dopływ światła i wody do rośliny, by ta urosła.



Ilustracja 13 Zrzut ekranu z gry “How Plant Grow”

(Opis alternatywny: W centrum ekranu widoczny kwiat z czerwonymi płatkami. Kwiat znajduje się w nowoczesnej doniczce podłączonej do pompy z wodą, po obu stronach donicy dopływy wody. Po lewej stronie donicy widoczna wajcha odpowiadająca za podlewanie, po prawej stronie wajcha odpowiadająca za utrzymanie temperatury)

Należy zwrócić także uwagę, że taki system nauczania jest szeroko dostępny. Większość gier poważnych jest bowiem dostępna na urządzeniach mobilnych, którymi dziś dysponuje gros użytkowników, w tym dzieci. Innym pozytywem wykorzystania gier poważnych jest to, że symulacje w grze odbywają się w kontrolowanych warunkach. Postawienie prawdziwej doniczki z cebulką rośliny przed dzieckiem mogłoby spowodować wiele nieoczekiwanych sytuacji. W przypadku symulacji cyfrowej nauczyciel ma pełną kontrolę nad tym, co dzieje się w trakcie lekcji, a jednym z jego najważniejszych zadań jest znalezienie odpowiedniej gry, która pozwoliłaby na przedstawienie omawianego tematu. O kontroli i ograniczeniach w grach, które mają pomóc w bezpiecznej nauce i rozwoju, jeden z prekursorów badań na zabawę Brian Sutton-Smith pisze: *Ogólne stanowisko jest takie, że gra pełni coś w rodzaju funkcji mostu w rozwoju. Pozwala na wywołanie określonych impulsów, ale jednocześnie chroni graczy, nakładając ograniczenia na sposób, w jaki te impulsy mogą być wywołane*¹⁶⁴.

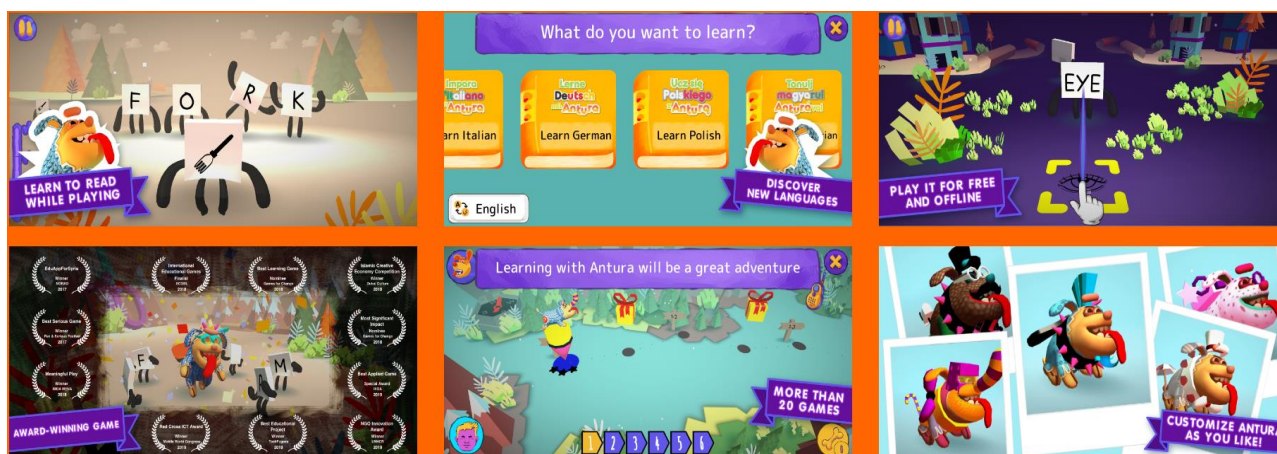
Ciekawym zagadnieniem w grach edukacyjnych jest nauka języków obcych za pomocą gier wideo, czego przykładem jest *Antura and the Letters*. Gra, jak większość programów językowych, skierowana jest do szerokiego grona młodych odbiorców uczących się języka obcego, jednak pierwsze założenie Antury miało podłoże nie tylko dydaktyczne, ale i społeczne, gdyż produkcja powstała w celu wspierania dzieci uchodźców z takich krajów, jak Syria, Afganistan czy Ukraina, po to, by mogły one z pomocą gry nauczyć się języka kraju, do którego zmuszone były wyemigrować. Sama warstwa narracyjna gry w żaden sposób nie porusza tematu emigracji, jednak warto zwrócić uwagę na to, że jej pierwsze wersje skierowane były właśnie do użytkowników przybyłych z obcych krajów. Dziś *Antura* znajdzie swoje zastosowanie także w konwencjonalnej nauce szkolnej, przez dodanie wielu nowych języków, takich jak angielski, hiszpański, włoski, polski, węgierski czy rumuński. W odróżnieniu do wcześniej omawianych *Antura* jest znacznie bardziej rozbudowaną *serious game*, gdyż została zaplanowana jako dłuższy kurs nauki języka. Sama gra obejmuje ponad wiele minigier, w których użytkownicy znajdą kolejne wyzwania pozwalające im na osiągnięcie celu edukacyjnego. Dzięki takiej różnorodności dziecko nie popadnie w rutynę, która mogłaby się pojawić, kiedy uczeń zmuszony byłby przeklikać cały czas jeden i ten sam quiz z zagadkami słownymi. Kolejnym elementem pozytywnie wpływającym na

¹⁶⁴ B. Sutton-Smith, *The kissing games of adolescents in Ohio*, "Midwest Folklore" 1959, t. 9, nr 4, s. 189–211.

zaangażowanie dzieci w naukę jest tytułowy Antura, czyli piesek, który prowadzi dzieci przez całą grę. Staje się on zarówno narratorem gry, jak i swego rodzaju „nauczycielem”, który w najtrudniejszych sytuacjach podpowie użytkownikowi, co należy zrobić. Nie bez powodu przedstawiam tutaj te elementy, gdyż Antura and the Letters jawi się jako gra poważna, która została skonstruowana w taki sposób, by dziecko bez niczyjej pomocy mogło przejść kurs językowy. Wziąwszy pod uwagę fakt, że pierwotna wersja gry była skierowana do dzieci uchodźców, można tu także mówić o terapeutycznym efekcie zabawy, pozwalającej przez zaangażowanie w grę na chwilę uciec od rzeczywistych problemów w świat wirtualny. Zdaniem Virginii Axline, samo doświadczenie zabawy może być formą terapii:

*Doświadczenie zabawy jest terapeutyczne, ponieważ zapewnia bezpieczną relację między dzieckiem a dorosłym, dzięki czemu dziecko ma swobodę i przestrzeń do wyrażania siebie na własnych warunkach*¹⁶⁵.

W powyższym cytacie Axline pisze o bezpiecznej relacji między dzieckiem a dorosłym, co zapewniała właśnie opisywana gra, gdyż dzięki temu, że w cały kurs nie musiał być zaangażowany nikt poza grającym dzieckiem, mogło ono dowoli i na własnych warunkach poznawać język obcy.



Ilustracja 14 Zrzut ekranu z gry Antura and the Letters

(Opis alternatywny: sześć zrzutów ekranu prezentujących grę Antura. Od pierwszego: prezentacja trybu gry w układanie słów, drugi: możliwość wyboru języka, trzeci: tryb gry skojarzeniowej, czwarty: prezentacja nagród, jakie zdobyła gra, piąty tryb gry powiązany z liczeniem, szósty: prezentacja możliwości wyboru wyglądu swojego wirtualnego psa)

¹⁶⁵ V. M. Axline, *Play therapy experiences as described by child participants*, “Journal of Consultation Psychology” 1950, t. 14, nr 1, s. 53.

2.2.2 *Games for change*, czyli społeczne *serious games*

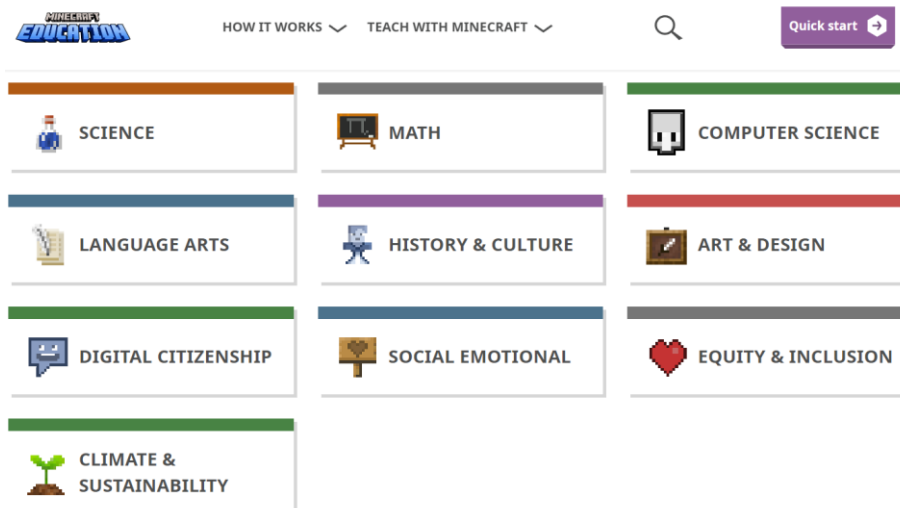
Mianem *games for change* określa się gry, poruszające tematykę istotnych dla świata problemów i zjawisk społecznych. Zdaniem znawców tematu gry wideo stały się na tyle ważną gałęzią kultury, że mogą być uznawane za przekaźnik istotnych wartości społecznych¹⁶⁶. Richard Duke sugeruje, że gry wideo dzięki oferowanej przez siebie szerokiej gamie możliwości symulacji świata i zjawisk, mogą stać się istotnym narzędziem zwrócenia uwagi na problemy społeczne nurtujące świat:

*Gry / symulacje są jednym z urządzeń przydatnych do prezentacji dynamicznego modelu, który jest abstrakcją złożonej rzeczywistości Gry mogą być postrzegane jako abstrakcyjne symboliczne mapy różnych wielowymiarowych zjawisk*¹⁶⁷.

Zwróćmy tutaj uwagę na owe „wielowymiarowe zjawiska”, gdyż dzięki niemal nieograniczonym możliwościom projektowania świata wirtualnego twórcy gier są w stanie przedstawić istotne zjawiska społeczne znacznie szerzej, niż mogłyby to zrobić różnego rodzaju biuletyny, akcje społeczne czy filmy/spoty o społecznie istotnej tematyce. Istotne jest także to, że gra wideo może być cały czas aktualizowana, co pozwala na ewentualną korektę zawartości lub dodanie nowych istotnych faktów, które pozwolą na lepsze zrozumienie zaimplementowanego do narracji gry problemu społecznego. Bardzo dobrym przykładem wykorzystania omawianego medium w tym celu jest konwersja popularnej gry *Minecraft* na jej poważny odpowiednik *Minecraft education*, który stał się platformą społeczną informującą jej użytkowników o tematach istotnych społecznie i edukującą ich w tym zakresie. Kazus *Minecrafta* jest tutaj szczególnie wart poruszenia, gdyż sama konstrukcja gry oferuje niemalże nieograniczone możliwości w tworzeniu treści, jej świat bowiem jest stale generowany przez algorytm. Dzięki temu w jednym miejscu możemy zmieścić ogrom informacji, który chcemy przekazać użytkownikom. Obecnie *Minecraft education* posiada 10 głównych sekcji tematycznych, przy czym każda z nich rozbita jest na wiele kolejnych podtematów, a te dodawane są systematycznie zarówno przez twórców platformy, jak i przez osoby zewnętrzne.

¹⁶⁶ C. C. Abt, *Serious Games...*, op. cit.; C. Klimmt, *Serious Games and Social Change Why They (Should) Work* [w:] *Serious Games: Mechanisms and Effects*, red. M. Ritterford, Routledge, New York, s. 249–270.

¹⁶⁷ R. D. Duke, *Gaming, the future's language...*, op. cit.



Ilustracja 15 Dostępne obszary tematyczne w grze Minecraft Education

(Opis alternatywny: Prezentacja zakresu tematów, jakie pojawiają się w grze. Prezentacja na zasadzie kafelków podpisanych danym tematem i opatrzona obrazkiem symbolizującym poruszany temat, np.: Matematyka z obrazkiem tablicy z rozpisanym działaniem matematycznym.)

Przy pełnej analizie możliwości platformy należałoby omówić ogrom tematów, na potrzeby niniejszej rozprawy warto jednak zwrócić uwagę na jeden z nich, a mianowicie „climate & sustainability” i jeden z jego podtematów, czyli *Frozen Planet II*. W głównym bloku tematycznym użytkownik znajdzie wiele informacji o dzisiejszych problemach związanych ze zmianami klimatycznymi, problemami zwierząt czy nawet natrafi na opisy akcji społecznych mających na celu poprawę jakości życia na świecie, takich jak zero waste czy zazielenianie obszarów miejskich. Jednak na szczególną uwagę zasługuje wymieniony *Frozen Planet II* ze względu na to, że jest to inicjatywa wspierana przez stację BBC Earth, która postanowiła przenieść szereg swoich dokumentów o tożsamej nazwie do świata gier wideo. Przeniesienie cieszącego się dużą popularnością programu dokumentalnego do wirtualnego środowiska pozwoliło użytkownikom *Minecraft Education* nie tylko na pasywne oglądanie treści w nim zawartych, ale także na interakcje z naturą obszarów polarnych.

Jane McGonigal uważa, że gry wideo mogą uczyć ludzi, jak ulepszać siebie i cały świat, chociażby przez samo zaangażowanie graczy. McGonigal odrzuca stereotypy opisujące graczy – jako, jak sama pisze – „samotnych nerdów” i mówi o tym, że większość z nich to aktywne społecznie osoby, które dodatkowo posiadają rozległą wiedzę na różne tematy, po części

zaczepniętą z gier i mediów z nimi związanych¹⁶⁸. Uważa ona, że dzięki zaangażowaniu graczy w różnego rodzaju akcje społeczne mogliby oni zaproponować możliwości rozwiązania niektórych problemów, z którymi boryka się ludzkość. Przykładem (w który McGonigal była zaangażowana) stało się uruchomienie gry *World Without Oil*, która miała na celu znalezienie alternatywnych rozwiązań w przypadku możliwego kryzysu paliwowego na świecie. WWO należy do gatunku *alternate reality game* (ARG). W przypadku tego typu gier, część działań gracza jest przeniesiona do alternatywnej wirtualnej rzeczywistości, natomiast niektóre odbywają się w świecie rzeczywistym. Warto nadmienić, że gracze, którzy chcieli wziąć udział w grze, musieli się do niej zapisać, gdyż sam projekt był zaplanowany na zaledwie kilka miesięcy¹⁶⁹. Działanie pod presją czasu tylko wzmacniało zaangażowanie graczy w wykonywanie codziennych działań i szukanie rozwiązań walki ze światowym kryzysem. Zdaniem Davida Orra kryzysu nie da się naprawić za pomocą tej samej wiedzy, która go wywołała¹⁷⁰, dlatego zatem nie wykorzystać otwartych umysłów graczy, odrzucających konwencjonalne podejście i poszukujących alternatywnych sposobów na osiągnięcie celu, czyli ukończenie rozgrywki. Właśnie dlatego gracze poszukiwali nietuzinkowych rozwiązań, które pomogły im tę wygraną osiągnąć, stąd nie można nie zgodzić się tutaj z tezą H. Jenkinsa, który sugeruje, że gry stają się jednym z czynników rozwoju społecznego, źródłem innowacji i eksperymentowania¹⁷¹. WWO jest tylko jednym z wielu przykładów gier, które zdają się te tezy potwierdzać¹⁷².

2.2.3 Terapeutyka zdrowotna poprzez gry – *exer games*

Twórcy gier poważnych, poza kwestiami edukacyjnymi, często skupiają się także na aspektach terapeutycznych ich produkcji. W ramach tej pracy warto zwrócić uwagę na dwa podejścia w tym zakresie stosowane w *serious games*. Pierwsza pula gier ma na celu wspomóc jednostki zmagające się z różnymi problemami zdrowotnymi. Za pomocą specjalnie

¹⁶⁸ J. McGonigal, *Reality Is Broken...*, op. cit.

¹⁶⁹ Projekt wystartował 30 kwietnia 2007 roku i trwał do 1 czerwca 2007 roku. Po tym okresie gra została zakończona.

¹⁷⁰ D. W. Orr, *Ecological literacy: Education and the transition to a postmodern world*, State University Of New York Press, New York 1992.

¹⁷¹ H. Jenkins, *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, New York University Press, New York 2007.

¹⁷² Oto lista kilku gier tożsamyh z założeniami *World Without Oil*: *Tomorrow Calling*, *Traces of Hope*, *The Black Cloud*, *Reality Ends Here*.

przygotowanych programów i implementacji do gry odpowiednich mechanik deweloperzy tworzą gry rehabilitacyjne, które mogą służyć jako alternatywa albo uzupełnienie procesu poprawy zdrowia jednostki z niepełnosprawnością. Drugie podejście i druga grupa gier, którym chciałbym się w tym podrozdziale przyjrzeć, to gry wspierające osoby wykluczone społecznie. Możemy tu mówić o rodzaju terapii społecznej, skupiającej się na inkluzji osób, które w jakiś sposób zostały zepchnięte na margines, ale dzięki odpowiednim reprezentacjom, np. ich mniejszości w grach wideo, mogą poczuć się potrzebne, widząc, że ich problem został poruszony w medium growym¹⁷³.

Exer games to kolejny z typów gier poważnych, przy czym często określane są one także jako gry fitness, gdyż ich głównym założeniem śledzenie ruchów ciała użytkownika lub jego reakcji na różnego rodzaju bodźce płynące z gry wideo. Pierwsze *exer games* powstały w opozycji do stereotypowego myślenia o grach, które miałyby skłaniać użytkownika do wielogodzinnego bezmyślnego wpatrywania się w ekran komputera czy telewizora¹⁷⁴. Początki EG datuje się początek lat 80. XX wieku, kiedy to urządzenia takie jak Joyboard czy Power Pad stały się opcjonalną częścią systemu Nintendo oraz Atari, jednak, jak wiele innowacji, nie spotkały się z tak ciepłym odzewem, na jaki oczekiwali twórcy¹⁷⁵. Pierwszą grą fitness, która osiągnęła ogromny sukces, była wydana w 1998 roku *Dance Revolution*. Odczytywała ona ruchy taneczne gracza za pomocą specjalnej interaktywnej maty. Od tego czasu aż do dzisiaj omawiane produkcje są mocno rozwijaną gałęzią branży, a nowe możliwości, jakie niesie ze sobą zastosowanie w nich sztucznej inteligencji, mogą mieć bardzo pozytywne skutki zarówno dla samych gier, jak i ich możliwości terapeutycznych.

Już od wielu lat *exer games* w kwestii terapeutycznej stają się obiektem badań naukowców z różnych dziedzin. Do najczęściej analizowanych skutków wykorzystania EG w rehabilitacji należy wsparcie takich obszarów zdrowia, jak poprawa ograniczonej sprawności fizycznej oraz wzmocnienie funkcji poznawczych¹⁷⁶. *Exer games* przeznaczone są dla szerokiego grona

¹⁷³ A. Dytman-Stasieńko et al., "Krucze awatary?" ..., op. cit.

¹⁷⁴ J. Sween, *The Role of Exergaming in Improving Physical Activity: A Review*, "Journal of Physical Activity and Health" 2014, t. 11, nr 4, s. 864–870.

¹⁷⁵ I. Bogost, *The Rhetoric of Exergaming*, Ian Bogost, 14.12. 2005, dostęp: <http://bogost.com/downloads/I.%20Boogst%20The%20Rhetoric%20of%20Exergaming.pdf> (14.02.2024), s. 139.

¹⁷⁶ B. Chandramallika, Q. Shuo, *Virtual cognitive training in healthy aging and mild cognitive impairment*, "Aging, Technology and Health", 2018; T. Fleming, K. Sutcliffe, M. Lucassen, R. Pine, L. Donkin, *Serious Games and Gamification in Clinical Psychology*, [w:] *Comprehensive Clinical Psychology*, red. G.J.G. Asmundson, Elsevier

odbiorców. Mogą korzystać z nich osoby starsze, mające problemy zdrowotne wynikające z podeszłego wieku, by poprawić swoją ogólną sprawność ruchową i intelektualną, do czego wykorzystywane są chociażby gry przeznaczone na konsole Xbox z podłączonym kontrolerem Kinect, ale co istotne dla tej pracy – EG projektowane są także w celu pomocy ludziom z różnorodnymi niepełnosprawnościami.

Zdaniem psychologów społecznych gry wideo, w tym specjalnie zaprojektowane *exer games*, są w stanie wzmocnić efekt Köhlera, będący swego rodzaju miernikiem motywacji do działania, która zwiększa się, kiedy dana osoba współpracuje w grupie, by osiągnąć zakładany cel. Zdaniem badaczy zastąpienie grupy wirtualnymi awatarami jest w stanie w pozytywny sposób wpłynąć na motywację do ćwiczeń. Wirtualny awatar znajdujący się w grze wideo, określane także jako *nonhuman partner*, staje się więc alternatywą dla typowego działania wspólnotowego, co okazuje się szczególnie istotne w przypadku osób z niepełnosprawnościami, które mogły zostać pozbawione możliwości swobodnej interakcji z innymi. Stąd wirtualny awatar w grze wideo przybiera rolę partnera użytkownika, z którym współpracuje, a dzięki takiej współpracy gracz jest zmotywowany np. do wykonywania określonych ćwiczeń, o czym świadczą choćby *exer games* o działaniach terapeutycznych¹⁷⁷.

Mówiąc o nie-ludzkich partnerach, warto zwrócić uwagę, że nie muszą być oni postaciami, które przypominają wyglądem człowieka. Można do tej kategorii zaliczyć także system, którym jest sama gra, gdyż to od niego użytkownik otrzymuje wszelkie informacje zwrotne, na tej samej zasadzie, jak w przypadku interakcji międzyludzkiej, w myśl zasady „akcja – reakcja”. Zwróćmy chociażby uwagę na kilka przykładów *exer games*, które w swojej ogólnej konstrukcji są prostymi programami, mającymi kilka określonych celów terapeutycznych, przy czym czasami ograniczają się tylko do jednego konkretnego ćwiczenia. Kiedy mowa o EG, na pewno należy zwrócić uwagę na inicjatywę THERA – Trainer. THERA jest organizacją zajmującą się projektowaniem gier poważnych oraz wdrażaniem ich w procesy rehabilitacyjne na różnym szczeblu. Sięgając do przykładów produkcji wspomnianej organizacji, możemy zwrócić uwagę na gry skupiające się na poprawie szeroko rozumianej ruchliwości i postawy ciała:

Science, Amsterdam 2022; C. N. Harrington, L. M. Koon, W. A. Rogers, *Design of health information and communication technologies for older adults*, “Design for Health. Applications of Human Factors” 2020.

¹⁷⁷ D. Feltz, N. L. Kerr, E. J. Max, S. Samendinger, *Back to the Future: The Köhler Motivation Gain in Exergames*, [w:] *Individual Motivation within Groups. Social Loafing and Motivation Gains in Work, Academic, and Sports Teams*, red. S. J. Karau, Academic Press, Cambridge 2020.

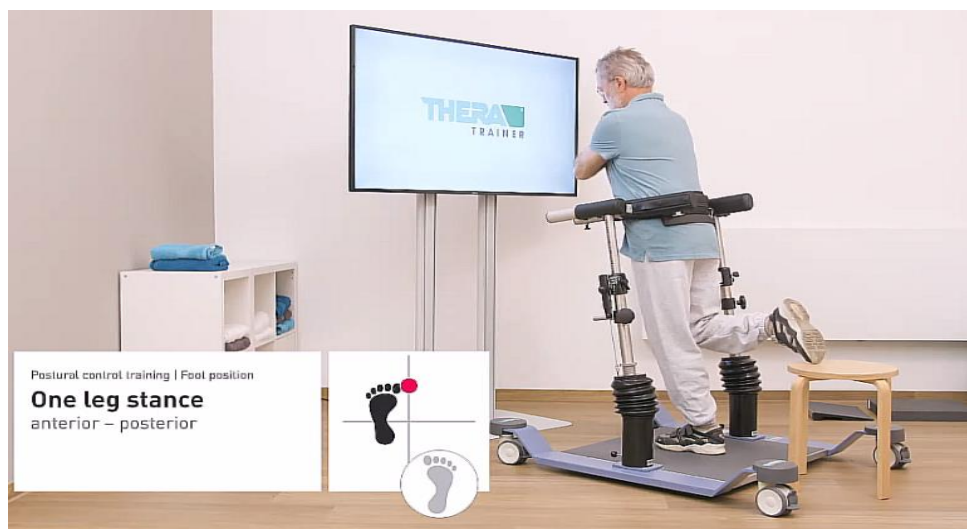


Ilustracja 16 Exer Games przeznaczony do korygowania postawy

(Opis alternatywy: Mężczyzna przypięty pasem w okolicy talii, stabilizującym jego położenie w urządzeniu. Przed mężczyzną widoczny ekran ukazujący stronę, w jaką należy się wychylić w trakcie ćwiczenia. Kierunki przedstawione na podstawie czterech linii składających się ze znaków plus, właściwy kierunek oznaczony żółtym kolorem.)

Powyższa ilustracja przedstawia użytkownika, który bierze udział w procesie terapeutycznym związanym z korygowaniem postawy. Jego zadaniem jest wychylanie ciała w różne strony, co ma wywrzeć pozytywny wpływ na poprawne utrzymywanie postawy, która to umiejętność z jakiegoś powodu, co nie zostało określone w prezentacji, uległa pogorszeniu.

Kolejnymi etapami w terapii postawy są chociażby ćwiczenia związane z utrzymywaniem ciężaru ciała na jednej nodze lub stawanie na różnego typu powierzchniach, co pozwala na wyuczenie się niektórych zachowań, z jakim użytkownik może się spotkać w świecie rzeczywistym, przy czym w wypadku *exer games* ćwiczy on w kontrolowanym środowisku.



Ilustracja 17 Exer Games przeznaczony do korygowania postawy

(Opis alternatywny: Mężczyzna przypięty pasem w okolicy talii, stabilizującym jego położenie w urządzeniu. Mężczyzna wykonuje ćwiczenie, pochylając się do przodu. Przed mężczyzną ekran służący do obrazowania jego postępu w ćwiczeniu postawy.)

2.2.4. Inkluzja społeczna za sprawą gier – cyborg games

Ostatnim typem gier poważnych, na jaki chciałbym zwrócić uwagę, są te określane mianem *cyborg games*, które dzięki zawartej w nich narracji mogą pozytywnie wpłynąć na rozwiązanie problemu wykluczenia społecznego. Dzięki temu, że w grze wideo gracz może bez żadnych barier wcielić się w określoną postać, jest on w stanie lepiej zrozumieć problem, który przedstawia określona gra, gdyż poprzez wcielanie się w postać znacznie mocniej angażuje się w narrację prowadzoną w tej grze.

*Gry takie jak Dys4ia i Depression Quest oferują graczowi możliwość przyjęcia tożsamości społecznej rzadko eksplorowanej w grach*¹⁷⁸.

Przed przedstawieniem gier mogących wpłynąć na poprawę kwestii związanych z inkluzją społeczną należy jeszcze zwrócić uwagę na znaczenie nazewnictwa tego typu produkcji,

¹⁷⁸ S. Gibbons, *Disability, Neurological Diversity, and Inclusive Play: An Examination of the Social and Political Aspects of the Relationship between Disability and Games*, "Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association" 2015, t. 9, nr 14, s. 30.

określanych jako gry cyborgiczne. Autorka tego terminu, Elise Vist¹⁷⁹, uważa, że gry, które poruszają istotne problemy społeczne, związane z inkluzywnością, można nazwać w taki sposób, opierając swoją tezę na rozważaniach zaczerpniętych z „Manifestu Cyborga” Donny Haraway, w którym jedną z kluczowych tez jest stwierdzenie, że cyborg nie posiada płci ani przynależności, a co za tym idzie, wszelkie bariery związane z odrzuceniem społecznym w świecie cyborgicznym zanikają¹⁸⁰. Trudno nie zgodzić się z Vist, zwłaszcza gdy weźmiemy pod uwagę omawianą już w tej pracy koncepcję słabo rozwiniętego cyborga i uznamy grę za system umożliwiający utożsamianie się z wirtualną postacią, co może wzmocnić jego wewnętrzną tożsamość.

Kiedy mowa o grach wzmacniających tożsamość jednostki lub takich, które pomagają zrozumieć siebie, błędem byłoby nieprzywołanie nazwiska amerykańskiej projektantki gier Anny Anthropy. Deweloperka ta jest autorką wielu tytułów z pogranicza cyborgicznych gier, ale chciałbym tutaj zwrócić szczególną uwagę na dwa tytuły jej autorstwa: *Defend the Land* oraz *Dys4ria*.

Defend the Land to gra powstała przeciwko dyskryminacji osób transseksualnych. Dla Anthropy głównym powodem stworzenia gry były restrykcje wobec transseksualnych kobiet, które brały udział w festiwalu muzycznym Michfest organizowanym przez różne organizacje feministyczne. Gameplay *Defend the Land* jest bardzo prosty, bowiem w tłumie uczestniczek festiwalu należy wskazać jednego ukrywającego się mężczyznę (którego można rozpoznać tylko po kilku czerwonych pikselach w okolicach krocza). Po wskazaniu mężczyzny gracz osiąga cel i wygrywa grę. Jeśli jednak gracz zdecyduje inaczej i wskaże kursorem kobietę, to na ekranie będzie mógł przeczytać, że właśnie dokonał ataku na bezbronną i niewinną kobietę. Anthropy stara się w grze przedstawić zjawisko transgresji i wskazać na to, że mimo szczytnych feministycznych haseł festiwalu dokonuje się w jego trakcie dyskryminacja kobiet transpłciowych. Prostem, a także ciekawym zabiegiem zastosowanym w *Defend the Land* jest to, że za każdym razem, kiedy gracz chce wskazać kobietę jako winowajczynię, to gra ukaże go wyżej zacytowanymi słowami o napaści. Poprzez zastosowanie takiego mechanizmu Anthropy pokazuje hipokryzję środowiska feministycznego, które organizuje festiwal pod szczytnymi hasłami równościowymi, a jednocześnie dokonuje wykluczenia.

¹⁷⁹ E. Vist, *Cyborg Games: Videogame Blasphemy and Disorientation*, “Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2015, t. 9, nr 14, s. 55–69.

¹⁸⁰ D. Haraway, *Cyborgs Manifesto...*, op. cit.

Dys4ia to kolejna gra, w której Anthropy porusza problem transseksualności. Cała narracja gry oparta jest na indywidualnych doświadczeniach deweloperki, z którymi mierzyła się ona w trakcie hormonalnej terapii zastępczej¹⁸¹. W porównaniu z *Defend the Land* omawiana produkcja posiada znacznie obszerniejszy gameplay, opierający się na minigrach, w których twórczyni przedstawia problemy, jakie mogą spotkać osoby z dysforią płciową. Gameplay podzielony jest na cztery główne rozdziały nazwane bardzo wymownie: *Gender bullshit*, *Medical bullshit*, *Hormonal bullshit*, *It gest better?* W każdym z rozdziałów gracz ma do pokonania kilka minigier, które mają mu uzmysłwić to, z czym borykają się osoby mające problem z tożsamością płciową. Sytuacje te to proste codzienne czynności, jak ubieranie się czy poruszanie po chodniku, ale to właśnie dzięki temu autorka pokazuje graczowi, że niezrozumienie przez innych jej tożsamości może dziać się w każdym miejscu, bez względu na okoliczności.



Ilustracja 18 Zrzut ekranu z gry Dys4ria

(Opis alternatywny: Na ekranie widoczne cztery postaci. Trzy z nich w kolorze zielonym symbolizują osoby nierozumiejące problemu dysforii, nad jedną z nich chmura tekstowa zawierająca słowa „excuse me, sir!”. Czwartą postacią jest gracz w kolorze różowym, a pod nią słowa „everyone calls me sir”).

¹⁸¹ Dysforia płciowa to uczucie dyskomfortu, a nawet cierpienia, związanego z niespójnością między płcią biologiczną a indywidualną tożsamością płciową osoby mierzącej się z tym problemem.

2.3. Powolny zwrot w stronę gier popularnych

Przedstawione w rozdziale możliwości płynące z wykorzystania rozmaitych *serious games* pokazują, że gry wideo mogą stać się zarówno alternatywą dla działań terapeutycznych, jak i wzbogacić różne procesy, jak np. pozyskanie wiedzy przez młodzież, poprzez gry edukacyjne, lub też zwiększyć świadomość społeczną, podążając za inicjatywą *games for change*. Wszystkie wymienione w tym rozdziale gry w głównej mierze stawiają na poważne działanie, które prowadzi do osiągnięcia jednego z wyżej wymienionych celów. Jednak jak wspominałem we wstępie do tego rozdziału, gry poważne zostały poddane już wielu analizom naukowym, przy czym gry popularne i ich możliwości w kwestii poprawy jakości życia osoby z niepełnosprawnością zostały pominięte. Sarah Gibbons uważa, że wątek gier popularnych i ich zdolności do poprawy codzienności osób z niepełnosprawnością jest bardzo istotną kwestią w analizie roli gier w życiu społecznym i uważa główny nurt myślenia o tym medium w kontekście terapeutycznym za błędny.

*Podejścia badawcze dotyczące niepełnosprawności i gier często polegają na badaniu skuteczności korzystania z gier w celu osiągnięcia efektów terapeutycznych*¹⁸².

Cytat ten potwierdza tezę, że znaczna część badań opiera się na próbie przedstawienia możliwości terapeutycznych gier, przy czym najczęściej analizowane są właśnie *serious games*. Badaczka zauważa problem i ograniczenia płynące ze środowiska naukowego, które nie interesuje się badaniem niepełnosprawności z perspektywy codziennego korzystania z gier popularnych. Mimo że gry popularne są często pomijane, kiedy mowa o ich wykorzystywaniu przez osoby z niepełnosprawnościami w życiu codziennym, to przeglądając literaturę, możemy znaleźć przykłady analiz, które dotyczą wykorzystania gier popularnych w celu terapii osób z niepełnosprawnościami¹⁸³. W poniższej tabeli przedstawiono wybrane analizy gier, które stały się elementem terapii różnych niepełnosprawności. Warto zaznaczyć, że wykorzystywanie gier popularnych w celu poprawy stanu zdrowia osoby z niepełnosprawnościami, rozpoczęło się w latach 80. XX wieku.

¹⁸² S. Gibbons, *Disability, Neurological Diversity, and Inclusive Play...*, op. cit., s. 26.

¹⁸³ J. Steadman, C. Boska, C. Lee, X. Lim, N. Nichols, *Using Popular Commercial Video Games in Therapy with Children and Adolescents*, "Journal of Technology in Human Services" 2014, t. 32, nr 3, s. ; I. S. Parry, A. Bagley, J. Kawada, S. Sen, D. G. Greenhalgh, T. L. Palmieri, *Commercially available interactive video games in burn rehabilitation: therapeutic potential*, "Burns" 2012, t. 38, nr 4.

Jednostka dysfunkcji	Gry/systemy growe	Sposób wykorzystania
Ograniczona aktywność fizyczna	<i>Pokemon GO</i>	W tym przypadku mowa o osobach, które niechętnie angażują się w aktywność fizyczną. Dzięki <i>Pokemon GO</i> , które opiera się na poszukiwaniu nowych stworów (pokemonów) w przestrzeni publicznej za pomocą aplikacji na smartphonie, część osób biorących udział w eksperymencie z większą chęcią zaczęła wychodzić z domu ¹⁸⁴ .
Umiejętności poznawcze u osób starszych	<i>FreeCell</i> (pasjans)	Analizując możliwości gry pasjans w celach terapeutycznych, można było zauważyć, że u części starszych osób, z łagodnymi zaburzeniami poznawczymi, ich percepcja i skupienie na wykonywanym działaniu wzrosły, co wynika ze stanu skupienia na wirtualnych kartach ¹⁸⁵ .
Depresja	<i>Bejeweled 2</i> , <i>Peggle</i> , <i>Bookworm Adventures</i>	Są to gry logiczne, które w dużej mierze wymagają ciągłego skupienia na wykonywanym zadaniu, dzięki czemu gracz jest w stanie wejść w stan <i>flow</i> , który na pewien czas pozwala mu zapomnieć o problemach ¹⁸⁶ .
Zespół stresu pourazowego	Realistyczne symulatory bitewne – seria <i>Arma</i> , <i>Operation Flashpoint</i> , <i>Dragon Rising</i> ¹⁸⁷	Odpowiednie wykorzystanie symulatorów jako elementu terapii PTSD może pozytywnie wpłynąć np. na redukcję reakcji lękowych poprzez ekspozycję poszkodowanych na stresujące sytuacje w kontrolowanym środowisku symulatora.

¹⁸⁴ T. Althoff, R.W. White, E. Horvitz, *Influence of Pokémon Go on physical activity: study and implications*, „Journal of Medical Internet Research” 2016, t. 18, nr 12.

¹⁸⁵ H. Jimison, M. Pavel, J. McKanna, J. Pavel, *Unobtrusive monitoring of computer interactions to detect cognitive status in elders*, “IEEE Transactions on Information Technology in Biomedicine” 2004, t. 8, nr 3.

¹⁸⁶ C. V. Russoniello, M. Fish, K. O’Brien, *The efficacy of casual videogame play in reducing clinical depression: a randomized controlled study*, “Games for Health Journal” 2013, t.2, nr 6.

¹⁸⁷ L. Elliott, A. Golub, M. Price, A. Bennett, *More than just a game? Combat-themed gaming among recent veterans with posttraumatic stress disorder*, “Games for Health Journal” 2015, t. 4, nr 4.

Zaburzenie uwagi związane z dysfunkcjami neurologicznymi	Gry wyścigowe – seria <i>Need for speed, Super Breakout</i>	Gry wyścigowe często wymagają precyzyjnej kontroli i szybkiego czasu reakcji. Gracz biorący udział w ćwiczeniach z wykorzystaniem takich gier dzięki całkowitemu skupieniu się na grze może wzmocnić swoją uwagę i wykształcić umiejętność koncentracji ¹⁸⁸ .
Zapobieganie traumatycznym wspomnieniom	<i>Tetris</i>	Chodzi tu o tzw. efekt tetrisa ¹⁸⁹ , czyli o osiągnięcie takiego rodzaju skupienia w czasie gry, który pozwala graczowi dowolnie manipulować wspomnieniami, dzięki temu, że gracz w dużym stopniu skupia swoją uwagę na wykonywanym w grze działaniu, może doprowadzić się właśnie do efektu tetrisa, który pozwoli mu na dowolne manipulowanie wspomnieniami. Według niektórych naukowców efekt tetrisa można zaobserwować także w trakcie snu, kiedy to gracz może kontrolować własny sen, tak samo jak klocki w grze wideo ¹⁹⁰ .

¹⁸⁸ A. T. Pope, O. S. Palsson, Helping Video Games “Rewire Our Minds”, NASA Technical Reports Server, 07.09.2013, dostęp: <https://ntrs.nasa.gov/api/citations/20040086464/downloads/20040086464.pdf> (14.02.2024) ; E. Zimmerman, Playing by the Rules: The Cultural Policy Challenges of Video Games, Cultural Policy Center, 10.2001, dostęp: <https://culturalpolicy.uchicago.edu/sites/culturalpolicy.uchicago.edu/files/zimmerman.pdf> (14.02.2024).

¹⁸⁹ Efekt tetrisa wynika z silnego i ciągłego zaangażowania w grę wideo. Jego nazwa pochodzi od gry wideo Tetris, w której gracze układają w odpowiedni sposób figury, tak by stworzyć blok bez żadnych szczelin. Gra wymaga silnego zaangażowania wzrokowego i umysłowego, co zdaniem twórcy terminu efektu tetrisa Richarda Haiera wpływa na rozwinięcie funkcji mózgu o możliwość manipulowania myślami.

¹⁹⁰ L. Iyadurai, S E. Blackwell, R. Meiser-Stedman, P.C. Watson, M.B. Bonsall, J.R. Geddes, *Preventing intrusive memories after trauma via a brief intervention involving Tetris computer game play in the emergency department: a proof-of-concept randomized controlled trial*, “Molecular Psychiatry” 2017, t. 23, nr 3.

Problemy natury psychicznej	<i>Lego – Star Wars</i> <i>Super Mario Bros</i> <i>The Legend of Zelda</i>	Gry wykorzystywane do oceny stanu klinicznego pacjenta na podstawie jego sposobu gry. Według niektórych naukowców wymienione gry można wykorzystywać jako element psychoterapii poprzez obserwacje tego, w jaki sposób osoba z niepełnosprawnością buduje relacje z wirtualnymi awatarami. Dodatkowo, takie budowanie relacji w kontrolowanym środowisku gry służy jako element treningu umiejętności społecznych ¹⁹¹ .
Spektrum autyzmu	<i>Pacman</i> <i>Guitar Hero</i>	W przypadku tych gier możemy mówić o kilku efektach, jakie przynoszą one w terapii autyzmu. Pierwszą kwestią jest ćwiczenie spostrzegawczości, która jest wzmacniana przez unikanie przeszkód (<i>Pacman</i>) lub naciskanie odpowiednich dźwięków (<i>Guitar Hero</i>). Drugą kwestią, o jakiej mówią badacze, jest wykorzystanie tych gier w terapii grupowej. Dzięki wspólnej grze użytkownicy są w stanie rozwinąć umiejętności społeczne, chociażby z tego względu, że ich wspólne działania dotyczą osiągnięcia tego samego celu, czyli sukcesu w grze wideo ¹⁹² .

Tabela 1 Sposoby wykorzystania gier popularnych w terapii

¹⁹¹ J.E. Gardner, *Can the Mario Bros., help? Nintendo games as an adjunct in psychotherapy with children*. "Psychotherapy: Theory, Research, Practice, Training" 1991, t. 28, nr 4; T.A. Ceranoglu, *Star Wars in psychotherapy: video games in the office*, "Academic Psychiatry", 2010, nr 34.

¹⁹² R.J. Gaylord-Ross, T.G. Haring, C. Breen, V. Pitts-Conway, *The training and generalization of social interaction skills with autistic youth*, "Journal of Applied Behavior Analysis" 1984, t. 17, nr 2; A. Blum-Dimaya, S. A. Reeve, K. F. Reeve, H. Hoch, *Teaching children with autism to play a video game using activity schedules and game-embedded simultaneous video modeling*, "Education and Treatment of Children" 2010, t. 33, nr 3.

Oczywiście należy zwrócić uwagę na to, że opisane przez naukowców sposoby wykorzystywania gier popularnych w celach terapeutycznych muszą odbywać się w kontrolowanym środowisku i są tylko elementem szeroko rozbudowanej terapii. Wykorzystanie gier wideo w terapii jest o tyle użyteczne, że rozbudowuje ją o element zabawy, który w wielu przypadkach może pozytywnie wpłynąć zarówno na przebieg samego procesu terapeutycznego, jak i na jego efekty.

Powyższe przykłady pokazują, że gry wideo mogą stać się elementem specjalistycznego działania pomocowego, czyli rehabilitacji lub terapii, jednak podane przykłady wskazują w głównej mierze na efekty terapeutyczne korzystania z gier. Co jednak z rolą gier w codzienności? Spoglądając na polską literaturę naukową odnoszącą się do tego zagadnienia, możemy wskazać zaledwie kilka prac analizujących problem, który zdaniem groznawców powinien być znacznie częściej przedmiotem refleksji. Wykorzystanie ogromnych możliwości medium, jakim są gry wideo, może przynieść wiele pozytywnych efektów. Miguel Sicart w jednej ze swoich prac dowodzi, że samo granie nie ogranicza się tylko do rozgrywki, ale jest to też uczestnictwo w wirtualnym świecie.

*Gracé znaczy być w świecie, granie jest formą rozumienia tego, co nas otacza i sposobem na nawiązanie kontaktu z innymi. Granie wychodzi poza gry, jest formą bycia człowiekiem*¹⁹³.

Jak wskazuje powyższy cytat, samo granie jest tylko częścią bycia graczem. Gracz rozpoczynając rozgrywkę, wchodzi do wirtualnego świata, poznaje panujące w nim zasady, jego historię, wchodzi w interakcję z wirtualnymi postaciami, a większość jego działań jest w stanie kształtować wygląd takiego świata. W zależności od konstrukcji gry możemy tutaj mówić o większych bądź bardziej ograniczonych możliwościach interakcji, jednak niemożliwe jest to, by grać, nie wchodząc w interakcję z czymkolwiek. Weźmy chociażby pod uwagę przywołany w tym rozdziale efekt „Tetrisa”, którego analizy pokazują, że granie rzeczywiście wychodzi poza sam system gry i rozgrywki, skoro w ten sposób jesteśmy w stanie zapanować nad własnymi myślami, a nawet wpływać na swoje sny. Może brzmi to trochę górnolotnie i czyni gry jakimś cudownym remedium na różne problemy, czym oczywiście nie są, ale na pewno, w porównaniu z innymi szeroko dostępnymi mediami, mają one aspekt interakcyjny. Zapewnia on graczom możliwość interakcji ze światem, co jest bardzo istotną kwestią, kiedy mówimy o zaangażowaniu się

¹⁹³ M. Sicart, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge 2017, s. 1.

w wykonywaną czynność, ale co więcej, świat gry na każdym kroku jest w stanie odpowiedzieć graczowi na jego działania. To właśnie podnoszona bardzo często w tej pracy kwestia informacji zwrotnej kierowanej przez grę do gracza jest czymś, czego brakuje innym mediom, dlatego też zdaniem moim i innych badaczy gier należy znacznie częściej pochylać się nad rolą gier popularnych w życiu osób z niepełnosprawnościami.

Wróćmy na koniec do cytatu Sicarta, który pisze, że „granie jest formą bycia człowiekiem”. Oznacza to, że granie w gry wideo pozwala na wyrażenie siebie. Taka możliwość swobodnego wyrazu własnej osoby mogła zostać odebrana części osób z niepełnosprawnościami i właśnie poprzez różne działania, jak chociażby granie w gry wideo, są oni w stanie wyrazić siebie. Gry wideo i ich środowisko dają wielu użytkownikom możliwość tworzenia własnych opowieści i właśnie na podstawie historii osób, z którymi miałem okazję rozmawiać, chciałbym pokazać, jaką rolę odgrywają gry rozrywkowe w życiu graczy z niepełnosprawnościami.

2.4 Przejawy roli gier wideo w różnych obszarach życia jednostek

Podążając za tezami przytoczonymi przez Henricksa, że element zabawy, można zauważyć w wielu ludzkich zachowaniach, zdecydowałem się przedstawić, jaką rolę mogą odegrać gry wideo w interesujących mnie w tej pracy sferach edukacji, socjalizacji oraz interakcji jednostek. Przy czym przyjmując opisaną wcześniej krytyczną perspektywę badania gier, analizuję także poszczególne elementy gier, które mogą odegrać istotną rolę w życiu jednostki.

2.4.1 Gry wideo w edukacji

Podstawą do rozważań na temat roli gier wideo w edukacji jest przywołanie zagadnienia strategii ludycznej w edukacji. Jej wykorzystanie zakłada wplecenie elementów gier i zabaw do tradycyjnej formy edukacji, by ta była bardziej przystępna dla uczniów. Główne założenia strategii ludycznej mają na celu przygotowanie ucznia do nauki w taki sposób, by ta nie była typowym obowiązkiem, jak jej tradycyjna forma, którą Teresa Siek-Piskozub opisuje następująco:

*W strategiach konwencjonalnych cel, do jakiego zmierza nauczyciel, pokrywa się z celem, jaki stawia sobie uczeń (np. zadaniem ucznia jest wykonanie pewnych operacji w celu opanowania ich wykonania)*¹⁹⁴.

Ta sama badaczka stwierdza, że poprzez dodanie elementu zabawy do strategii edukacyjnej uczeń z większą swobodą mógł podchodzić do procesu nauczania. W tradycyjnej edukacji obie strony dążą wyłącznie do uzyskania wiedzy, natomiast w edukacji wykorzystującej strategię ludyczną nauczyciel pozostaje przy celu konwencjonalnym, czyli przekazaniu wiedzy, zaś uczeń dąży do osiągnięcia ludycznego celu, którego „efektem ubocznym” jest zgłębienie wiedzy¹⁹⁵. By zobrazować sposób wykorzystania techniki ludycznej w edukacji, posłużę się jednym ze scenariuszy lekcji języka obcego opartego na grze *Ziemia, powietrze, woda*.

W grze uczniowie zostają podzieleni na dwie rywalizujące grupy, nauczyciel na przemian zwraca się do każdej z nich słowami: „ziemia”, „powietrze”, „woda” i za każdym razem drużyna musi podać słowo (w języku obcym) dotyczące jednego z obszarów podanych przez nauczyciela, np.: woda – fale, powietrze – samolot¹⁹⁶. W omawianej grze edukacyjnej możemy zauważyć, że nie została użyta tylko sama zabawa, ale także poza nią pojawia się element rywalizacji między dwiema drużynami, która określana jest jako jedna z podstawowych cech zabawy¹⁹⁷. Sama strategia ludyczna jednak nie wystarczy do tego, by zachęcić kogoś do nauki, zabawa musi być interesująca, zawierać wątki, które potrafią wciągnąć bawiącego się.

Prawdopodobnie najlepszym naukowym terminem do opisu zaangażowania w zabawę, jest „immersja”. Jest to proces zagłębiania się w świat wirtualny lub przestrzeń zabawy¹⁹⁸. Już w latach 80. XX wieku doszukiwano się pozytywnego wpływu gier wideo, które zdaniem takich badaczy jak Malone czy Bowman, miały pomóc w rozwoju zaangażowania w wykonywanie różnych czynności, w tym w naukę¹⁹⁹. Na wspomnianą kwestię miałyby wpływać takie elementy, jak: jasny i określony cel, stała informacja zwrotna na temat postępów gracza czy element zaskoczenia, np. w postaci pojawiających się niespodzianek, jak nieoczekiwane nagrody, które zwiększą immersję

¹⁹⁴ T. Siek-Piskozub, *Uczyć się bawiąc, strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2001, s. 19.

¹⁹⁵ Ibidem s. 20–25.

¹⁹⁶ Ibidem s. 225–227.

¹⁹⁷ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Aletheia, Warszawa 2011, s. 81–82.

¹⁹⁸ M. Mochocki, *Wprowadzenie do larpów edukacyjnych*, Meritum, Bydgoszcz 2017, s. 33.

¹⁹⁹ T. W. Malone, *Toward a theory of intrinsically motivating instruction*, „Cognitive Science” 1981, t. 5, nr 4; R. F. Bowman, *A Pac-Man theory of motivation. Tactical implications for classroom instruction*, „Educational Technology” 1982, t. 22, nr 9.

gracza w przestrzeń wirtualną, co pozytywnie wpłynie na jego motywację do wykonywania działań w grze²⁰⁰. Bowman uważa, że wzrost zaangażowania nie wynika jedynie z powyższych elementów gry. Jego zdaniem gracz, zanurzony w aktywność, jaką jest gra, doświadcza *flow*, czyli stanu pomiędzy ekscytacją a euforią wynikającego z całkowitego zanurzenia się w rozgrywkę. W trakcie doświadczenia *flow* gracz jest skupiony tylko na określonym zadaniu, przez co wzrasta jego motywacja do działania²⁰¹, co może się także wiązać ze zgłębianiem wartości edukacyjnych zawartych w grze wideo²⁰².

Kwestia zaangażowania wynikającego z immersji jest dość rozbudowanym zagadnieniem, ze względu na to, że rozpatruje się aż sześć jego ram/typów:

- Taktyczne – wynikające z planowania i podejmowania decyzji w przestrzeni wirtualnej.
- Performatywne – związane z kontrolą wirtualnego awatara – odgrywaniem jego roli – poprzez wykonywanie różnych działań w przestrzeni wirtualnej gry wideo.
- Afektywne – powiązane z odczuwaniem przez gracza emocji, wynikających z jego działań w grze.
- Wspólnotowe – związane z komunikacją grającego z elementami gry wideo, które wpływają na relację gracza ze środowiskiem wirtualnym.
- Narracyjne – związane z działaniami gracza w grze, które w jakiś sposób mogą wpłynąć na fabułę świata wirtualnego, w który gracz jest zanurzony.
- Przestrzenne – związane z utożsamianiem się gracza z szerszym kontekstem gry, który nie jest widoczny na ekranie; należy to rozumieć chociażby przez przyjęcie zasad panujących w danej grze wideo²⁰³.

Przedstawione powyżej ramy zaangażowania mogą urzeczywistniać się w różnych typach gier, a każdy z nich może posiadać elementy, które mogą być rozpatrywane w kontekście potencjału edukacyjnego. Przykładem mogą być gry symulacyjne z serii *Civilization*²⁰⁴, które poprzez

²⁰⁰ T. W. Malone, *Toward a theory...*, op. cit., s. 333–369.

²⁰¹ M. Csikszentmihályi, *Przepływ...*, op. cit.

²⁰² R. F. Bowman, *A Pac-Man theory of motivation...*, op. cit., s. 14–17.

²⁰³ G. Calleja, *Revising Immersion: A Conceptual Model for the Analysis of Digital Game Involvement*, [w:] *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, red. S. de Castell, J. Jenson, The University of Tokyo, Tokyo 2007, s. 33.

²⁰⁴ W *Civilization* gracz wciela się w rolę wodza nowo powstałego państwa. Ogólnym celem gracza jest tutaj rozwój nowopowstałej cywilizacji, od ery kamienia, do ery lotów w kosmos. W tym celu gracz musi wykonywać różne działania, które poprowadzą jego cywilizację przez wszystkie ery świata. Można zaryzykować stwierdzeniem, że w *Civilization* urzeczywistniają się wszystkie przedstawione powyżej ramy zaangażowania, od taktycznego, gdzie

przedstawienie rozwoju różnych cywilizacji na przestrzeni wieków, w tym np. zmian w systemach społecznych, mogą nieść ze sobą wartość edukacyjną, dzięki której gracz zostanie zaznajomiony np. z rozwojem społeczeństwa greckiego od czasów antycznych po dzisiejsze²⁰⁵.

G. Calleja odwołując się do przedstawionych przez siebie ram zaangażowania, uważa, że kwestia ta odgrywa kluczową rolę w zanurzeniu się gracza w przestrzeń wirtualną. Jego zdaniem zjawisko immersji należy rozumieć jako:

*Subiektywne doświadczenie zamieszkiwania wirtualnego środowiska wzmożone przez możliwość znaczącego działania w owym środowisku*²⁰⁶.

Znaczące działania w środowisku gry można określić jako zdolność gracza do kreowania rzeczywistości świata gry, np. przez rozwiązywanie problemów mieszkańców wirtualnego świata, które za sprawą immersji jednocześnie stają się jego problemami gracza.

Przytoczone powyżej działania rozumiane jako działania znaczące, nie mogą odbyć się bez kluczowego zagadnienia często związanego z immersją, jakim jest identyfikacja gracza ze swoim wirtualnym awatarem²⁰⁷. Proces ten obrazuje, jak mocno interaktywnym medium mogą być gry wideo. Dążenie do osiągnięcia immersji zachęca wielu graczy do wybierania gier, które zawierają elementy pozwalające na zagłębianie się w ich świat, a prawdopodobnie najlepszym przykładem są *role playing games*, w których to gracze odgrywają rolę przypisaną do wirtualnej postaci.

Zdaniem Jannet Murray zjawisko immersji wynika z odpowiednio przygotowanej narracji, w zabawie lub grze, która powinna być na tyle pobudzająca i ciekawa, by za jej sprawą zanurzyć się w inną rzeczywistość niż ta otaczająca nas na co dzień²⁰⁸. Nie jest to jedyne podejście, które

gracz musi odpowiednio zaplanować działania mające na celu rozwój państwa, przez performatywne i afektywne, kiedy odgrywa rolę przywódcy troszczącego się o swoich poddanych, do zaangażowania narracyjnego czy przestrzennego, w ramach którego gracz poznaje historie rozwojów różnych cywilizacji i poniekąd utożsamia się z byciem częścią przewodzonej cywilizacji.

²⁰⁵ K. Squire, *Video Games in Education*, "International Journal of Intelligent Games & Simulation" 2003, t. 2, nr 1, s. 5–7. Wartością dodaną w *Civilization*, która może pozytywnie wpłynąć na poznanie przez gracza historii różnych cywilizacji, jest zaimplementowany do gry leksykon, oparty na wiedzy historycznej, zawierający najważniejsze informacje o rozwoju różnych narodów na przestrzeni wieków.

²⁰⁶ G. Calleja, *Revising Immersion...*, op. cit., s. 89–90.

²⁰⁷ E. Laura, F. Mäyrä, *Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion*, [w:] *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, red. S. de Castell, J. Jenson, Vancouver 2010, s. 8.

²⁰⁸ J. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge 1998, s. 98–99.

wiąże immersję z narracją (Prajzner²⁰⁹, Ryan²¹⁰), dlatego chciałbym się teraz przyjrzeć temu, jaką rolę odpowiednia narracja może odegrać w edukacji z wykorzystaniem gier wideo.

Narracja to jedna z własności gry, która definiuje większość działań zachodzących w świecie wirtualnym wykreowanym przez jej twórcę. Poczynając od fabuły gry, narracja świata przedstawionego opisuje wirtualne uniwersum. Definiuje ona takie aspekty kreacji, jak historia świata czy zasady i normy w nim panujące, co definiuje całe spektrum różnych zachowań wirtualnych bohaterów²¹¹. Narracja świata wirtualnego w zależności od produkcji jest w różnym stopniu narzucona graczom przez ich twórców. Gry sandboxowe²¹² np. pozwalają graczowi wpływać w sposób znaczący na narrację przez takie mechanizmy, jak tworzenie postaci. Może ona w różny sposób wpływać na losy świata przedstawionego, np. gracz może stworzyć rycerza, który obroni królestwo, lub czarnoksiężnika, którego życiowym celem będzie jego obalenie.

Narracja w grach bardzo często przybiera formę opowiadania, w którym to gracz odgrywa kluczową rolę zarówno w kreowaniu świata, o czym już wspomniałem, jak i w jego poznawaniu. Do wartości poznawczych w grach wideo możemy odnieść się na przykładzie gry *This War of Mine*²¹³, która jako pierwsza została wprowadzona do kanonu lektur w Polsce. Gra dzięki swoim właściwościom ma pomagać w nauce etyki czy wiedzy o społeczeństwie. Gracz w trakcie sesji ze wspomnianą produkcją zostaje wrzucony w środek konfliktu w oblężonym mieście. Kierując grupą uchodźców, musi starać się przetrwać w tych trudnych warunkach. Narracja zaimplementowana do gry ukazuje graczom wojnę z perspektywy cywila, przez co gracz zostaje skonfrontowany z tragedią ofiar, które nikomu nie zawiniły, a tylko starają się przeżyć. Historia gry pokazuje ludzi jako pozostawionych samych sobie, co celowo ma wywołać u gracza chęć pomocy wirtualnym ofiarom wojny. Dzięki tak poprowadzonej narracji, gracz może wykształcić w sobie empatię do ludzkiej tragedii, albo też uświadomić sobie tragizm, z jakim borykają się cywilne ofiary konfliktów zbrojnych²¹⁴.

²⁰⁹ K. Prajzner, *Tekst jako świat i gra: modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009.

²¹⁰ M. L. Ryan, *Narrative as virtual reality immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2003.

²¹¹ G. Calleja, *Revising Immersion...*, op. cit., s. 88.

²¹² Gry z otwartym światem, dające graczowi wiele możliwości konstruowania świata przedstawionego.

²¹³ Gra wideo opowiadająca o przetrwaniu w czasie konfliktu, wyprodukowana przez polskie studio 11 bit studios, fabuła i mechanika gry inspirowane są prawdziwymi wydarzeniami odnoszącymi się do oblężenia Sarajewa.

²¹⁴ S. Krawczyk, *Narracja i dialog. Zastosowania psychologii narracyjnej w badaniu narracyjnych gier fabularnych [w:] Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, red. A. Surdyk, J. Z. Szeja, Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji, Poznań 2008, s. 86–89.

O narracji możemy mówić także w kontekście glottodydaktyki, czyli nauki języków obcych²¹⁵. Prawdopodobnie najczęściej podnoszonym pozytywnym skutkiem korzystania z gier wideo jest możliwość nauki języka obcego za ich pośrednictwem. Lokalizacje gier, tj. dostępne w nich języki, dają zazwyczaj dwie możliwości ich ustawienia²¹⁶. Pierwszą jest wybór dubbingu gry, czyli języka, który słyszymy. Drugą opcją ustawień lokalizacji jest wybór napisów, które ukazują wypowiedzi postaci oraz wszystkie aspekty świata w formie pisanej. W tym przypadku możliwości doboru języków są szersze niż przy wyborze dubbingu, chociażby ze względu na mniejsze koszty, jakie studia muszą ponieść za stworzenie warstwy tekstowej linii dialogowych. Wybierając język angielski dla dialogów postaci, przy jednoczesnym wyborze polskich napisów, gracz nawet nieświadomie zapamiętuje niektóre ze słów, co pozytywnie wpływa na dydaktykę języków obcych²¹⁷.

Teoretycy glottodydaktyki mówią o tym, że gry zawierające długie dialogi, wypełnione dużą ilością tekstu pisanego, pozwalają na zanurzenie się gracza w obcojęzyczne środowisko²¹⁸. Takie zanurzenie pozwala graczom, w tym wypadku będącym jednocześnie uczniami, na rozwijanie umiejętności językowych, zarówno dzięki temu, że rozumieją tekst ze słuchu (dialogi mówione), jak i dzięki czytaniu gry (dialogi tekstowe). Jak zwraca uwagę Krzysztof Kotuła – gry bardzo często wymagają od gracza czytania tekstów zawartych w wirtualnych księgach czy listach, by móc posunąć się dalej w fabule gry wideo²¹⁹.

2.4.2 Gry wideo jako element procesu socjalizacji

Socjalizacja uznawana jest za złożony proces uczenia się, w trakcie którego jednostka staje się istotną społeczną, członkiem społeczeństwa oraz reprezentantem kultury, która w nim się

²¹⁵ A. Surdyk, *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier: gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007.

²¹⁶ A. Gnyp, *Specyfika przekładu gier wideo*, [w:] *Konfrontacje z przekładem*, red. D. Adamczyk, Ł. Gęborek, M. Małek, W. Szota, Instytut Językoznawstwa Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2020, s. 87-90.

²¹⁷ K. Kotuła, *Rzeczywistość wirtualna w nauczaniu języków obcych – nowy paradygmat komunikacji w dyskursie szkolnym?*, „Homo Ludens” 2017, nr 10, s. 118–122.

²¹⁸ A. Surdyk, *Ludological research in glottodidactics and intercultural communication*, [w:] *Aktuelle Probleme der Angewandten Linguistik. Interkulturalität als Schlüsselkompetenz für Fremdsprachenlehrer, Übersetzer und Mediatoren*, red. S. Adamczak-Krysztofowicz, M. Kowalonek-Janczarek, M. Maciejewski, A. Sopata, Adam Mickiewicz University Press, Poznań 2011.

²¹⁹ K. Kotuła, *Od cRPG do gier logicznych. Rozważania na temat użycia gier komputerowych w kontekście glottodydaktycznym*, „Homo Ludens” 2013, nr 5, s. 131–132.

uksztaltowała²²⁰. Analizując proces socjalizacji, możemy mówić o tym, że jednostka spotyka się z wpływami zamierzonymi, takimi jak wychowanie przez rodziców czy opiekunów, oraz niezamierzonymi²²¹, co możemy rozumieć jako wpływ różnych instytucji czy innych podmiotów kulturowych²²². W trakcie omawianego procesu jednostka uczy się norm i wzorów zachowań, dominujących w określonym społeczeństwie, poznaje społeczne wartości, zyskuje umiejętności interakcyjne²²³, oraz zdolności do posługiwania się różnymi przedmiotami, będącymi podstawą do funkcjonowania w określonej cywilizacji²²⁴.

Socjalizacja to proces trwający przez całe życie jednostki, w trakcie którego przechodzi ona przez socjalizację pierwotną oraz wtórną, a każda z nich może dokonywać się inaczej, w zależności od środowiska, w którym rozwija się podmiot jej doświadczający²²⁵. Nad analizowanym procesem debatowali tacy naukowcy jak Piaget, Freud, Erikson czy Mead. Każda z ich koncepcji zakłada różne stadia (etapy), jakie musi przejść człowiek, by zostać uznanym za jednostkę społeczną²²⁶. Szczególnie interesującą dla tej rozprawy doktorskiej jest teoria G. H. Meada, który utożsamia proces socjalizacji z zabawą, mówiąc o tym, że to, czego dziecko nauczy się w trakcie zabawy, pozostanie z nim do końca życia²²⁷. W takich formach rozrywki bowiem dzieci uczą się wchodzić w rolę, zapoznają się z pojęciem zasad i reguł, gdyż te występują w każdej grze i zabawie²²⁸. Mead uważa, że proces poznawania reguł, symboli i ich znaczenia przyczynia się do tworzenia Ja jednostki, które rozumie jako świadomość siebie i własnych wartości wynikających z poznanych w procesie socjalizacji norm, oraz umiejętność postrzegania świata społecznego i jego członków, jako znaczących innych²²⁹.

²²⁰ B. Szacka, *Wprowadzenie do socjologii*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2003, s. 136.

²²¹ Za wpływy niezamierzone możemy uznać utożsamianie się jednostki z wartościami przedstawianymi przez grupę rówieńczą, jak i billboardy reklamowe czy programy telewizyjne, które w mniejszy lub większy sposób przedstawiają jakiś określony system wartości, który może stać się układem odniesienia dla socjalizacji jednostki.

²²² K. J. Tillman, *Teorie socjalizacji. Społeczność, instytucja, upodmiotowienie*, tłum. Grzegorz Bluszcz, Bartek Miracki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1996.

²²³ Zapoznanie się z systemem znaczeń i zrozumienie tych znaczeń, poznanie języka oraz symboli, które pozwalają na interakcję z innymi w społeczeństwie.

²²⁴ A. Jasińska-Kania, *Socjologiczna koncepcja osobowości*, [w:] *Socjologia. Problemy podstawowe*, red. Z. Krawczyk, W. Morawski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1991, s. 91.

²²⁵ P. L. Berger, T. Luckmann, *Społeczne tworzenie rzeczywistości*, tłum. Józef Niżnik, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1983.

²²⁶ M. J. Szymański, *Studia i szkice...*, op. cit., s. 54.

²²⁷ G. H. Mead, *Mind, Self and Society...*, op. cit., s. 160.

²²⁸ Ibidem, s. 148–149.

²²⁹ Ibidem, s. 146–148.

Kompletną osobowość tworzy organizacja postaw powszechnych w danej grupie. Człowiek ma osobowość, ponieważ należy do jakiejś wspólnoty, ponieważ wciela instytucje tej wspólnoty do swego postępowania. Używa języka jako środka osiągnięcia osobowości; następnie przez proces przyjmowania różnych ról, których dostarczają wszyscy inni, dochodzi do przyjęcia postawy członków wspólnoty. Taka jest – w pewnym sensie – struktura osobowości człowieka²³⁰.

Mead określa poszczególne etapy socjalizacji jako: stadium zabawy, stadium gry oraz stadium uogólnionego innego. Warto nadmienić, że zdaniem Meada podstawą socjalizacji jest kooperacja z innymi ludźmi²³¹. Dzięki kooperacji jednostka będzie w stanie tworzyć swoją osobowość na podstawie doświadczeń własnych, jak i innych osób.

W stadium zabawy rozwój jednostki rozpoczyna się od uczenia się przez nią gestów i symboli niezbędnych do sygnalizowania swoich potrzeb i współpracy z innymi. Po poznaniu gestów jednostka uczy się ich odczytywania, przez co zaczyna wstępnie rozumieć działania osób znajdujących się w jej otoczeniu. Dzięki tym podstawowym umiejętnościom rozumienia znaków jednostka powoli uczy się przyjmować role innych, ale nie swoje. Wynika to z ograniczonych na tym etapie zdolności myślenia dziecka, które nie jest jeszcze w stanie wykształcić własnego Ja. Mead określa pierwsze stadium jako zabawę, gdyż dziecko bawiąc się, przyjmuje jedynie role innych i ich punkt widzenia²³².

Stadium zorganizowanej gry rozpoczyna się wtedy, kiedy jednostka wraz z nabieraniem doświadczenia i rozwojem pojmowania otaczającego ją świata, jest w stanie nie tylko wejść w rolę innego – co działo się w stadium zabawy – ale dodatkowo przyjmować punkt widzenia innych i przewidywać skutki swoich działań w interakcjach z pozostałymi uczestnikami życia społecznego. Umiejętności te wynikają z faktu, że w trakcie omawianej fazy rozwoju jednostka zaczyna poznawać zasady i normy panujące w otaczającym ją środowisku, co Mead określa jako poznanie reguł gry²³³. W stadium zorganizowanej gry jednostka rozwija także samoświadomość własnych działań, gdyż dzięki doświadczeniom zbieranym w interakcjach z innymi osobami, jest ona w stanie patrzeć na siebie jako na odrębny podmiot, którego działania stają się istotne we współpracy z innymi²³⁴.

²³⁰ Ibidem, s. 224.

²³¹ Ibidem.

²³² Ibidem, s. 150–151.

²³³ Ibidem, s. 151.

²³⁴ Ibidem, s. 151–153.

Stadium uogólnionego innego jednostka osiąga, kiedy uświadamia sobie, że poza regułami i zasadami panującymi w jej bezpośrednim otoczeniu, istnieje większa wspólnota kreująca perspektywę, jaką ludzie powinni przyjąć, by w odpowiedni sposób wchodzić między sobą w interakcje²³⁵. W tym stadium układem odniesienia nie są już tylko reguły gry, jak np. zachowanie się w trakcie meczu piłki nożnej, ale normy, wartości i zasady różnych grup społecznych i poszczególnych osób. Poprzez utożsamianie się z systemem wartości otaczających jednostkę grup odniesienia, które zapewniają szersze spojrzenie na otaczającą ją rzeczywistość, jest ona w stanie w lepszy sposób dokonywać samooceny swoich działań²³⁶.

Bez znajomości podstawowych metod interakcji opartych na znaczeniach, jednostka nie może stać się świadomym podmiotem w społeczeństwie. Co istotne, każdy w trakcie procesu socjalizacji może inaczej odbierać znaczenie różnych symboli, nie tylko w zależności od środowiska, w którym dorasta, ale też w zależności od swoich potrzeb²³⁷. Takie dopasowanie znaczeń jest niezbędne do zaistnienia niektórych osób w społeczeństwie. Mead przedstawia, to na podstawie osoby z niepełnosprawnością wzrokową, która musiała dostosować znaczenie symboli i gestów, stosując chociażby język migowy, by móc komunikować się z innymi. Takie działania pozwoliły jej na stanie się samoświadomą jednostką, przez co umożliwiła sobie wspólnotowe działania, których implikacją było stanie się częścią społeczeństwa²³⁸.

Dorota Ćwiklińska-Surdyk i Augustyn Surdyk łączą koncepcję stadiów socjalizacji Meada z grami, gdyż tak jak u Meada w trakcie zabawy jednostka wchodzi w określone role, tak samo w trakcie gry jej uczestnicy wchodzi w rolę swoich postaci.

*Narracyjne gry fabularne często stawiają postać odgrywaną przez gracza w sytuacjach, które nie przytrafiają się mu na co dzień. Mogą się przyczyniać do rozwijania wyobraźni i pogłębiania relacji interpersonalnych oraz doskonalenia sprawności komunikacji interpersonalnej*²³⁹.

Nawiązując do powyższego cytatu, warto zauważyć, że w trakcie rozgrywki, gracz może wejść w takie role, które nie przytrafiają mu się na co dzień. Można tu pokusić się o hipotezę, że gracz z niepełnosprawnością, w trakcie gry, będzie miał możliwość wejścia w rolę niedostępną na co

²³⁵ Ibidem, s. 154–156.

²³⁶ M. J. Szymański, *Studia i szkice...*, op. cit., s. 54–55.

²³⁷ G. H. Mead, *Mind, Self and Society...*, op. cit., s. 268–269.

²³⁸ Ibidem, s. 149.

²³⁹ D. Ćwiklińska-Surdyk, A. Surdyk, *Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G.H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne*, „Homo Ludens” 2012, t. 1, nr 4, s. 60.

dzień przez dotykającą go niepełnosprawność. Poprzez wykonywanie określonych czynności w grze wideo, gracz jest w stanie rozwijać swoją osobowość, gdyż jego działania w wirtualnym świecie zależą często od jego decyzji, które wynikają z różnych norm i reguł poznanych w trakcie procesu socjalizacji²⁴⁰, więc w myśl koncepcji Meada, utrwała on poznane wartości, przez co rozwija swoją osobowość²⁴¹. W tym miejscu warto zauważyć także, że w trakcie gry gracz steruje wirtualnym bohaterem, który może stać się odzwierciedleniem osobowości gracza²⁴². Wchodząc w wirtualny świat, gracz za sprawą wcześniej już przytaczanego zjawiska immersji wchodzi w postać swojego wirtualnego awatara (bohatera), który w przypadku niektórych użytkowników staje się reprezentacją jego różnych cech²⁴³. Analizując formy reprezentacji graczy w przestrzeni wirtualnej, należałoby zwrócić uwagę zarówno na samych graczy, jak i na wirtualne awatary, którymi poruszają się w trakcie rozgrywki.

Mówiąc o reprezentacji siebie (gracza) w świecie wirtualnym, warto wspomnieć o tzw. skinach, czyli skórkach. Skin wpływa na wygląd postaci w grze, może być to zmiana stroju postaci, koloru skóry lub cech szczególnych takich jak kształt twarzy, typ sylwetki. Interesujący okazuje się przykład możliwości dodania do wyglądu postaci protez kończyn. W grze samochodowej *Forza Horizon V*²⁴⁴ w panelu kreowania postaci gracz otrzymuje możliwość dodania protezy wybranej kończyny. Dzięki takiej formie przedstawienia swojego bohatera gracz z niepełnosprawnością może nie tylko zmanifestować swój stan zdrowia, ale dodatkowo widzi on, że reprezentacja niepełnosprawności nie została w grze pominięta. Co do pominięcia tematu niepełnosprawności w grach, warto zwrócić uwagę na przykład serii symulatorów życia codziennego *The Sims*. Mimo że ma ona symulować codzienne życie, całkowicie pomija zagadnienie niepełnosprawności. Postaci w grze nie reprezentują żadnych form niepełnosprawności, co spotkało się z krytyką społeczności OzN, która chciałaby móc tworzyć w grze simy ją reprezentujące. W tym celu gracze *The Sims* zdecydowali się na samodzielne działania w tej kwestii. Bez pomocy twórców gry wprowadzili w przestrzeń wirtualną gry możliwość modyfikacji wyglądu simów. Zmiany

²⁴⁰ D. Krysińska, *Role-Playing Games a rozwój moralny graczy*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, J.Z. Szeja, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007.

²⁴¹ G. H. Mead, *Mind, Self and Society...*, op. cit., s. 150–156.

²⁴² J. K. Mulcahy, *Role Playing Characters and the Self*, 1997.

²⁴³ D. Gałuszka, D. Żuchowska-Skiba, *Niepełnosprawność w grach wideo – omówienie na przykładach wybranych wirtualnych postaci*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2018, t. 14, nr 3; A. Dytman-Stasienko et al., „*Krucze awatary?*”..., op. cit.

²⁴⁴ Gra wyścigowa, w której gracz kieruje poczynaniami kierowcy w wyścigach samochodowych.

dotyczyły nie tylko dodania do gry technologii wspomagających, jak wózek inwalidzki czy protezy kończyn, ale znaleziono także sposoby na reprezentowanie niepełnosprawności poznawczych i osób w spektrum autyzmu²⁴⁵.

Wybranie skórki nie musi zawsze łączyć się tylko ze zmianą wyglądu wirtualnego awatara. Gracz odpowiednim skinem może także reprezentować swoje poglądy czy przynależność do grup kulturowych. Wyjaśniając, na czym polega taka manifestacja, możemy użyć następującego przykładu: w dobie Pride-Month wiele gier oferuje czasowe „skórki” do postaci z tęczowym zabarwieniem. Nie wymagają one żadnych dodatkowych opłat, co jest częste w przypadku innych skinów. Skórki Pride-Month przeznaczone są do manifestacji własnych poglądów, poparcia lub ukazania przynależności do środowiska LGBTQ²⁴⁶.

Poza reprezentacją wizualną warto zwrócić też uwagę na możliwość reprezentacji własnych poglądów za pomocą działań w świecie gry, co najlepiej obrazują gry z gatunku RPG. Głównym założeniem RPG jest immersyjne wcielenie się w rolę bohatera, co wiąże się z nadaniem mu własnych cech, które charakteryzują system norm i wartości gracza. Wówczas użytkownik gry ujawnia swoje przekonania, chociażby wybierając adekwatne odpowiedzi z drzewka dialogowego, które reprezentują jego spojrzenie na świat i społeczeństwo²⁴⁷, dzięki czemu postać, którą steruje gracz, staje się wirtualną reprezentacją jego ideałów²⁴⁸. Większość działań gracza w grach RPG znacząco wpływa na świat gry, który interaktywnie na nie reaguje. Przykładem mogą być tutaj relacje budowane z bohaterami niezależnymi (*non-playable character*, NPC)²⁴⁹. Jan Stasiński pisze, że NPC w grach są zaprogramowani w taki sposób, by zwracać na siebie uwagę gracza. Poprzez szereg zachowań podobnych do ludzkich, NPC stara się przyciągnąć gracza do siebie, by ten wszedł z nim w interakcję²⁵⁰. Bohaterowie niezależni za pomocą swojego wyglądu, rozbudowanych kwestii dialogowych oraz potencjalnego wpływu na gracza, nie tylko wzbogacają rozgrywkę, ale często wytwarzają swego rodzaju więź pomiędzy graczem a NPC. Można ją zobrazować na przykładzie romansów w grach fabularnych. Gdy gracz spotyka bohatera

²⁴⁵ A. Dytman-Stasiński et al., „*Krucze awatary?*” ..., op. cit., s. 60–63.

²⁴⁶ J. Stasiński, *Alien vs. Predator Alien vs. predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005., s. 172–173.

²⁴⁷ J. Madigan, *Getting Gamers: the psychology of video games and their impact on the people who play them*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham 2016, s. 112–114.

²⁴⁸ Ibidem, s. 115–120; J. Stasiński, *Alien vs. Predator...*, op. cit., s. 173.

²⁴⁹ Postaci będące częścią świata gry wideo, sterowane przez sztuczną inteligencję zaimplementowaną do gry.

²⁵⁰ J. Stasiński, *Alien vs. Predator...*, op. cit., s. 176.

niezależnego, którego twórca gry przygotował jako jedną z opcji romansowych, zaczyna w jakimś stopniu zżywać się z wirtualną postacią, staje po jej stronie w trakcie konfliktu, czy nawet obawia się o jej wirtualną egzystencję w chwili zagrożenia życia wirtualnego obiektu westchnień²⁵¹. Można pokusić się o hipotezę, że postać NPC może stać się dla gracza znaczącym innym²⁵², gdyż zagłębiając się w świat wirtualny gracz może nieświadomie uczyć się pewnych zachowań od postaci znajdujących się w tym świecie, tak samo jak oglądający filmy czy seriale widz przejmuje wzorce zachowań filmowych postaci²⁵³.

Podsumowanie

Przywołane na początku rozdziału koncepcje gry i zabawy pozwoliły na wyjaśnienie zależności pomiędzy zagadnieniami z pola nauk społecznych i *game studies*. Należy zwrócić uwagę, że elementy z koncepcji gier i zabaw przedstawionych w rozdziale pojawiają się w dzisiejszych definicjach gier wideo. Jesper Jull pisze o grze wideo jako o systemie porządkowanym regułami i zasadami – przytoczony właśnie fragment definicji gry wideo, ma swój początek właśnie w klasycznych koncepcjach zabawy. Podobnie ma się kwestia uczestnictwa w kulturze za pomocą gier i zabaw. W *Homo Ludens* jego autor określa zabawę jako jeden z elementów tworzących kulturę, za tą tezę opowiada się wielu groznawców, którzy uważają gry wideo za element dzisiejszej kultury. Współczesne groznawstwo idzie jednak o krok dalej i uznaje granie w gry wideo za formę uczestnictwa w kulturze, co koresponduje z jednym z pytań badawczych postawionych w niniejszej rozprawie. Tak więc dzięki przyjętym założeniom teoretycznym byłem w stanie powiązać uczestnictwo w kulturze z graniem w gry wideo.

W drugiej części rozdziału zawarłem koncepcje krytycznego spojrzenia na gry oraz na proces ich tworzenia. Zwracając uwagę nie tylko na gry wideo, ale i na ich proces twórczy, będziemy mogli określić to, w jakim miejscu w procesie produkcji gry, pominięto tak istotne dla

²⁵¹ J. Stasińko, *Niematerialne Galatee w wehikulach rozkoszy i bólu. Technologie mediów jako aparaty kreowania posthumanistycznej intymności*, Katedra Wydawnictwo Naukowe, Gdańsk 2015, s. 230–231; J. Stasińko, *Automaty, hybrydy, afekty – posthumanistyczne konteksty aparatu gry komputerowej i praktyk grania*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 39–42.

²⁵² Według Meada, to osoba, która w trakcie socjalizacji jednostki odgrywa znaczącą rolę w kreowaniu się świadomości jednostki. Socjalizująca się jednostka poprzez zwracanie uwagi na zachowania znaczącego innego, może przejmować jego zachowania i system wartości (G. H. Mead, *Mind, Self and Society...*, op. cit., s. 138).

²⁵³ J. Gajda, *Media w edukacji*, Impuls, Kraków 2010, s. 42–47.

osób z niepełnosprawnościami ustawienia dostępności. Następnie w celu przedstawienia możliwości gier wideo skupiłem się na koncepcie gier poważnych, które jak piszę w rozdziale, skupiają się na wybranym „poważnym”, czyli nie rozrywkowym zagadnieniu, jak chociażby terapia osób w potrzebie, jednak nie wyzbywają się przy tym elementu zabawy, kluczowego do osiągnięcia zakładanego przez twórców gry celu.

Ostatnia część rozdziału odnosiła się do możliwości różnorodnego wykorzystania gier w życiu jednostki. Kolejny raz punktem wyjścia do opisanie możliwości gier w różnych sferach życia byłyby klasyczne koncepcje gry i zabawy, wskazujące na ich istotną rolę w wielu sferach życia jednostki. Zdecydowałem się na przedstawienie w rozdziale możliwości, jakie gry mogą nieść w obszarze edukacji oraz socjalizacji jednostki, które to sfery odpowiadają postawionym przeze mnie pytaniom badawczym. Socjalizacja jednostki, opisywana przez G. H. Meada, przez pryzmat zabawy i gry, w trakcie których jednostka poznaje i przyzwyczajają się do zasad i reguł, życia społecznego²⁵⁴, jest tożsama z graniem w gry wideo, chociażby przez wzgląd na to, że podstawą do korzystania z nich jest poznanie ich reguł. Strategia ludyczna, którą przywołałem w przypadku wykorzystania gier w edukacji, zakłada, że dzięki wpleceniu zabawy w procesy edukacyjne, osoba ucząca się może wynieść z tych procesów więcej, gdyż w trakcie gry jest skoncentrowana bardziej na przyjemnej zabawie, a nie, jak dla niektórych, nużącej nauce²⁵⁵.

²⁵⁴ G. H. Mead, *Mind, Self and Society...*, op. cit.

²⁵⁵ T. Siek-Piskozub, *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1994, s. 5–6.

3. Metodologia badania

Mając świadomość, że tematyka mojej rozprawy doktorskiej porusza rzadko omawiany w dyskusji naukowej temat, założyłem, że odpowiednie przygotowanie części metodologicznej badania będzie kluczowym elementem w późniejszych badaniach terenowych. Główną myślą przewodnią było zapewnienie, że ostateczne wyniki oparte będą w pełni na doświadczeniach moich rozmówców. Dlatego też zdecydowałem się na przyjęcie idei paradygmatu interpretatywnego, a opisane w tym rozdziale pytania badawcze wykorzystałem bardziej jako wytyczne, które pomogły mi ukształtować badanie w jego obecnej formie. Po omówieniu celów badawczych i przedstawienia przyjmowanego w pracy paradygmatu, w kolejnych podrozdziałach przedstawiam metodę wywiadu swobodnego, charakterystykę próby i jej dobór, oraz metody analizy zebranych danych w procesie badań terenowych. Ze względu na specyfikę badanej społeczności, ostatni podrozdział poświęciłem etycznym rozważaniom dotyczącym odpowiedniego podejścia do przeprowadzania badań w tej społeczności, mając na celu właściwe przygotowanie się do rozmów z graczami z niepełnosprawnościami.

3.1 Cele badania

W badaniu obrałem za cel ukazanie roli, jaką gry mogą pełnić w codziennym życiu osób z niepełnosprawnościami. Refleksja naukowa wiążąca gry wideo z niepełnosprawnością bardzo często sprowadza się do terapeutycznej roli tego medium²⁵⁶, co przedstawiłem w przeglądzie literatury z zakresu nauk społecznych i *game studies*. Istnieje jednak luka badawcza dotycząca możliwości wykorzystania gier przez osoby z niepełnosprawnościami w celach innych niż terapeutyczne²⁵⁷, stąd zdecydowałem się podjąć badanie, które pozwoliło mi odpowiedzieć na pytanie o to, jaką rolę pełnią gry w życiu graczy z niepełnosprawnościami. Odpowiedź na tak postawione pytanie jest naukowym celem tej rozprawy doktorskiej. W pracy przyjąłem także cel

²⁵⁶ S. Sajjad, A. Hafiz Abdullah, M. Sharif, S. Mohsin., *Psychotherapy Through Video Game to Target Illness Related Problematic Behaviors of Children with Brain Tumor*, Current Medical Imaging Reviews, Islamabad 2014; P. Yip, P. Middleton, A. M. Cyna, A. V. Carlyle, *Non-pharmacological interventions for assisting the induction of anesthesia in children*, Adelaide 2015.

²⁵⁷ S. Gibbons., *Disability, Neurological Diversity, and Inclusive Play: An Examination of the Social and Political Aspects of the Relationship between Disability and Games*, Waterloo 2015, s. 31.

praktyczny, który polegał na przygotowaniu rekomendacji, na podstawie danych zebranych w procesie badawczym, skierowanych do środowiska osób z niepełnosprawnościami i ich opiekunów.

W podejściu jakościowym, jakie zdecydowałem się zastosować w tej pracy, istotne są trzy elementy: opis badanego zjawiska, jego zrozumienie oraz wyjaśnienie²⁵⁸, istotę przedstawionych elementów postaram się przedstawić w tej pracy. Opis wykorzystania gier przez osoby z niepełnosprawnościami byłby niekompletny bez jego odpowiedniego zrozumienia i wyjaśnienia, jeśli weźmiemy pod uwagę to, że jako naukowcy nie znamy skali opisywanego w pracy zjawiska. Zrozumienie go staje się kluczową kwestią w jego wyjaśnianiu²⁵⁹, szczególnie jeśli nie jest szerzej opisane w literaturze naukowej.

W trakcie projektowania badania i przeglądu literatury z zakresu *game studies* udało mi się sformułować szczegółowe pytania, które ukierunkowały dalsze etapy pracy nad opisywanym badaniem. Pytania te dotyczyły czterech stref życia respondentów, w których pojawiły się gry i powiązane są z naukowym celem badania:

- Jaką rolę pełnią gry w edukacji osób z niepełnosprawnościami? Badania na temat gier wideo w procesie edukacji dotyczą ich pozytywnych, jak i negatywnych aspektów. Te drugie wiążą się często z eskapizmem i działaniami zagrażającymi rozwojowi młodzieży korzystającej z tego medium²⁶⁰, jednakże większość stanowisk ujmujących gry jako negatywne medium, znajdziemy w starszej literaturze²⁶¹. Współczesne badania koncentrują się częściej na pozytywnych kontekstach gier wideo w procesie edukacji młodzieży, chociażby z zakresu glottodydaktyki czy wykorzystania gier w celu łatwiejszego zaprezentowania zawilych treści. Poruszanie tych zagadnień można często zauważyć na gruncie polskich *game studies*²⁶².

²⁵⁸ K. T. Konecki, *W stronę socjologii jakościowej: badanie kultur, subkultur i światów społecznych*, [w:] *Kultury, subkultury i światy społeczne w badaniach jakościowych*, red. J. Leoński, M. Fiternicka-Gorzko, Volumina.pl, Szczecin 2010, s. 17–37.

²⁵⁹ J.C. Kauffmann, *Wywiad rozumiejący*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.

²⁶⁰ P. Leithart, G. Grant, *A Christian response to Dungeons and Dragons: the Catechism of the New Age*, Dominion Press, Fort Worth 1988.

²⁶¹ E. F. Provenzo Jr., *Video Games and the Emergence of Interactive Media for Children*, [w:] *Kinderculture: The Corporate Construction of Childhood*, red. S. R. Steinberg, J. L. Kincheloe, Routledge, London 1998, s. 105; M. McCormick, *It is wrong to play violent video games?* „Ethics and Information Technology” 1999, nr 3, s. 277–287.

²⁶² J. Wawrzyniak, J. Marszałkowski, *Gamifikacja w edukacji: przegląd wymagań dla platformy gamifikacyjnej*, „Homo Ludens” 2015, t. 1, nr 7; J. Z. Szeja, *Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania*, „Homo Ludens” 2011, t. 1, nr 3; M. Mochocki, *Wprowadzenie do larpów edukacyjnych*, op. cit.

- Czy gry wideo i ich interfejs są alternatywną formą interakcji osób z niepełnosprawnościami z innymi jednostkami? Zdecydowałem się spojrzeć na interakcję między jednostkami, przyjmując posthumanistyczne rozumienie tego procesu. Spojrzenie to zakłada, że wraz z technologizacją życia, rozwija się także proces interakcji pomiędzy jednostkami, gdyż do tego procesu należy coraz częściej dodać element technologiczny (komputerowy), po to by interakcja mogła zachodzić²⁶³. W przypadku analizy osób z niepełnosprawnościami, które zostały pozbawione swobodnych interakcji z innymi użytkownikami życia społecznego, proces komputerowego zapośredniczenia staje się często nierozłącznym elementem interakcji. Komputer i inne platformy, takie jak konsole i smartfony wraz z działającymi na nich grami wideo, mogą stać się alternatywnym polem umożliwiającym osobom z niepełnosprawnościami interakcje społeczne dla, co jak określa Max More prowadzi do przewyciężenia ludzkich ograniczeń środkami nauki i technologii²⁶⁴.
- Czy gry wideo umożliwiają uczestnictwo w kulturze osobom z niepełnosprawnościami? Gry wideo same w sobie uznawane są za część kultury²⁶⁵, natomiast uczestnictwo w kulturze za sprawą gier wideo może przybierać różnorakie formy, takie jak branie udziału w konwentach organizowanych przez fanów gier, oglądanie materiałów związanych z grami na serwisach wideo, a nawet samo granie w gry wideo²⁶⁶. Warto zwrócić także uwagę, że przedstawione powyżej aktywności związane z uczestnictwem w kulturze bardzo często odbywają się w przestrzeni internetowej, co zwiększa ich skalę i dostępność dla osób z niepełnosprawnościami, gdyż mogą one brać w nich udział ze swoich domów.
- Czy gry wideo są elementem procesu socjalizacji osób z niepełnosprawnościami? Literatura naukowa na temat samego powiązania gier wideo z socjalizacją osób z niepełnosprawnościami jest uboga, ale można znaleźć potwierdzenia, że gry mogą na nią

²⁶³ M. Lipowicz, *Ponowoczesność jako posthumanistyczna kondycja społeczno-kulturowa: perspektywa pedagogiczno-socjologiczna*, „Przegląd Pedagogiczny” 2017, nr 2.

²⁶⁴ M. Bakke, *Posthumanizm: człowiek w świecie większym niż ludzki*, [w:] *Człowiek wobec natury — humanizm wobec nauk przyrodniczych*, red. J. Sokolski, Wydawnictwo Neriton, Warszawa 2010, s. 341.

²⁶⁵ D. Muriel, G. Crawford, *Video Games as Culture...*, op. cit.; A. Asa Berger, *Video Games...*, op. cit.

²⁶⁶ M. Petrowicz, *Gry wideo – medium XXI wieku*, [w:] *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, Wydawnictwo LIBRON - Filip Lohner, Kraków 2016, s. 165–170.

oddziaływać.²⁶⁷ Dodatkowym przyczynkiem do zadania takiego pytania były wnioski z mojego wcześniejszego badania, w którym udało mi się wykazać, że gry wideo mogą odgrywać ważną rolę w procesie socjalizacji młodzieży²⁶⁸. Odnosząc się do wniosków z tego badania, które potwierdziły tezę, że gry mogą stać się elementem procesu socjalizacji, zdecydowałem się na rozważanie tego zagadnienia w przypadku graczy z niepełnosprawnościami, których socjalizacja mogła znacząco odbiegać od tego procesu u osób sprawnych.

Wspomniany we wstępie cel praktyczny badania dotyczył sformułowania rekomendacji kierowanych do osób z niepełnosprawnościami, które za ich pomocą mogłyby zauważyć, jakie możliwości płyną ze światów wirtualnych i jaką alternatywą mogą się one stać dla wielu odebranych przez niepełnosprawność aktywności. Rekomendacje chciałbym skierować także do rodzin, opiekunów oraz ośrodków terapeutycznych, których głównym celem jest pomaganie swym podopiecznym. Osiągnięcie celu praktycznego mojego badania może otworzyć nową drogę w procesie rehabilitacji powiązanej z grami wideo, gdyż nie każdy musi być zaznajomiony z tym, czym są i co oferują gry wideo²⁶⁹. Dodatkiem do tych rekomendacji jest załączony do mojej pracy aneks opisujący pokrótce najważniejsze kwestie związane z grami wideo, które mogłyby okazać się niejasne dla opiekuna, chcącego wykorzystać gry do pomocy osobie z niepełnosprawnością.

3.2 Paradygmat badań

Problem badawczy rozważany w mojej rozprawie doktorskiej dotyczy specyficznej i rzadko eksplorowanej społeczności graczy z niepełnosprawnościami. Brak dyskusji naukowej na temat tej grupy sprawia, że trudno wskazać chociażby charakterystyczne cechy jej przedstawicieli czy też określić ich liczbę. Stąd próba odpowiedzi na postawione w badaniu pytania była niemożliwa za pomocą metodologii ilościowej. Przy próbie odkrywania wcześniej nieeksplorowanych obszarów życia społecznego, najbardziej skutecznym podejściem

²⁶⁷ T. Sahaj, *Gry komputerowe w procesie emancypacji, rehabilitacji i socjalizacji osób z niepełnosprawnościami*, „Niepełnosprawność - Dyskursy Pedagogiki Specjalnej” 2021, nr 44 ; D. Gałuszka, D. Żuchowska-Skiba, *Niepełnosprawność w grach wideo...*, op. cit.

²⁶⁸ M. Śledź, *Wpływ gier wideo na ścieżki socjalizacyjne młodzieży w małej społeczności lokalnej z perspektywy uczniów i wychowawców*, Wrocław 2019.

²⁶⁹ D. Gałuszka, *Gry wideo w środowisku rodzinnym...*, op. cit., s. 185–190.

metodologicznym wydaje się metodologia jakościowa, gdyż to badacze jakościowi, jak twierdzi Florian Znaniecki, dążą do poszukiwania nowych danych i zjawisk pojawiających się w społeczeństwie, a nie starają się potwierdzać kwestii oczywistych, co według Znanieckiego charakteryzuje badaczy ilościowych²⁷⁰. Jednym z głównych założeń w socjologii jakościowej jest próba zbliżenia się do badanego środowiska na tyle, aby móc odpowiedzieć na pytanie, jak takie środowisko działa i – co może wydawać się istotniejsze – dlaczego działa właśnie w taki sposób²⁷¹. By określić cechy charakterystyczne wcześniej niebadanych graczy z niepełnosprawnościami, zdecydowałem się główny nacisk położyć na wiedzę wynikającą się z doświadczeń życiowych moich rozmówców. Jednak samo pozyskanie danych opartych na doświadczeniach nie byłoby wystarczające, by w pełni odpowiedzieć na postawione w tej pracy pytania. Kwestią kluczową było zrozumienie tych doświadczeń i ich odpowiednie zinterpretowanie, na co pozwala obrane przeze mnie podejście interpretatywne.

Celem badacza interpretatywnego jest przedstawienie naturalnego i niezakłóconego ingerencjami badającego kontekstu badanego przezeń zjawiska²⁷². Istotą poprawnej interpretacji pozyskanych danych w procesie badawczym jest ich odpowiednie zrozumienie i aby tego dokonać, zdecydowałem się oprzeć na założeniach Clifforda Geertza, jednego z propagatorów paradygmatu interpretatywnego²⁷³. Geertz postuluje, że zarówno w trakcie procesu zbierania danych, jak i ich analizy należy zastosować metodę gęstego opisu. Pozwala ona bowiem na interpretację zebranych danych przez pryzmat kontekstu/sytuacji badanego zjawiska²⁷⁴.

Interpretacja danych w myśl gęstego opisu powinna polegać na głębszym opisie obserwowanych zjawisk. Gdyby odnieść się do klasycznych opisów tej metody, to moglibyśmy mówić o próbie zinterpretowania mrugnięcia okiem rozmówcy, które może wiązać się z tikiem nerwowym, ale i z próbą przekazania jakichś „poufnych” informacji w trakcie prowadzenia wywiadu²⁷⁵. Zastosowanie gęstego opisu w badaniach jakościowych otwiera przed badaczem znacznie więcej możliwości interpretacji. W przypadku opisywanego badania zdecydowałem się

²⁷⁰ F. Znaniecki, *Metoda socjologii*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009, s. 62.

²⁷¹ K. T. Konecki, *O socjologii jakościowej*, „Roczniki Nauk Społecznych” 2016, t. 8, nr 4, s. 7–34.

²⁷² H. Blumer, *Interakcjonizm symboliczny*, tłum. G. Woroniecka, Zakład Wydawniczy NOMOS, Kraków 2007, s. 46.

²⁷³ E. Hałas, *Refleksyjny podmiot w świecie społecznym. O paradygmacie i założeniach socjologii interpretacyjnej*, „Roczniki Nauk Społecznych” 2016, t. 44, nr 4, s. 43–44.

²⁷⁴ C. Geertz, *Interpretacja kultur: wybrane eseje*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005, s. 20–21.

²⁷⁵ G. Ryle, *The thinking of thoughts. What is “le penseur” doing?*, [w:] *Collected Essays 1929–1968*, red. J. Tanney, Routledge, London 2009; Fragment wykładu, C. Geertz, *Interpretacja kultur...*, op. cit., s. 20–21.

na prowadzenie notatek z badań, w których zapisywałem gesty oraz działania moich rozmówców, wskazujące na ich emocje, jak chociażby śmiech, który mógł oznaczać zarówno radość, jak i zażenowanie. Dlatego właśnie działanie na danych w myśl gęstego opisu pozwoliło mi na bardziej precyzyjne interpretacje zebranego materiału badawczego.

Podejście Geertza do gęstego opisu zostało rozwinięte przez Normana K. Denzina, który postulował, że właśnie ta forma powinna być podstawowym sposobem analizowania przez badaczy rzeczywistości²⁷⁶. Denzin zaproponował rozwinięcie metody opisu gęstego, odnosząc ją do różnych wymiarów życia społecznego takich jak: biografia, historia, sytuacja, relacje i interakcje²⁷⁷. Tak rozumiany gęsty opis pozwolił mi nie tylko na głębsze spojrzenie na interakcje z punktu widzenia samego procesu komunikacji/rozmowy, ale także na analizę sytuacji, w jakiej znajdowali się moi rozmówcy. Więcej szczegółów co do wykorzystania gęstego opisu w analizie zebranych przeze mnie danych, znajduje się w dalszej części rozdziału.

W przypadku podejścia interpretatywnego to badane zjawisko powinno określać działania badacza, a użyteczność wykorzystywanych przez niego metod powinna być weryfikowana właśnie przez pryzmat analizowanego zjawiska²⁷⁸. Takie stanowisko pokrywa się z przyjętymi przeze mnie założeniami, w myśl których odpowiedzi na postawione w badaniu pytania rozpatrzę przez pryzmat doświadczeń badanych przeze mnie graczy, a w celu uzyskania tych danych wykorzystuję poniżej opisaną metodę wywiadu jakościowego.

²⁷⁶ N. Denzin, *Interpretive Interactionism*, SAGE Publications, London 2001, s. 98–118.

²⁷⁷ Ibidem, s. 98–118.

²⁷⁸ M. Hammersley, P. Atkinson, *Metody badań terenowych*, tłum. S. Dymczyk, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2000, s. 16-17.

3.3 Metoda wywiadu swobodnego

Zdecydowałem się na zastosowanie techniki wywiadu swobodnego, gdyż w swoich założeniach opartych na otwartości w kreowaniu sytuacji wywiadu²⁷⁹, pozwoli mi ona na zrealizowanie założeń wyrażonych w części o przyjętym przeze mnie paradygmacie²⁸⁰. Warto zwrócić uwagę na to, że wywiad swobodny nie jest nieuporządkowanym przedsięwzięciem. Ma ramy, ograniczające kwestie, na których temat badacz chce uzyskać informacje²⁸¹, jednakże nie zasypuje on rozmówcy szczegółowymi pytaniami, a skłania się ku ogólnym wątkom, które mają być rozwijane przez respondenta²⁸². Wywiad swobodny w odróżnieniu od kwestionariuszowego przyjmuje formę konwersacji na określony przez prowadzącego temat. Rozmówcy-gracze byli tu głównymi ekspertami w interesującej mnie tematyce²⁸³. Ja jako badacz odgrywałem rolę słuchacza i moderatora²⁸⁴. Moderacja w przypadku badania graczy jest bardzo ważnym aspektem, gdyż gracze chcąc zainteresować swoją pasją rozmówcę, mogą zbaczać z tematu, co zdążyłem zaobserwować w innych własnych badaniach tej grupy. By uniknąć odchylenia od głównego tematu ze strony rozmówcy, zdecydowałem się na zastosowanie wywiadu swobodnego ukierunkowanego²⁸⁵. Dzięki tej metodzie znalazłem się w terenie badawczym z przygotowanymi dyspozycjami, czyli zbiorem informacji, na które chciałem uzyskać odpowiedzi²⁸⁶. Aby poznać doświadczenia rozmówcy związane z poszczególnymi tematami, zadawałem otwarte pytania, które pozwalały mu na swobodę wypowiedzi w zakresie interesujących mnie zagadnień zawartych w dyspozycjach do wywiadu. Dyspozycje te pozwoliły mi także zapanować nad przebiegiem wywiadu, gdy rozmówca zbyt wykraczał poza zakres poszukiwanych informacji. Kwestią

²⁷⁹ J. Lutyński, *Ankieta i jej rodzaje na tle podziału technik otrzymywania materiałów*, [w:] *Analizy i próby technik badawczych w socjologii*, t. 2, red. Z. Gostkowski, J. Lutyński, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław 1968, s. 24–28; I. Przybyłowska, *Wywiad swobodny ze standaryzowaną listą poszukiwanych informacji i możliwości jego zastosowania w badaniach socjologicznych*, „Przegląd Socjologiczny” 1978, nr 30, s. 62–67; S. Kvale, *InterViews. Wprowadzenie do jakościowego wywiadu badawczego*, Trans Humana, Białystok 2004, s. 25.

²⁸⁰ J. Lutyński, *Ankieta i jej...*, op. cit., s. 24–28; I. Przybyłowska, *Wywiad swobodny...*, op. cit., s. 62–67; S. Kvale *InterViews...*, op. cit., s. 25.

²⁸¹ S. Kvale, *InterViews...*, op. cit., s. 130.

²⁸² E. Babbie, *Badania społeczne w praktyce*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008, s. 327–328.

²⁸³ Ibidem, s. 327.

²⁸⁴ K.T. Konecki, *Studia z metodologii badań jakościowych. Teoria ugruntowana*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000, s. 169.

²⁸⁵ Ibidem.

²⁸⁶ Ibidem.

dodatkową, w przypadku przyjętej przeze mnie metody, była możliwość dopytywania rozmówcy o wątki, które uznałem za ciekawe i mogące mieć istotny wpływ na ostateczny kształt wyników mojego badania²⁸⁷. Okazało się, że w trakcie rozmów z graczami z niepełnosprawnościami pojawiło się kilka wątków dotąd niezauważonych przez innych badaczy, dlatego prosiłem o ich rozwinięcie, przez co w moim odczuciu znacząco pogłębiłem analizę badanego tematu.

Do rejestracji wypowiedzi rozmówców wykorzystałem dyktafon cyfrowy, po czym podjąłem się ich transkrypcji w celu późniejszej analizy za pomocą programu Atlas. TI. Dodatkowo zarówno w trakcie przeprowadzania wywiadu, jak i po jego każdorazowym zakończeniu, prowadziłem notatnik z komentarzami do rozmowy. Pozwoliły mi one zaznaczać na bieżąco ekspresję rozmówców podczas ich odpowiedzi, wyrażającą się np. przez znaczące pauzy, zmianę tonu głosu czy nawet nastawienia do mnie jako badacza po otrzymaniu pytania, które mogłoby wywołać w rozmówcy niechęć. Takie podejście jest również elementem stosowanego przeze mnie gęstego opisu. Komentarze zamieszczane w dzienniku po wywiadzie miały charakter podsumowujący i korygowały ewentualne nieścisłości, które mogłyby się pojawić w notatniku w trakcie wypowiedzi rozmówcy, np. z powodu niejasnych wypowiedzi moich rozmówców.

Taki sposób przeprowadzenia wywiadu, pozwolił mi skupić się na tym, co najważniejsze, czyli na punkcie widzenia rozmówcy na interesujące mnie zagadnienia. We wstępnych założeniach mojego projektu zdecydowałem się, że będę kładł nacisk na ekspercką wiedzę swoich rozmówców, popartą ich doświadczeniami życiowym, gdyż, jako osoba nieobarczona niepełnosprawnością, mogę mieć zupełnie inne spojrzenie na różne aspekty życia. Zastosowane przeze mnie podejście da się zamknąć zestawem instrukcji sformułowanych przez Kvale'a:

*Chcę zrozumieć świat z Twojego punktu widzenia. Chcę poznać to, co Ty poznajesz, w sposób jaki poznajesz. Chcę zrozumieć sens Twoich doznań, odczuwać rzeczy jak Ty je odczuwasz, tłumaczyć sobie sprawy jak Ty je tłumaczysz. Czy staniesz się moim nauczycielem i pomożesz mi je zrozumieć?*²⁸⁸

²⁸⁷ R. Mayntz, K. Holm, P. Hubner, *Wprowadzenie do metod socjologii empirycznej*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1985, s. 132.

²⁸⁸ S. Kvale, *InterViews...*, op. cit., s.131; J. P. Spradley, *The Ethnographic Interview*, Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, Orlando 1979, s. 34.

3.4 Charakterystyka badanej zbiorowości

Rozmówcami w prezentowanej rozprawie doktorskiej byli gracze z niepełnosprawnościami. Do badanej grupy zaliczały się tylko osoby uznające się za graczy i będące częścią tego środowiska. Ze względu na brak jasnej definicji, uznaję, że graczem jest osoba czerpiąca korzyści z grania w gry wideo²⁸⁹. Korzyści te można rozpatrywać w różnoraki sposób, chociażby jako radość z grania, możliwość odstresowania się w wirtualnym świecie czy czerpanie korzyści dydaktycznych, np. w formie nauki języka obcego.

Kwestia niepełnosprawności jest dużo bardziej złożona, gdyż poprzez przyjęte w tej pracy jej zdywersyfikowane rozumienie²⁹⁰ opisane w rozdziale teoretycznym, jest ona rozpatrywana w kontekście czynników biologicznych, funkcjonalnych oraz społecznych.

Czynniki biologiczne określające badanych to inaczej ich stan biologiczny opisywany przez typ ich niepełnosprawności. Niepełnosprawności graczy będących częścią tego badania mają głównie charakter motoryczny. Wśród badanych najczęstszą niepełnosprawnością okazał się niedowład kończyn, spowodowany porażeniem układu nerwowego lub patologią stawów²⁹¹.

Z punktu widzenia zaburzeń funkcjonalnych, badani w głównej mierze nie byli w stanie swobodnie opuszczać swoich domów, co prowadziło do szeregu zaburzeń funkcjonowania w wielu sferach życia, takich jak interakcje ze światem społecznym, ograniczony dostęp do kultury czy utrudnienia w okresie edukacji, która wiązała się chociażby z niemożnością pojawienia się w szkole. Ograniczenia w omawianych sferach prowadziły także do zaburzeń w sferze socjalizacyjnej badanych, gdyż względnie poprawna socjalizacja zakłada partycypację w życiu społecznym i kulturalnym²⁹². Część badanych zmagiała się także z problemem korzystania z gier, gdyż występujący niedowład kończyn górnych uniemożliwiał im swobodną rozgrywkę za pomocą np. myszy i klawiatury.

²⁸⁹ Ł. Winnicki, *Co jest źródłem satysfakcji gracza? O kluczowej roli wymiany autystycznej w grach komputerowych*, „Homo Ludens” 2019, t. 12, nr 1.

²⁹⁰ T. Shakespeare, *The social model of disability...*, op. cit., s. 12; Z. Woźniak, *Niepełnosprawność i niepełnosprawni w polityce społecznej...*, op. cit., s. 65.

²⁹¹ Warto nadmienić, że niepełnosprawności motoryczne nie ograniczają możliwości korzystania z gier tak bardzo, jak bywa to w przypadku niepełnosprawności sensorycznych lub kognitywnych, w przypadku których gracze z takimi typami niepełnosprawności są często zmuszeni do korzystania z gier specjalnie dla nich przystosowanych, co nierzadko wyklucza możliwość grania w gry popularne. Specjalnie przystosowane gry, to np. gry audialne kierowane do osób niewidomych, gdzie to dźwięk odpowiada za prezentację gry, jak i wszystkich jego mechanik.

²⁹² M. J. Szymański, *Studia i szkice...*, op. cit.

Kwestię barier społecznych, z jakimi spotykali się badani, można rozpatrywać przez pryzmat czterech sfer życia, przytoczonych powyżej, jednak dodatkowym problemem, jaki pojawiał się na drodze graczy, była dostępność do gier wideo, rozumiana jako ograniczenia w korzystaniu z nich. Odwołując się do dostępności w grach wideo, możemy podać przykład bariery, z którą często ścierali się badani, a jest nią niedostosowanie sterowania w grze. Konsekwencją tego ograniczenia, było zmuszenie graczy do zmiany ustawień lub korzystanie ze specjalistycznych kontrolerów, co nie zawsze było możliwe, gdyż niektórzy twórcy gier nie implementują do gier opcji wsparcia dla osób z niepełnosprawnościami.

3.5 Dobór próby

Ze względu na utrudniony dostęp do graczy z niepełnosprawnościami zdecydowałem się na dobranie próby za pomocą metody kuli śnieżnej. Babbie uważa, że jeśli kontakt z potencjalnymi badanymi jest utrudniony, to zastosowanie właśnie takiej metody doboru próby jest najwłaściwszym wyborem²⁹³. W przypadku moich badań dostęp do potencjalnych rozmówców był rzeczywiście utrudniony, gdyż gracze z niepełnosprawnościami często nie ujawniają się jako osoby z niepełnosprawnością zarówno w samych grach, jak i w środowisku graczy. Co więcej, żadne spisy statystyczne nie dają badaczom możliwości dotarcia do graczy z niepełnosprawnościami, a w Polsce nie istnieją instytucje zrzeszające właśnie takich graczy.

Za punkt startowy w procedurze doboru próby obrałem dwóch znanych mi graczy z niepełnosprawnościami, których poznałem wiele lat temu w trakcie wspólnych rozgrywek w grach sieciowych. Gracze ci doprowadzili mnie do kolejnych rozmówców. W trakcie rozmowy rekrutacyjnej zapytani bowiem o to, czy nie znają innych, powiedzieli mi o takich osobach, z którymi poznali się podczas turnusów sanatoryjnych lub pobytów w szpitalach czy innych tego typu ośrodkach. Po otrzymaniu rekomendacji od moich pierwszych rozmówców stanąłem jednak przed wyzwaniem weryfikacji poleconych mi respondentów²⁹⁴. Musiałem się dowiedzieć, czy spełniają warunki, jakie zostały określone w moich założeniach badawczych (patrz charakterystyka badanej zbiorowości). Ostatecznie z grupy 15 rekomendowanych graczy byłem zmuszony

²⁹³ E. Babbie, *Badania społeczne...*, op. cit., s. 204.

²⁹⁴ P. Biernacki, D. Waldord, *Snowball Sampling — Problems and Techniques of Chain Referral Sampling*, "Sociological Methods & Research Cambridge" 1981, t. 10, nr 2, s. 148–149.

podziękować dwóm osobom ze względu na to, że stopień ich niepełnosprawności nigdy znacząco nie wpływał na ich codzienne życie, co sami stwierdzili w trakcie rozmowy rekrutacyjnej.

3.6 Analiza danych

Jak już wcześniej wspominałem, w analizie danych zdecydowałem się na zastosowanie podejścia analitycznego zwanego gęstym opisem, który wydaje się najlepszy, kiedy społeczność ma być badana pod kątem nie tylko swoich zachowań, ale i kontekstu powiązanego z nimi. Wspominam tu o kontekście, gdyż gracze często nieświadomie nadają głębsze znaczenie aktywnościom związanym z graniem w gry wideo²⁹⁵. W analizie wykorzystałem metodę gęstego opisu opartą na założeniach Denzina²⁹⁶ ze względu na to, że w odróżnieniu od Geertza²⁹⁷ zakłada ona bardziej szczegółowy opis i interpretacje poszczególnych zagadnień pojawiających się w analizowanym materiale. Bardziej szczegółową analizę zapewniają tu różne typy gęstego opisu, które stają się swego rodzaju drogowskazami do właściwego analizowania materiału badawczego. Dodatkowo twórca tej metody zwraca uwagę, że odpowiedni opis zjawisk może zakładać triangulację kilku typów gęstego opisu, by interpretacja okazała się poprawna²⁹⁸. W analizie wykorzystałem następujące typy gęstego opisu²⁹⁹:

Opis biograficzno-sytuacyjny, który zakłada analizę wydarzeń pojawiających się w życiach rozmówców przez pryzmat nie tylko ich zaistnienia, ale także całej historii związanej z nimi. Przykładem może być chociażby pojawienie się gier wideo w życiu moich rozmówców, które analizowałem nie tylko przez pryzmat samego „pojawienia się”, ale także szerszego kontekstu i jego późniejszych konsekwencji.

Opis sytuacyjny został tutaj wykorzystywany głównie do interpretacji kontekstu przestrzennego³⁰⁰. Odnosił się on w głównej mierze do wykorzystywanych przez graczy z niepełnosprawnościami technologii, które pozwalały im chociażby na granie – mam tu na myśli

²⁹⁵ A. Urbaniak, *Kultura a język. Rola gier w rozwoju językowym współczesnego człowieka w świetle hipotezy Sapira-Whorfa*, „Homo Ludens” 2009, nr 1.

²⁹⁶ N. Denzin, *Interpretive Interactionism...*, op. cit.

²⁹⁷ C. Geertz, *Interpretacja kultur...*, op. cit.

²⁹⁸ P. Chomczyński, K.T. Konecki, A. Kacperczyk, D. Byczkowska, *Słownik socjologii jakościowej*. Wydawnictwo Difin SA, Warszawa 2012, s. 204–205.

²⁹⁹ N. Denzin, *Interpretive Interactionism...*, op. cit.

³⁰⁰ M.R. Gilbert, *The Politics of Location: Doing Feminist Research at home*, „Professional Geographer” 1994, nr 46, s. 90–96.

np. specyficzne ułożenie kontrolera, który był odwrócony w inną stronę niż typowa, gdyż takie ułożenie pozwala graczowi na swobodną grę.

Opisy relacyjny oraz interakcyjny posłużyły do głębszej interpretacji relacji, jakie zachodziły pomiędzy badanymi i otaczającym ich światem. Piszę tutaj o świecie, a nie konkretnie o jednostkach czy przedmiotach, gdyż w analizie nie tylko zwracałem uwagę na to, w jaki sposób, czy w otoczeniu jakich emocji gracze działali z innymi jednostkami, ale nie pozostawiłem bez interpretacji takich sytuacji, jak korzystanie z przedmiotów, będących np. kanałem komunikacyjnym umożliwiającym graczom interakcje z innymi, takie jak chociażby komputer, na którym zainstalowana była aplikacja pozwalająca na rozmowy ze współgryzami.

Jako ostatni wykorzystany został przeze mnie opis deskryptywno-interpretujący. Zastosowałem go, gdyż jego wytyczne mówią o opisie i interpretacji pojawiających się w wywiadach zdarzeń przez aktorów tychże zdarzeń. Dzięki zastosowaniu takich działań analitycznych brałem pod uwagę wszystkie istotne interpretacje różnych zjawisk wychodzących od rozmówców, co pozwoliło mi na spełnienie założeń paradygmatu interpretatywnego, a co za tym idzie, oparcie analizy na doświadczeniach badanych.

W wywodzie wykorzystałem także podejście deskryptywno-interpretujące. Jego wytyczne wiążą się z opisem i interpretacją zdarzeń, które pojawiają się w wywiadach jako te, których respondenci byli uczestnikami i aktorami. Poprzez zastosowanie takiej analitycznej perspektywy uwzględniłem wszystkie istotne interpretacje różnych zagadnień sygnalizowanych przez rozmówców. Dzięki temu mogłem sprostać wymaganiom paradygmatu interpretatywnego oraz oprzeć analizę na doświadczeniach badanych.

3.7 Kodowanie treści

W procesie kodowania przyjąłem metodę, którą sam określam jako hybrydową, gdyż część kodów powstała na bazie rozdziału teoretycznego i dotyczy w głównej mierze cyborgicznej wizji jednostki z niepełnosprawnością. Jednakże kody powstałe na bazie teorii były czymś w rodzaju kluczowych wątków, które starałem się odnaleźć w analizowanych danych i w procesie analizy tekstu kody te uległy nieznacznej zmianie, zachowując jednak swoje ogólne znaczenie³⁰¹.

³⁰¹ G. Gibbs, *Analizowanie danych jakościowych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011, s. 90.

Główna faza omawianego procesu oparta była na kodowaniu na podstawie danych zebranych w trakcie badań terenowych. W procesie kodowania opierałem się na typologii kodów Saldaña i wykorzystałem następujące typy: opisowe, procesualne, emocji i *in vivo*³⁰². Saldaña pisze o tym, że każdy typ kodowania w zależności od analizowanego materiału i postawionych problemów badawczych można ze sobą łączyć, by uchwycić głębsze znaczenie analizowanego tekstu³⁰³.

Kodowanie opisowe odbywało się już w procesie transkrypcji, kiedy to zaznaczałem znaczące, moim zdaniem, słowa, zdania lub wątki³⁰⁴. Takie podejście pozwoliło mi na wstępne rozeznanie w materiale badawczym, a na dodatek byłem w stanie szybko powrócić do najbardziej interesujących mnie fragmentów jeszcze niezakodowanego do końca tekstu³⁰⁵. Proces wstępnego kodowania był widoczny także w trakcie tworzenia i analizowania notatnika z badań, gdyż zapisywałem w nim takie kwestie, jak emocje moich badanych, które następnie określane były przez pryzmat kodowania emocji. To umożliwiło mi analizę reakcji moich rozmówców na określone procesy opisywane przez nich w trakcie wywiadów. Takie podejście w dużej mierze łączyło się z analizą opartą na gęstym opisie.

Kodowanie procesów pozwoliło mi na uchwycenie działań, które miałyby na celu na przykład wzmocnienie jednostki w kwestii edukacji. Za pomocą kodowania procesów byłem w stanie zaznaczyć, jakie zdarzenia wpłynęły na proces wzmocniania w różnych sferach życia badanych graczy³⁰⁶.

Kodowanie emocji pozwoliło mi na uchwycenie głębszego znaczenia niektórych zdarzeń opisanych przez moich rozmówców przez pryzmat towarzyszących tym zdarzeniom uczuć³⁰⁷. Niełatwo oddzielić emocje od działania, a co za tym idzie w przypadku zdarzeń, które miały znaczny wpływ na życie moich badanych, analiza emocji, stanu emocjonalnego była kluczową kwestią w niektórych wywiadach.

Kody *in vivo* posłużyły mi do opisanego zdarzeń i rzeczy charakterystycznych dla badanych graczy. Wziąwszy pod uwagę to, że badanymi są gracze, to niektóre z pojawiających się zwrotów

³⁰² J. Saldaña, *The coding manual for qualitative researchers*, SAGE Publications, London 2009, s. 46–48.

³⁰³ Ibidem

³⁰⁴ R. Tesch, *Qualitative research: Analysis types and software tools*, Falmer Press, New York 1990, s. 119.

³⁰⁵ G. Gibbs, *Analizowanie danych...*, op. cit., s. 95–97.

³⁰⁶ J. Corbin, A. Strauss, *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*, SAGE Publications, London 2008, s. 247.

³⁰⁷ J. Corbin, A. Strauss, *Basics of qualitative research: ...*, op. cit., s. 7, J. Saldaña, *The coding...*, op. cit., s. 86–87.

od razu mogły stać się kodami³⁰⁸, gdyż były to na przykład określenia slangowe używane tylko przez graczy. Dodatkowo gracze z niepełnosprawnościami różnie nazywali niektóre elementy gry lub sprzętu, z którego korzystają, by spędzać czas w świecie wirtualnym.

3.8 Kwestie etyczne badania

Podchodząc do przygotowania projektu badawczego, pierwszą kwestią, jaką należy rozważać, jest problem badawczy, jego konceptualizacja, umiejscowienie w koncepcie teoretycznym. Te i wszelkie inne zabiegi związane z przygotowaniem procesu badawczego pozwalają na przeprowadzenie poprawnego badania, jednak pojawia się również kwestia, która może być przeoczona lub bagatelizowana. Mowa tutaj o etyce badań naukowych. Możemy wysnuć wniosek, że etyczne wartości wpajane jednostce już od urodzenia są tożsamą częścią wszystkich działań, w tym przygotowaniu procesu badawczego, problem natomiast może pojawić się właśnie w tej naturalności, która może prowadzić do lekceważenia jakże istotnej składowej procesu badawczego, którą jest poprawne etycznie podejście do badanego problemu.

Earl Babbie za podstawowe wartości, jakie powinny przyświecać badaczowi, uznaje następujące postulaty:

- świadoma zgoda,
- niewprowadzanie w błąd rozmówcy/respondenta,
- poszanowanie prywatności osób badanych,
- bezwzględne unikanie pominięć oraz manipulacji w procesie kumulacji danych,
- rzeczowe traktowanie respondenta,
- jasno sprecyzowane informacje na temat badania kierowane do badanych,
- nieszkodzenie osobom badanym³⁰⁹.

Powyższe zagadnienia sprowadzają się w najprostszym ich ujęciu do dobrego traktowania drugiego człowieka. Kultywowanie zasad etyki w badaniach społecznych nie musi jednak łączyć się tylko ze sposobem traktowania badanej osoby. Przestrzeganie etyki badawczej w odpowiednich sytuacjach pozwala naukowcowi na poznanie swojego respondenta lepiej, można powiedzieć, że

³⁰⁸ Ibidem, s. 74–76.

³⁰⁹ E. Babbie, *Badania społeczne...*, op. cit., s. 515–519.

przez dobre traktowanie otrzymuje on nagrodę w postaci pogłębionych odpowiedzi na zadawane pytania. Należy jednak pamiętać przy tym, że zbyt zaangażowanie emocjonalne nie może iść w parze z pracą naukową, gdyż przez zachowania z tym związane możemy jako naukowiec złamać jedną z zasad, którą jest manipulacja respondentem.

Podnosząc problem etyki badań naukowych, dążę do przedstawienia zagadnień etycznych/moralnych w kontekście pracy z osobami z niepełnosprawnością. Często, gdy w rozmowie pada zdanie związane z tym, że jeden z jej uczestników jest osobą z niepełnosprawnością, w głowie któregoś z rozmówców „zapala się lampka” zmiany podejścia do tematu. Odmienne podejście często przejawia się w chęci pomocy takiej osobie, możemy nawet powiedzieć, że w niektórych przypadkach rozmówcy stają się bardziej opiekuńczy z uwagi na problem, z jakim zmaga się osoba obciążona niepełnosprawnością. Pojawia się zatem pytanie, czy takie podejście jest odpowiednie. W odniesieniu do badań naukowych pojawia się jeszcze większa wątpliwość, czy manifestowanie podejścia współczującego ze strony naukowca jest odpowiednim sposobem przeprowadzenia rozmowy z osobą chorą. Odpowiedź na to pytanie nie jest jednoznaczna, dlatego chciałbym skupić się na następujących aspektach, które pozwolą na stwierdzenie, jak naukowiec powinien podchodzić do badań z osobami z niepełnosprawnościami. Te aspekty to: zdobywanie zaufania, etnocentryzm w zetknięciu się badacza z osobą chorą, wpływ środowiska na badacza, świadomość granic w eksploracji badanego środowiska.

Zdobywanie zaufania

W badaniu środowiska osób z niepełnosprawnością kwestia zaufania rysuje się jako kluczowa zmienna w podejściu rozmówcy do badacza. Teoretyczne założenia mówią nam o tym, że tego typu społeczności mogą żyć w izolacji od świata zewnętrznego i być może posiadają tajemnice, które wynikają często z lęku związanego ze złymi doświadczeniami ze stereotypizacją społeczności osób z niepełnosprawnościami³¹⁰. Jedną z podstawowych przyczyn niechęci wobec badacza może być podejrzenie, że osoba z niepełnosprawnością jest „obiektem sensacji”,

³¹⁰ J. Lofland, D.A. Snow, L. Anderson, L. H. Lofland, *Analiza układów społecznych. Przewodnik metodologiczny po badaniach jakościowych*, tłum. A. Kordasiewicz, S. Urbańska, M. Żychlińska, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2007, s. 120.

„niezwykłym ciałem” w rozumieniu Rosemarie Garland-Thomson³¹¹. Często spotykamy się z tym, że problemy osób z niepełnosprawnościami są obiektem debaty publicznej. Debata taka może przerodzić się w pewnym momencie w „show”, które już nie ma za zadanie przedstawić problemu chorych, a wypromować osoby uczestniczące w takowej dyskusji w oczach opinii publicznej. Możemy tu mówić o zjawisku żerowania na problemie. Częste wykorzystywanie problemu osób z niepełnosprawnością przez wszelakie media stawia badacza przed zadaniem zdobycia zaufania, przy jednoczesnym zapewnieniu o dobrych intencjach swoich działań. Jednym z podstawowych aspektów, nad którym powinien zastanowić się badacz, jest wejście w interakcję ze swoim rozmówcą na takim poziomie, który umożliwi bezproblemową komunikację. Jakub Niedbalski podaje przykład takich działań, w trakcie badań nad sportowcami z niepełnosprawnościami, kiedy to w celu zdobycia zaufania rozmówców wziął udział w imprezie, w której startowali³¹². W przypadku graczy z niepełnosprawnościami zdobycie zaufania może być możliwe poprzez wspólną grę lub dyskusje na temat ulubionych gatunków gier. Z własnych obserwacji środowiska graczy zauważam, że społeczność ta często poszukuje możliwości rozmowy o pasjach związanych z grami wideo, dowodem na to poza moimi obserwacjami może być rozwój takich platform społecznościowych jak Discord, który pozwala na rozmowy pomiędzy graczami na tematy ich interesujące, za pośrednictwem wbudowanych w programie komunikatorów głosowych czy tradycyjnych czatów tekstowych.

Etnocentryzm

Przystępując do badania określonej społeczności, badacz musi uwzględniać charakter interakcji z członkami eksplorowanej zbiorowości. Interakcje te często wiążą się z wywoływaniem reakcji po obu stronach kanału komunikacyjnego – badacza oraz respondenta³¹³. Wchodząc w relację komunikacyjną, jednostka postępuje według zasad środowiska, w którym się wychowała. W przypadku badacza, musi on pamiętać o tym, by co najmniej ograniczyć narzucanie własnego

³¹¹ J. Niedbalski, *Dylematy etyczne i problemy metodologiczne warsztatu badacza na przykładzie badań prowadzonych w środowisku osób z niepełnosprawnością intelektualną oraz niepełnosprawnością fizyczną*, „Studia Humanistyczne AGH” 2016, t. 15, nr 4, s. 40.

³¹² Ibidem, s. 40.

³¹³ K.T. Konecki, *Studia z metodologii badań jakościowych...*, op. cit., s. 152.

habitusu na badany przez siebie obiekt³¹⁴. O problemie etnocentryzmu w badaniach należy wspomnieć w szczególności w sytuacjach, w których badacz i jego respondenci posiadają odmienny kapitał kulturowy. W przypadku takich spotkań naukowiec winien powstrzymać się od oceniania wypowiedzi jego respondentów przez pryzmat własnych wartości kulturowych, z czego chociażby wynika użycie przez mnie paradygmatu interpretatywnego, którego założenia sprzeciwiają się podejściu etnocentrycznemu. Badania interpretatywne uznają doświadczenia i opinie badanego środowiska za najcenniejsze źródło danych³¹⁵. Takie podejście do badań prowadzonych w środowisku osób z niepełnosprawnościami czyni późniejszą analizę bardziej przejrzystą, przez wyzbycie się w wywodzie na tyle, na ile to możliwe, własnych opinii badacza. Dodatkowo w pewnym sensie wiedza respondenta staje się nadrzędna wobec wiedzy badacza, co uwalnia potencjalnego rozmówcę od bycia ofiarą etnocentryzmu. W przypadku badań z osobami z niepełnosprawnościami ryzyko narzucania czy oceniania wypowiedzi respondentów przez pryzmat własnych wartości jest dość wysokie, nie mam na myśli oczywiście celowych działań mających określić jakąś społeczność jako „gorszą”, ale raczej to, że w kontakcie z osobami posiadającymi zupełnie inne doświadczenia życiowe ukształtowane przez niepełnosprawność, badacz może w pewnym momencie poczuć się zagubiony w swoich działaniach i zapomnieć o tym, że to doświadczenia respondenta są dla niego kluczowe zarówno do poprawnego przeprowadzenia badań, jak do uzyskania lepszego kontaktu ze swoim rozmówcą³¹⁶.

Wpływ środowiska

Podczas badań terenowych badacz narażony jest na „stubylczenie”³¹⁷. Mowa tutaj o staniu się częścią zbiorowości poprzez powolne identyfikowanie się z wartościami odpowiadającymi badanym w procesie eksploracji. Stan stubylczenia nie jest dobrą przesłanką do wykonania poprawnych badań. Metodolodzy tacy jak Krzysztof Konecki odradzają działań, które mogłyby doprowadzić do zbytnej identyfikacji z badanymi. By temu zapobiec, Konecki proponuje zachowanie dystansu do badanych obiektów, przy jednoczesnym wykorzystywaniu introspekcji,

³¹⁴ C. Frankfort-Nachmias, D. Nachmias, *Metody badawcze w naukach społecznych*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2001, s. 100.

³¹⁵ A. Krause, *Niepełnosprawność – Inny w paradygmacie humanistycznym*, „Niepełnosprawność”, 2010, nr 4, s.115.

³¹⁶ J. Niedbalski, *Dylematy etyczne i problemy...*, op. cit., s. 41–42.

³¹⁷ Ibidem, s. 45

która pozwoli badaczowi na ocenę własnych stanów emocjonalnych, które mogą wynikać z przejścia się problemem swoich rozmówców³¹⁸. Badacz przystępując do eksploracji środowiska w jakimś stopniu staje się jego częścią, poprzez dzielenie z respondentami ich doświadczeń i problemów³¹⁹, w przypadku badań prowadzonych w środowisku osób z niepełnosprawnościami identyfikacja ze środowiskiem może być wynikiem współczucia tego, w jak trudnej sytuacji znajdują się rozmówcy. Badacz pojawia się w środowisku jako osoba obca. W celu uzyskania chociażby zgody respondenta na badanie musi zyskać jego zaufanie, o czym wspominałem na początku tej części pracy. W procesie pozyskiwania zaufania może dochodzić do pogłębiania się więzi na linii badacz-respondent, z czego wynikać może zbytne zaangażowanie w problem badanego ze strony osoby eksplorującej daną społeczność.

Świadomość granic eksploracji

Ostatnim istotnym problemem w przypadku badań prowadzonych w kręgu osób z niepełnosprawnościami jest świadomość granic, które stawia przed badaczem eksplorowane środowisko. Należy pamiętać, że jako badacz możemy zadać rozmówcy pytanie, na które on wolałby nie odpowiadać, a tymczasem wcześniejsze przedstawienie całego kwestionariusza w celu pozyskania zgody na wywiad jest czynnością sprzeczną metodologicznie³²⁰. Stąd należy być świadomym tego, że niektóre z naszych pytań mogą dotknąć kwestii, które respondent uważa za intymne. Pozostaje zatem możliwość wynegocjowania zgody na zasadach partnerskich, przez co należy rozumieć rozmowę z badanym opierającą się na zrozumieniu jego problemów i barier, ale nie na zbytym identyfikowaniu się z rozmówcą³²¹. Sam proces zdobywania danych nie jest jedyną istotną kwestią, kiedy mówimy o barierach, jakie może stawiać przed badaczem jego praca naukowa. W przypadku kwestii metodologicznych w naukowym gronie rośnie świadomość tego, że nieodpowiednia analiza danych zdobytych w trakcie badań terenowych, może obnażyć tajemnice badanej społeczności, co wpłynie źle zarówno na określone grupy, które uczestniczyły w procedurze, jak i postawi świat nauki w złym świetle³²². W tym przypadku należy bardzo

³¹⁸ K.T. Konecki, *Studia z metodologii badań...*, op. cit., s. 152.

³¹⁹ J. Niedbalski, *Dylematy etyczne i problemy...*, op. cit., s. 46.

³²⁰ Ibidem, s. 46.

³²¹ Ibidem, s. 46–48, D. Kubinowski, *Jakościowe badania pedagogiczne*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2010 s. 338.

³²² M. Kowalski, *Czy w badaniach jakościowych wybory metodologiczne są problemem etycznym*, [w:] *Etyczne aspekty badań społecznych*, red. K. Zamiara, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2005, s. 219.

ostrożnie podchodzić do analizy danych, które mogą odnosić się do stereotypów, a których nieodpowiednia interpretacja może doprowadzić do wytworzenia negatywnego obrazu badanej zbiorowości, utrwalić stereotyp, lub nawet eskalować problem z tego stereotypu wynikający. Wiele mówi się o tym, że badacz społeczny powinien być wrażliwym naukowcem. Możliwe, że owa wrażliwość jest słowem kluczem w odpowiedniej analizie problematycznych treści. Uznając konieczność uwzględniania wszelakich wymogów metodologicznych i teoretycznych należy pamiętać, że jako naukowcy społeczni rozmawiamy z innymi uczestnikami tegoż społecznego życia. Wynika z tego ogromna odpowiedzialność za swoje czyny i jako naukowcy powinniśmy starać się w głównej mierze wspomóc badane środowiska, a nie być przyczyną eskalacji problemu, czy jeszcze gorzej – tworzyć nowy. Jakże istotne jest w związku z tym zwracanie uwagi na granice eksploracji badanych przez nas środowisk w kwestiach metodologicznych, teoretycznych, jak i, a może przede wszystkim, etycznych³²³.

³²³ J. Niedbalski, *Dylematy etyczne i problemy...*, op. cit, s. 47–48.

4. Proces stawania się graczem

Trudno byłoby rozpocząć analizę roli gier wideo w życiu jakiejś konkretnej osoby, nie poznając czegoś, co możemy nazwać punktem startowym, czyli momentu wejścia w świat gier wideo. Groznawcy od długiego czasu szukają odpowiedzi na pytania o tym, kim są gracze i dlaczego grają. Takie motywacje możemy obudowywać różnego rodzaju teoriami, co po części uczynię i ja w tym rozdziale, jednak należy pamiętać, że proces stawania się graczem jest bardzo indywidualny i w zależności od wielu zmiennych takie sytuacje mogą się diametralnie różnić. Na pytanie o te różnice postaram odpowiedzieć się właśnie w tym rozdziale, poczynając od momentu, w którym w umysłach moich rozmówców pojawiła się potrzeba grania, aż do chwili, kiedy to gry wideo zaczęły nabierać dla nich wyjątkowego znaczenia i stały się bardzo istotną aktywnością w ich życiu. Już na początku warto zwrócić uwagę na tę szczególną rolę gier dla moich rozmówców, co przejawia się chociażby w następujących cytatach:

Od małego do teraz gry to dla mnie w sumie są wszystkim. [Big Man]

Można powiedzieć, że wszystkim, są bardzo ważną częścią mojego życia. [Jarek]

Oczywiście stwierdzenie, że coś jest wszystkim, jest raczej słabą naukową argumentacją ważności danego zjawiska, jednak, kiedy zwrócimy uwagę na to, że swoją rozprawę w głównej mierze opieram na doświadczeniach moich badanych, to takie stwierdzenia stają się bardzo dobrą podbudową do wyjaśniania zjawiska ważności gier w życiu moich rozmówców. Potwierdzenie tego faktu już na początku rozmowy daje dużo do myślenia, gdyż te i inne podobne słowa stanowiły tylko preludeum do bardzo licznych opisów różnorodnych doświadczeń graczy, z którymi rozmawiałem. Fascynacja medium growym, jaka przejawiała się w ich wypowiedziach, czasami i mnie wprawiała w zadziwienie, mimo że sam uważam się za gracza, dla którego to medium, ma szczególne znaczenie i zaspokaja bardzo istotne potrzeby.

4.1. Początki grania

Jak już wcześniej pisałem, wejście w świat gier jest sprawą bardzo indywidualną ze względu na mnogość wydarzeń, które mogą zachęcić potencjalnego gracza do korzystania z medium growego. Dodatkowo warto zauważyć, że często dochodzi do tego, iż sytuacja, która rozpoczęła proces stawania się graczem, determinuje późniejsze upodobania i wymagania

względem gier wideo. Spoglądając na wypowiedzi graczy dotyczące początków ich doświadczeń z tym medium, możemy wyodrębnić dwa typy zdarzeń, które były zaproszeniem do wirtualnego świata.

Krąg najbliższych. Pierwszym wymienianym w wywiadach motywatorem do wejścia w świat gier wideo oraz źródłem informacji na ich temat był krąg bliskich, który możemy nawet zawęzić do najbliższej rodziny, gdyż w trakcie badania nie spotkałem się z przypadkiem, że któryś z moich graczy rozpoczął swoją przygodę z grami pod wpływem np. znajomych ze szkoły. Poznanie światów wirtualnych za sprawą kogoś z rodziny pokazuje nam, że gry wideo mogą towarzyszyć graczom już na wczesnym etapie życia, a co za tym idzie, stają się wtedy bardzo istotnym aspektem socjalizacji w jej zarówno pierwotnych, jak i wtórnych stadiach. W przypadku wstępnego zainteresowania grami za sprawą kręgu rodzinnego prym wiedzie starsze rodzeństwo, które w tym momencie staje się dla przyszłego gracza znaczącym innym, czyli osobą, która już na wstępnym etapie rozwoju wpływa na proces kształtowania się osobowości jednostki.

Ja zacząłem grać w gry, przez mojego brata de facto. Mieszkałem z bratem w jednym mieszkaniu i brat też miał takie konsole, Nintendo pierwsze... 64, komputer po tym sobie kupił, no i ja chcąc nie chcąc patrzyłem, jak on gra i sam w nie grałem, pokazywał mi tam od początku Super Mario, czy tam Zeldę. [Big Man]

Kiedy ja już miałem 5/6 lat, brat kupił swoją pierwszą konsolę. No i graliśmy razem, pamiętam najbardziej mi zapadło to w pamięć. [Tomasz]

Innym przykładem okoliczności, w jakich rozpoczął się kontakt rozmówcy z grami, było otrzymanie prezentu od rodziców. Na przełomie XX i XXI wieku dzieci bardzo często otrzymywały w prezencie konsolę Pegasus lub jej bardziej dostępne, szczególnie pod kątem finansowym, odpowiedniki. Nie inaczej działało się w przypadku graczy, z którymi rozmawiałem, bo to właśnie te konsole stały się pierwszymi urządzeniami, które pozwalały im na wejście w świat gier wideo.

Oh to było dawno, gdy byłem mały, dostałem Pegasusa z kartridżem 999w1 [gier]. Ta konsola zaczynała moją przygodę z grami. Najbardziej do teraz urzekła gra Super Mario Bros. [Akuma]

W 89 roku 1 lipca na urodziny dostałem ogromne pudło i tam był w środku Pegazus, ja w ogóle nie wiedziałem, do czego to służy, koledzy mi wytłumaczyli, że to konsola do gier. Do tego był pistolet i ja dostałem konsolę z kadridżem z czterema grami, a ta, która mi

najbardziej zapadła mi w pamięć, to było Go Dizzy Go, było tam jeszcze Micro Machines. Oczywiście były tak takie hity jak Mario, Soccer, i masa świetnych gier, ale o nich nie będę mówił, bo to by trwało wieki. [Rafał]

Bardzo częstym następstwem otrzymaniem konsoli Pegasus bądź podobnego sprzętu było to, że kilka lat później gracze otrzymywali swoje pierwsze komputery, które pozostały z nimi do dzisiaj. Można by powiedzieć, że jest to jeden z naturalnych cykli stawania się graczem, dla tych, których początki gamingowej przygody rozpoczynały się w okresie pierwszych lat XXI wieku.

Nastał 21 wiek, rok 2001 i Rafał dostaje pierwszego kompa. Na tamte czasy to była deus ex machina, no tam było 128 mb ramu i 40 gb dysk twardy, to była wtedy maszyna, a teraz jedna gra tylko zajmuje, jak nie więcej. Pierwsza gra, jaka tam była zainstalowana, to było quake 3 arena, trochę w to grałem, ale nie przepadam za fpsami. [Rafał]

Można tu zauważyć, że pojawienie się gier w kręgu rodzinnym skłaniało także do wspólnego grania, co pozwalało na zabawę z bliskimi, a nawet na częstsze spotkania w gronie rodzinnym, na co zwrócił uwagę jeden z rozmówców, który mówił, że gry wideo stały się podłożem do budowania relacji z jednym z kuzynów:

Z nim razem się wychowywaliśmy trochę jak bracia, no a była mała różnica wieku to brat przychodził, że wtedy z dziewczyną do nas do domu, to wtedy z Patrykiem my się bawiliśmy i oni spędzali razem czas. No i Patryk też miał konsolę, on miał wtedy Playstation 1 to się nazywało wtedy PS X, chociaż nie pamiętam chyba Playstation 1 albo Playstation samo. No i Patryk miał inne gry i my się też czasami po prostu wymienialiśmy i graliśmy razem. Z tego co pamiętam, on miał Tekkena, więc jakby najbardziej lubilem się wymieniać, dlatego że ja miałem tą grę, a on lubił, bo ja miałem Zeldę, więc obopólna korzyść. [Tomasz]

Udało mi się z kuzynem wyprosić, żebyśmy to „Heroes 5” dostali, bo on też się tym wtedy zafascynował. To było i to granie w „Heroes 5” było całe nasze dzieciństwo. Oczywiście też, że też graliśmy, to jest dużo powiedziane, bo jak żeśmy, bo robili wojsko, to lecieliśmy z kawalerią na pikinierów, więc. Ale dawaliśmy radę. [Jarek]

Miałem jakieś 7, 8 lat i pamiętam, jak graliśmy u kolegi w „Starcrafta” pierwszego, to był rok 98 i „Mortal Kombat”, ale nie pamiętam dokładnie, która to była wersja, ale na pewno na PCta. [Rafał]

Wspólne granie przybierało także inne formy, jak chociażby przyglądanie się temu, co robi starsze rodzeństwo. W nomenklaturze groznawczej taki typ aktywności growej określany jest mianem

back seat gamera. Można się tu pokusić, o tezę, że wspomniane „backseatowanie”, czyli oglądanie czyjejs rozgrywki, jest często pierwszym etapem w stawaniu się graczem.

W ogóle u mnie pierwsza styczność z grami to było, jak miałem 7 lat i brat grał w Gothica. Ja miałem takie żółte krzeselko dla dziecka i no mam ja iść posiedzieć z bratem. Ja sobie brałem to krzeselko i fascynowałem się tą grą. [Krzysiek]

Już w tym miejscu możemy zobaczyć, że gry nie dość, że wpływają pozytywnie na relacje rodzinne, to dodatkowo, już od najmłodszych lat, stają się podłożem do interakcji, co w przyszłości zaowocuje nowymi kontaktami i sposobami na spędzanie wolnego czasu, które często były mocno ograniczone przez problemy związane z niepełnosprawnościami moich graczy, jednak szerszą analizę tego kontekstu przedstawię w osobnym rozdziale.

Szukanie sposobu na spędzenie czasu. Zgoła inaczej wyglądały początki graczy, którzy nie mieli rodzeństwa lub grających najbliższych. W ich przypadku motywacje do rozpoczęcia przygody z gamingiem mają całkiem inne podłoże niż w wyżej przedstawionych przykładach.

Pierwszym jest szukanie odpowiedzi na nudę, po części spowodowaną także ograniczeniami wynikającymi z niepełnosprawnościami moich rozmówców, gdyż znaczna część graczy, z którymi rozmawiałem, ma już od młodych lat problemem z mobilnością, przez co typowe dziecięce aktywności, takie jak granie w piłkę czy zabawa w ganianego, były czymś nieobecnym w ich życiu. Można tu po części żartobliwie powiedzieć, że na pomoc przyszły gry, bo to właśnie one stały się nową formą spędzania czasu, która nie wymagała dużego zaangażowania ruchowego, co było istotne w przypadku osób z niepełnosprawnościami motorycznymi.

Dla mnie gry wideo od zawsze były sposobem na spędzanie wolnego czasu. Ja jestem domatorem. Mało mam okazję, żeby gdzieś tak wyjść z kimś się spotkać. No a coś w wolnym czasie trzeba robić, więc jakoś tak. Gry od zawsze najpierw było na pececie. A potem jak już na pececie nie dało rady. No to przesiadłem się na konsolę i powiem szczerze jak kupiłem pierwszą konsolę, to się bardzo szybko przekonałem, że to był jeden z najlepszych wydatków. Jedna z najlepszych inwestycji, jaką mogłem zrobić. No i tak, i tak to jest, i tak już, i tak to już leci. [Marcin]

Dla mnie gry to taka możliwość relaksu, teraz po pracy, a kiedyś po nauce. No i na pewno taki sposób socjalizacji ze znajomymi, która w tych najgorszych momentach choroby była niemal zerowa. Ja gram bardzo dużo w gry online albo coopy, to tam rozmawiamy ze znajomymi. [Kermitowski]

W innym przypadku gry okazały się odpowiedzią na zainteresowanie technologią, które przerodziło się w fascynację grami wideo od młodego wieku. Zwróćmy również uwagę na to, że moi rozmówcy to osoby, które pamiętają jeszcze czasy takich konsol, jak Amiga czy pierwsze Nintendo.

Najpierw pamiętam, miałem starą Amigę 500 jeszcze tą na dyskietki, później jakiś gdzieś stary komputer był z Windowsem jeszcze 98, pierwszego Xboxa i tak zawsze na każdym sprzęcie w coś się grało. I tak jakoś zostało. [Marcin]

W związku z tym zainteresowanie nowymi technologiami, które pozwalały nie tylko na „oglądanie technologii” jak w przypadku telewizora, ale na bawienie się z nią, na wchodzenie w interakcje z technologią, stało się czymś normalnym na początku XXI wieku.

Chyba wydaje mi się, że po prostu miałem chrapkę na komputery, a jak miałem chrapkę na komputery, to to miałem chrapkę na gry. No wiesz, komputer plus dziecko równa się granie, czyli bardziej zaczęło się od zafascynowania technologią. [Jarek]

W innym przypadku, gry wideo okazały się świetnym sposobem, na poszukiwanie inspiracji, dla jednej z graczek, która od dzieciństwa interesowała się rysowaniem. Jak sama na to wskazuje, na początku wybierała ona gry tylko w określonych stylach graficznych, które odpowiadały jej zainteresowaniom, jednak wraz z coraz głębszym zagłębianiem się w świat wirtualnej rozgrywki, zaczęła ona sięgać po szerokiej gamy gry wideo:

Jako niesłysząca graczka, artystka, na początku mocno mnie zmotywował ich styl chińskie, japońskie, piękni bohaterowie w ubiorze, do dalszego rozwijania pomysłu do rysowania. Następnie im dłużej grałam, przeszłam wiele gier, które dobre wspominam i gra do dzisiaj. [Yumeha]

4.2. Budowa preferencji growych

Jednym z istotnych momentów stawania się graczem jest ten, w którym główny zainteresowany (gracz) zaczyna decydować o tym, jakie gry odpowiadają jego preferencjom. Pojawia się jednak kilka zależności, które definiują upodobania gracza. Już samo rozpoczęcie procesu wchodzenia w świat gier powoli określa to, jakim graczem stanie się jednostka w przyszłości. Oczywiście nie zawsze pierwsza gra musi oznaczać ostateczny wybór określonego

typu gier. Warto jednak zwrócić uwagę na to, że często w społecznościach graczy mówi się o nostalgii do starych tytułów, do dawnego typu grania, o czym zresztą wspominali i moi gracze. Jeden z rozmówców do dzisiaj uwielbia gry strategiczne. Skąd to upodobanie? Jak sam wspomina, wszystko zaczęło się pewnego dnia, kiedy zupełnie przypadkowo zobaczył na ekranie grę *Heroes of Might & Magic 3* – można powiedzieć, że była to miłość od pierwszego wejrzenia:

Kiedys poszedłem z Mamą do jakiejś koleżanki. To zobaczyłem na ekranie Heroes 3 nigdy w to nie zagrałem, ale mi się spodobało. [Jarek]

Odmienne upodobanie do gier strategicznych narodziło się u innego gracza, który dostał jako prezent gwiazdkowy jeden z klasycznych tytułów RTS. Sam uważa, że to jedno z najlepszych wspomnień, jakie ma z grami, i to właśnie dzięki temu wydarzeniu jest dzisiaj takim graczem:

Moment, w którym od chrestnego na gwiazdkę dostałem Battle Realms. 20+ lat temu gry były w wielkich pudłach i zwykle miały grube instrukcje. Ta była w formie lore, a nie suchego opisu. Jedyna instrukcja do gry, którą można było czytać jak książkę. Farba z niej zeszła przez lata czytania. A gra sprawiła, że pokochałem strategię. [Rafał]

Niemal każdy z graczy, z którymi miałem przyjemność rozmawiać, ma jakieś dobre wspomnienia związane z grami, co ciekawe, bardzo często pochodzą one właśnie z początków drogi do stawiania się graczem. Każdy z nich z ogromnym sentymentem opowiadał o swoich doświadczeniach z grami wideo, co można było zauważyć po uśmiechach na ich twarzach i sposobie wypowiedzi.

Jeżeli włączasz Gothica jeden, to czuje człowiek, widzi te kolory, te same postaci, mimo że to są tak naprawdę już gadające kwadraty. To masz jakby takie poczucie, że już znasz tych, też znasz to, co tam jest, to jest trochę tak, jakbyś wracał na podwórko, na którym nie byłeś od lat. [Jarek]

Pierwsza gra, jaką ja sobie kupiłem, to była kolekcja klasyka klasyki Xtreme Assault, to była gra, w której jeździło się czołgiem, latało się śmigłowcem i strzelało się do obcych, którzy chcieli podbić ziemię, ogólnie całkiem fajna giera. No później była masa gier, nie będę tego wymieniał, ale było dużo ścigalek colin, no i było bardzo dużo strategii jak Kozacy, Age of Empires, ale najbardziej to w pamięci utkwił mi moment, kiedy kuzyn przyniósł grę, która miała być dla taty i on mówi „wujek mam dla ciebie grę z rycerzami średniowieczem”. No tata chodził wtedy do pracy, to ja sobie zainstaluje jakiś Gothic, no i szczena opadła, za pierwszym podejściem przeszedłem do pierwszego aktu, a nie trzeciego rozdziału, nie wiedziałem dokładnie, co robić wtedy i zaprzestałem grania. No i później wyszła dwójka i na

to też czekałem bardzo i dostałem ją dopiero, jak wyszedł dodatek noc kruka, dostałem to na Wielkanoc. [Rafał]

Co ciekawe, ta nostalgia do gier nie dotyczy tylko samej aktywności, jaką jest granie, ale również dobrych wspomnień ze wspólnie spędzonego czasu w wirtualnym świecie z innymi graczami. Takie wspomnienia odnoszą się zarówno do spotkań twarzą w twarz i prowadzenia trochę już zapomnianych dziś rozgrywek hot-seats, czyli wspólnego grania na ekranie jednego monitora za pomocą np. dwóch kontrolerów lub nawet czasami jednej klawiatury, gdzie połowa klawiszy przypadała na jednego gracza, a reszta na drugiego.

No i wiesz, jak to jest. Zaczęła się ta integracja z ludźmi z podwórka, bo to znajomi przychodzili i razem graliśmy na zmianę po 30 minut. No tak tak, to mi się strasznie podobało, bo jednak no gry pierwsze Single player nie kanapowe, no bo ty też z grami. A powie mi to trzeba było myć PlayStation w tamtych czasach albo „Wormsy” ktoś jest i trzeba było dzielić się klawiaturą. No i jednak mimo wszystko. Nie było ani razu klótni, że ktoś chciał bardziej grać dłużej. Czy tylko jakby proste zasady, pół godziny nastawiamy to stoper zmiany nie i nie przeszkadzało to w ogóle w odbiorze gier, wręcz przeciwnie, to było super. [Krzysiek]

Można tu zauważyć, że często pierwsze spotkania z grami definiowały to, w co moi gracze grają do dzisiaj. Jedynym wyjątkiem są osoby, które upodobały sobie gry sieciowe i te dotarły do moich rozmówców w późniejszym czasie, głównie ze względu na ograniczoną dostępność do Internetu na początku XXI wieku – zwracam jeszcze raz uwagę, że cała moja próba badawcza to osoby powyżej 20. roku życia i należy pamiętać o tym, że wtedy, kiedy moi rozmówcy zaczynali swoją przygodę z grami, dostęp do Internetu był bardzo utrudniony.

Jak miałem 11–12 lat, to już wtedy zaczął być Internet taki bardziej dostępny, no i trochę szybszy niż jakieś 512 kb/s, że można było grać w gry internetowe, co mi się bardzo podobało. No i tak, na tym dość dużą część swojego życia spędziłem, na grach internetowych, potem jeszcze weszły te komunikatory głosowe, to z tych czatów w grach zaczęliśmy przechodzić właśnie na komunikatory głosowe, tam były pierwsze skype czy ventrillo, używało się wtedy do rozmów. [Big Man]

Głównie wybieram Shootery rozwijające zręczność i stawiające na rozgrywkę sieciową. Mogę wtedy posiedzieć i porozmawiać ze znajomymi i tak to takie onlinowe to były od zawsze, kiedy tylko Internet się pojawił, kiedyś nawet Metin na chwilę, ale to nie moja bajka [śmiech)]. [Kermitowski]

Warto też zwrócić uwagę na to, że granie w gry sieciowe to w pewnym sensie przeniesienie doświadczeń z dzieciństwa związanych ze wspólnym graniem, takim jak chociażby wspomniane wcześniej hot-seats, na wyższy poziom. Gracze, z którymi rozmawiałem, a którzy doświadczyli wspólnego grania, do dzisiaj nie wyobrażają sobie, żeby nie wybrać chociaż jednego tytułu, który pozwalałby im na jakąś formę interakcji. Tymi interakcjami może być wspólna gra, jak również zwykła rozmowa, gdzie gra staje się tylko kanałem komunikacji. Takiemu zjawisku poświęcę jednak jeden z kolejnych rozdziałów tej pracy.

Analizując wypowiedzi graczy, można zauważyć, że gry, jakie wybierają, obracają się głównie wokół trzech gatunków gier: RPG (Role Play Game), RTS (Real Time Strategy) oraz Shooter³²⁴.

Gry RPG w głównej mierze charakteryzuje tytułowe odgrywanie roli postaci, przy pomocy której gracz porusza się w wirtualnym świecie. Poprzez odgrywanie roli należy tutaj rozumieć chociażby podejmowanie różnych decyzji, które będą miały wpływ na świat gry, rozwój swojego bohatera, który może stać się honorowym rycerzem wspierającym potrzebujących lub odwrotnie – złowieszczy łotrem, który skorzysta z każdej okazji do zagarnięcia złota z czyjejś sakwy. Niezależnie od tego, jaką rolę wybierze gracz, gry RPG charakteryzuje swoboda kreowania postaci i wpływania na świat przedstawiony za pomocą decyzji gracza. Taka otwartość bardzo często przyciąga graczy do tego typu gier i sami wskazują na to, że przez ową otwartość, która umożliwia szerokie spektrum wyborów, są w stanie wiele razy przechodzić te same tytuły, by wykonać jakies zdanie w zupełnie inny sposób, co może wpłynąć na dalszy ciąg całej rozgrywki:

Jestem w sumie szczególnym graczem, bo w sumie chyba 31 razy przeszedłem Gothica (gra RPG). Ogólnie to właśnie RPGi to taki najprzyjemniejszy gatunek gier. No i jakbym miał coś jeszcze jakiś takich ulubionych, to szczególną miłością darzę serię Dark Souls, skończyłem wszystkie z nich, grając tylko jedną ręką. [Jarek]

Kolejny element przyciągający graczy do gatunku RPG, to dobrze zbudowana fabuła, połączona z otwartością tych światów, tworząc system narracyjny, przy którym gracze mogą spędzać wiele godzin. Mówiąc o mocno rozbudowanej narracji, warto zwrócić uwagę na to, że narrację czy fabułę gier wideo gracz w pewnym sensie odczuwa na „własnej wirtualnej skórze”, gdyż każde jego

³²⁴ Mówiąc o gatunkach gier, świadomie pomijam gry sieciowe, gdyż w klasyfikacji typów gier nie występują one. Gry sieciowe zawsze w mniejszym bądź większym stopniu nawiązują do gatunków gier, tak jak np. gra Counter Strike GO jest sieciowym Shooterem, World of Warcraft to sieciowa gra RPG, a seria StarCraft ze swoim trybem dla wielu graczy to sieciowa gra RTS.

działanie ma wpływ nie tylko na świat gry, ale i na jego awatara (postać, którą porusza się w świecie gry), co jest częstym motywatorem do sięgania po tego typu gry.

Ja bardzo lubię RPG, zaczęło się od Gothica, niestety nie wiem, ile godzin tam przegrałem, bo jeszcze nie było licznika steamowego, bo to gra z płyty, ale tak, to najbardziej cenię sobie w RPG tą wolność i mocną fabułę, to jest najlepsze w grach, jak jest dobrze narracja poprowadzona. [Marcin]

Bardzo dużą część życia poświęciłem na MMO RPG, to głównie Tibia i to uwarunkowało trochę tą moją chęć do interakcji w grach. Ale jak singleplayer, to takie osadzone mocno w fabule, lubię się tak wciągnąć w klimat i poczuć tą immersję w grze, no i jak jest open world, no to już jest super, najlepiej. [Big Man]

Bardzo ciekawą historią, która zostanie szerzej opisana w kolejnych rozdziałach, podzielił się jeden z graczy, uważający gry RPG za coś, co popchnęło go do zainteresowania, które dzisiaj przerodziło się nie tylko w hobby, ale także zawód, gdyż wspomniany gracz jest dzisiaj dziennikarzem i twórcą internetowym, zajmującym się w głównej mierze papierowymi grami RPG, które stały się dla niego bardzo istotną częścią życia i pracy zawodowej. To właśnie przytaczana wcześniej otwartość świata, możliwość zagłębienia się w niego (zjawisko immersji) wpłynęły na jego pasję.

Gram w każdą grę wideo, która mi się spodoba. Gatunek nie gra tu roli, ale najczęściej sięgam do gier RPG, ponieważ wiąże się to z moim innym hobby stołowymi grami RPG. [Sythriel]

Gry strategiczne to gry w głównej mierze poświęcone gospodarowaniu zasobami ludzkimi i materialnymi. Takie zarządzanie w zależności od gry może przejawiać się w dowodzeniu wielką armią (seria *Total War*), zarządzaniu miastem jako jego burmistrz (seria *SimCity*), czy też organizacji gildii kupieckiej z czasów późnego średniowiecza (seria *The Guild*). Oczywiście gry bardzo często łączą w sobie wszystkie wymienione wyżej typy zarządzania, gdyż to właśnie ten element jest najistotniejszy w tego typu grach. W zależności od typu gry może ona odbywać się w tzw. czasie rzeczywistym (RTS – Real Time Strategy), kiedy to gracz ma zaledwie chwilę na podjęcie decyzji, lub opierać się na systemie turowym, tak jak w przypadku gier strategicznych 4X (seria *Civilization*), gdzie działania gracza ograniczone są do określonej liczby ruchów/działań w trakcie jednej tury. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę, że gry strategiczne często nawiązują do różnych okresów historycznych, co w przypadku znacznej części graczy wpłynęło na

zainteresowanie się np. nauką historii – takie założenia zostały opisane w rozdziale o edukacji i pozyskiwaniu wiedzy za sprawą gier wideo.

No u mnie strategie to bardzo mocno siedzą, ja uwielbiam grać w RTSy, Warhammer itp., zdobywanie miasta i syndrom jeszcze jednej tury i ups godzina 4 w nocy? Tak to właśnie jak i moje uwielbienie strategii. [Krzysiek]

Wspomniany przez gracza syndrom jeszcze jednej tury to bardzo częste określenie, którym posługują się miłośnicy gier turowych, w szczególności właśnie gier strategicznych. Mówiąc o syndromie jeszcze jednej tury, chcą oni przekazać to, że rozgrywka jest bardzo wciągająca, więc trudno im pozostawić zarządzane przez siebie jednostki i obiekty i przerwać grę.

Z innych gier takich, no to jeszcze na przykład jestem ogromnym fanem serii Company of Heroes. Czekam na trójkę, bo ma się ukazać na konsoli 31 maja, a jednak na konsoli mi się gra wygodniej w RTSy. [Marcin]

W tej wypowiedzi pojawia się przykład gry, która osadzona jest w realiach drugiej wojny światowej. Gra w swoich poszczególnych etapach nawiązuje do znanych z historii wydarzeń. Warto zwrócić uwagę na ten aspekt, gdyż zostanie on szerzej opisany w dalszej części pracy, kiedy to omówię rolę gier w kształtowaniu się innych zainteresowań. W wypowiedzi pojawia się także jedna istotna kwestia dotycząca możliwości grania w gry strategiczne na konsoli, za pomocą kontrolera. W znacznej większości gier strategicznych gracze posługują się klawiaturą i myszką, jednak zacytowane powyżej słowa wypowiedział gracz będący osobą jednoręczną, który nie jest w stanie w komfortowy sposób obsługiwać obu tych urządzeń. Dzięki zaś pomocy kontrolera jest mu wygodniej grać w jedną ze swych ulubionych gier

Jeszcze sporo gram w RTS y od zawsze i sobie obiecuję, że jak ogarnę już to wszystko na singlu, to nauczę się grać na multiplayerze, ale okazuje się, że mam albo za wolną reakcję, albo też po, albo że szybko mi się nudzi. [Jarek]

W tym miejscu warto zauważyć, że gracz wspomina o tym, że jest fanem gier RTS, czyli tego typu gier strategicznych, które dzieją się w czasie rzeczywistym, tzn. gra nie posiada mechanizmu, który pozwala na zatrzymanie rozgrywki. Oznacza to, że w trakcie wspomnianej przez niego rozgrywki z innymi osobami jest on na przegranej pozycji, gdyż jego czas reakcji jest bardzo ograniczony, co spowodowane jest tym, że gra on tylko za pomocą jednej ręki.

Shootery – to typ gier, który w szerokich kręgach graczy nazywany jest często strzelankami. Gry z tego gatunku charakteryzują się w głównej mierze szybką i niczym nieprzerwaną akcją. Gracze,

jak sami zwracają na to uwagę, dzięki ciągłemu napięciu powodowanemu przez zdarzenia na ekranie są w stanie odpocząć od kłopotów związanych z trudami dnia codziennego i dają ponieść się akcji, która jest głównym elementem tego typu gier. By zbyt nie deprecjonować tego gatunku, warto wspomnieć o tym, że zawarta w nich uproszczona narracja jest tylko pretekstem do dalszego strzelania. Zazwyczaj jednak nie przeszkadza to graczom, gdyż w strzelankach w głównej mierze stawiają oni na wymagającą wysokiego poziomu koncentracji rozgrywkę, w której bardzo istotną kwestią jest także odpowiednia koordynacja sugestywnie określana przez społeczność graczy „ręka-oko”.

Czasami wybieram też FPSy (First Person Shooter), ale to bardziej tak dla odreagowania, nie mogę jakoś dłużej przy nich siedzieć, bo trochę mi moje ograniczenia przeszkadzają, mam problem z drżącą ręką i jak mam w coś przycelować, to bywa ciężko, ale nie mogę powiedzieć, że tych gier nie lubię, bo często mi pomagają, jak się mam odstresować, wiesz ciężka muzyka, duża spluwa i do przodu na demony [śmiech]. [Krzysiek]

No tak to głównie to u mnie są Shootery. PUBG jakieś online kiedyś było, no teraz sieciowo to Call of Duty Warzone. Ale jakbym miał wskazać jakieś ulubione tytuły na ten moment, to seria Metro na pewno, teraz ogrywam Metro Exodus, nomen dość ciekawe, a tak to dużo grałem to Rainbow Six Siege, czyli wszystko takie klimaty okołostrzelankowe. [Kermitowski]

Jak możemy zauważyć w powyższych wypowiedziach, w całym środowisku graczy bardzo rzadko zdarza się, że ograniczają się oni tylko do jednego typu gier wideo. Wziąwszy pod uwagę chociażby to, że dziś wiele gier łączy ze sobą np. elementy shootera i RPG, to ograniczenie się do jednego typu jest niemal niemożliwe, gdyż triangulacja różnych elementów mechanik czy typów narracji jest w dzisiejszej branży game-devowej niemal normą. Taki stan na pewno w niczym nie przeszkadza graczom, a wręcz przeciwnie – otwiera przed nimi wiele możliwości, których odpowiednie wykorzystanie może nie tylko wpłynąć pozytywnie na ich samopoczucie związane z zaspokojeniem potrzeby przeprowadzenia rozgrywki, ale także może w odegrać istotną, pozytywną rolę w różnych sferach życia graczy, o czym piszę w dalszej części pracy, ukazując perspektywę tego zjawiska przez pryzmat wypowiedzi moich rozmówców.

4.3. Kontekst niepełnosprawności w procesie stawania się graczem

W tym miejscu może pojawić się pytanie, dlaczego opisując życie osób z niepełnosprawnościami, nie zacząłem właśnie od kontekstu tychże niepełnosprawności? Wynika to z faktu, że żaden z moich rozmówców nie rozpoczął swojej narracji od opisu niepełnosprawności. Szczerze mówiąc, w trakcie wywiadów rozmowy na temat niepełnosprawności schodziły na ostatni plan. Nie chodzi tutaj o to, że niechętnie podejmowali ten temat, gdyż z tym nie mieli żadnego problemu, jednak w trakcie rozmów to osobiste historie, najczęściej z grami w roli głównej, przeważały w ich narracjach. Kwestia niepełnosprawności w trakcie rozmów nabierała znaczenia wtedy, gdy wchodziliśmy na temat wspomaganiania osób z niepełnosprawnościami za pomocą technologii. Sami gracze, kiedy mówili o grach w kontekście niepełnosprawności czy choroby, nazywali je szansą dla osób z niepełnosprawnościami. Nie powinienem zbyt wartościować wypowiedzi moich rozmówców, ale jedna z nich zapadła mi szczególnie w pamięć:

Oдноśnie gier to były one taką moją kotwicą do tego świata zewnętrznego. [Big Man]

W całej części rozprawy prezentującej wyniki moich badań można zauważyć, że gracze przypisują grom wiele różnych ról. Część respondentów zaskoczyła mnie jednak stwierdzeniem, że gry wideo w ich mniemaniu są szansą dla osób z niepełnosprawnościami. Określenie ich jako szansy dla środowiska osób z niepełnosprawnościami buduje ich zupełnie nowy obraz. Bazując na wypowiedziach moich graczy, mogę stwierdzić, że gry dla nich to nie tylko medium o bardzo szerokim zasięgu, oferujące wiele możliwości, ale także swego rodzaju technologia asystująca, co więcej, nie tylko jako wsparcie terapeutyczne, jak chociażby opisywane już w rozprawie *exer games*, ale także jako „kotwica” do świata społecznego.

Jeden z graczy podzielił się ze mną historią swojej niepełnosprawności, jednak co ciekawe, nie rozmawialiśmy o tym bezpośrednio, ale odesłał mnie on do jednego z filmików na swoim kanale YouTube, który prowadzi już od ponad 10 lat. Kanał ten w głównej mierze skupia się na prezentacji ulubionych gier oraz na vlogach poświęconych jego codziennemu życiu, w których czasami opisuje także własne doświadczenie niepełnosprawności. Kanał jest także sposobem na dzielenie się swoją pasją i doświadczeniami z innymi³²⁵. Zarówno sam gracz, jak i jedna z jego

³²⁵ Historia stworzenia kanału na YouTube znajduje się w dalszej części pracy.

terapeutek – neurologopedka stwierdzają, że prowadzenie takiego kanału i nagrywanie filmów jest bardzo istotną kwestią w procesie terapeutycznym.

Neurologopedka mi zasugerowała nagrywanie jako formę rehabilitacji. [Rafał]

A oto historia, jaką podzielił się ze mną mój rozmówca gracz:

Od dziecka miałem problem, bo jak mnie próbowali stawiać jako niemowlaka, to nawet nie podpieralem się nogami. Oczywiście lekarze czy pediatrzy nic sobie z tego nie robili, było wszystko dobrze i dopiero jak mama wymusiła wręcz skierowanie do neurologa, gdzie na wejściu padła wstępna diagnoza, która później została potwierdzona w Centrum Zdrowia Dziecka w Warszawie. Typ drugi SMA, siedzi bez podparcia i nie wstaje. Te typy określają zdolności motoryczne w danym okresie życia. [Rafał]

Jak miałem półtorej roku, to jeszcze mogłem podnieść ręce nad głowę i zadrzeć do góry nogi i to tyle z ruchów. A tak to nic nie było widać. Ręce to długo były sprawne, bo do 12 roku życia byłem w stanie bawić się klockami. W zasadzie całe przedszkole i podstawówka, z wyjątkiem infekcji, bo przy SMA one zdarzają się często, bo płuca nie pracują tak jak powinny. W związku z tym szybciej się człowiek męczy, gorzej się oddycha, nie może ruszać rękoma. [Rafał]

Jest to jedyny przypadek w trakcie prowadzenia wywiadów, gdzie gracz zdecydował się podzielić historią swojej niepełnosprawności. Jednak nie oznacza to, że inni gracze unikali tego tematu, gdyż często już po zakończonym wywiadzie, kiedy nadal prowadziliśmy rozmowę, którą mógłbym określić jako „rozmowę przy drzwiach”, czyli już w trakcie pakowania sprzętu i opuszczania miejsca wywiadu gracze mówili o tym, że opisywanie ich problemów ze zdrowiem niczego nie zmieni, nie będzie ani czymś dobrym, ani złym. Na podstawie notatek, które sporządzałem w trakcie powrotu z wywiadu, można zauważyć, że gracze, z którymi rozmawiałem, nie rozpamiętują swoich problemów zdrowotnych i nie czują się przez to w żaden sposób gorsi, ale co najistotniejsze, nie oczekują, by inni uważali ich za lepszych. Często gracze mówili o tym, że błędy, które popełniają, są im wybaczone lub ktoś przymyka na nie oko tylko ze względu na ich niepełnosprawność. Właśnie takie zachowania gracze uznają za czynienie z człowieka osoby z niepełnosprawnością, bo to nie ta osoba uważa siebie za „inną”, tylko społeczeństwo tworzy takie przeświadczenie, które później, jak zwraca na to uwagę Hunt, jeden z twórców społecznego

modelu niepełnosprawności, zaczyna funkcjonować w zbiorowości i właśnie w taki sposób powstaje stereotypowy obraz osoby z niepełnosprawnością³²⁶.

Inni gracze opisując swoje problemy zdrowotne, nie skupiali się na samej niepełnosprawności, a raczej na tym, jaką rolę odgrywały gry od momentu doznania uszczerbku na zdrowiu czy nabycia niepełnosprawności. Spójrzmy chociażby na poniższy fragment rozmowy, w którym kwestia niepełnosprawności została połączona z momentem stawania się graczem:

No i potem mi się zachorowało, jakby po takim introduction do świata gier, to mi się zachorowało, na właśnie reumatoidalne zapalenie stawów, no i miałem spore problemy czy to z chodzeniem, czy to w ogóle wychodzeniem z domu, w takim wieku bardzo młodym. No i tak jak mi brat wszczepił gry, no to spędzałem tam trochę... no trochę [śmiech] dużo czasu, jakby nie patrzeć. No i swój czas wolny skupiałem na graniu, na różnego rodzaju hobby, które mogę robić w domu, no i między innymi było to właśnie granie na komputerze i gry multiplayer, no bo w taki sposób jakby mogę utrzymywać kontakt z rówieśnikami czy to ze znajomymi. Czy to na osiedlu czy też ze szkoły, z którymi się nie mogłem spotkać, jak też normalne dzieci wtedy na boisku czy gdziekolwiek.

[Big Man]

W innym przypadku to właśnie po zaostrzeniu się problemów wynikających z niepełnosprawności gracz zauważył, że gry wideo mogą stać się jego głównym zainteresowaniem, gdyż w odróżnieniu od innych aktywności nie wymagają one pełnej sprawności i pozwalają na spełnianie swojej pasji w domowym zaciszu:

Ja miałem taki okres w mojej chorobie, że dochodziłem do takiego momentu, że musiałem zacząć już jeździć na wózku, no i to właśnie taki okres w podstawówce, że nie miałem wózka, ale chodzenie to za dużo powiedziane, to ja wtedy najwięcej czasu spędziłem przy komputerze głównie z tego powodu, żeby się nie zamartwiać i nie nudzić, wiadomo, nie wyjdę na dwór i się nie pobawię i właśnie gry pozwalały mi wtedy robić coś, co lubię, w takich warunkach domowych. [Resp. 2]

³²⁶ J. Hunt, *A revolutionary group...*, op. cit, s. 22–30.

Kolejna opowieść związana z nabyciem niepełnosprawności to historia, w której gracz ocenił gry jako coś, co pozwalało mu nie myśleć o problemach zdrowotnych. Jak sam to określił, myślał wtedy o grach:

Ale jak już miałem, jak miałem też jest 13 rok życia i postanowiłem sobie dostać udaru, tak się obudziłem. Leżałem w tym szpitalu, nie miałem kompletnie co robić, więc jak nie miałem co robić, pierwsza rzecz sobie myślałem. To były gry, jak nie wiem, jak myślałem o tych grach, to zapominałem o tych problemach. Po drugie nie mogłem za dużo tam robić. To tak naprawdę nie mogłem. Po szpitalu pojechałem potem do sanatorium. Powoli zaczynając, trochę walczyłem o to, żeby móc zacząć chodzić. Jak zacząłem chodzić, to wróciłem do domu. I pierwsze co to włączam komputer. Jednak coś jak czegoś nie masz, a jeszcze bardzo to lubisz, to bardzo tego chcesz. [Jarek]

Nie inaczej było w przypadku graczy, którzy urodzili się z niepełnosprawnością. Gry określane były przez nich jako medium, które pozwala im na przeżycie tego, co byłoby dla nich niemożliwe, na doświadczenie jakiejś aktywności, która została im odebrana przez niepełnosprawność.

No właśnie z perspektywy osoby niepełnosprawnej. Fajna opcja to przeżycie rzeczy, których nie możesz przeżyć. Gry stały się takim bardzo fajnym środkiem przekazu, który jest tak szeroki. To jest tak szeroki zakres, że możesz z tym zrobić wszystko w zależności od tego, jaki masz humor, nie potrzebujesz się przestraszyć. Horror game. Lubisz kryminały, no są gry kryminalne. Naprawdę jest fajną fabułą Wizual Nowel, a nie jakaś nieinteraktywna historia z książki. Podbudować testosteron śmiało masz gry też do tego przystosowane pełne akcji, sportu i tak dalej i to wychodzi. Także mogę powiedzieć, że to jest. To jest coś takiego, że jakbym to powiedział, to gry dają to, czego nie daje, czego nie może mi dać prawdziwy świat. O! Ty jesteś zdrowy chłop, to świat stoi przed tobą otworem, mi tego ludzie nie powiedzą, świat mi tego nie da, dlatego wybieram gry. [Krzysiek]

Na podstawie przedstawionych powyżej cytatów możemy rzeczywiście stwierdzić, że gry wideo dla graczy z niepełnosprawnościami to szansa na doświadczenie czegoś nowego, co zostało odebrane im przez niepełnosprawność. Można zatem powiedzieć, że wybranie gier wideo jako swojego hobby może po części wpłynąć terapeutycznie na te osoby. Proces stawania się graczem wśród osób niepełnosprawnych może różnić się od sytuacji sprawnych graczy, z tym, że w przypadku osób z niepełnosprawnościami może pojawić się motywacja związana z terapią.

Nie jest to oczywiście główna zachęta do korzystania z gier. Gracze, z którymi rozmawiałem, mówili, że przed wywiadem nie zdawali sobie sprawy z tego, jak dużo gry im dały. Dlatego tę kwestię terapeutyczną rozumianą jako motywator do grania możemy uznać za pozytywny skutek uboczny korzystania z gier, ponieważ nie musi on zostać nigdy dostrzeżony przez grających. Nie można jednak powiedzieć, że gry w jakimś stopniu nie przyczyniają się do poprawy jakości życia graczy z niepełnosprawnościami. Jak bowiem mówią o nich sami gracze, stały się one częścią ich życia, a życie bez nich mogłoby nie być tak ciekawe, jak jest w tym momencie. Co więcej, zapytałem graczy, czy wyobrażają sobie dzisiaj funkcjonowanie bez gier wideo; poniższe wypowiedzi mówią same za siebie:

Oj wcale żadnych, w ogóle nic nie ten, o nie ma opcji, nie ma, co ja bym robił, że jakby w ogóle, co byśmy robili, ja bym, ja, żeby to zrobić, to jakby. Z tą ilością czasu w ogóle, jakie gry mi dają i w ogóle jakie ja wiedzę, jaką ma wiedzę czerpię z gier, nie mam innych środków. Nie, nie, nie uważam nawet, żeby próba wykorzenienia gier była czymś dobrym i miałyby sens ze strony społecznej. [Krzysiek]

Jak najbardziej będę dalej graczem, będę oglądał streamy, jakichś tam znanych streamerów, będą dalej na czasie. No to się szybko nie zmieni, myślę, że nasze pokolenie będzie mocno scyfryzowane, tak to się mówi? O cyfryzacja będzie dość duża naszego pokolenia [śmiech], no i to jakoś tak zawsze w nas zostanie. No ja sobie nie wyobrażam, że ja będę miał 60 lat i nie będę grał w gry, no będę grał, tylko w inne, takie bardziej dla mnie pasujące i dalej będę przynależał do tej kultury gamingu tak zwanego, albo zainteresowanie gamingiem. [Tomasz]

Nie, nie wyobrażam sobie życia bez gier, ale gdy mój stan zdrowia się pogorszył, moje opcje ograniczyły się do Sims 4 i filmów na YT. Byłem pewien, że już nie zagram w nic, ale to się zmieniło. [Rafał]

Nie, po prostu nie, ciężko mi odpowiedzieć na to inaczej, gry u mnie zawsze były i będą [śmiech].) [Kermitowski]

4.4. Gry wideo jako forma eskapizmu

Kiedy pytałem moich rozmówców, dlaczego zdecydowali się zostać graczami, to zwracali oni uwagę na jedną kwestię, która nie pojawiła się w założeniach mojej pracy, a mianowicie na eskapizm. Gracze postrzegali go w kilku kategoriach (nadanie sensu życiu, ucieczka od bólu, miejsce dla siebie)

a) **Gry nadają sens życiu** – pierwszą kategorią, na jaką gracze zwrócili uwagę, było to, że gry nie są tylko aktywnością rozrywkową, ale mogą także nadać życiu sens. Często słyszy się o tym, że w następstwie różnych chorób, niepełnosprawności, osoby nimi dotknięte odczuwają pustkę, po części gubiąc sens życia. Jest to bolesna prawda, którą poruszałem w trakcie rozmów z graczami, jednak w ich historiach możemy znaleźć wypowiedzi, które określają gry oraz technologię jako coś, co pozwala przywrócić ten sens życia. Zwróćmy uwagę na to, ile istnieje gier wideo (steamowa baza), ten wręcz niemożliwy do zliczenia ogrom gier otwiera przed graczami wiele nowych możliwości do samorealizacji.

Patrz, jeżeli miałibyśmy do czynienia z niepełnosprawnym, który traci sens życia. Jeżeli taka osoba miałaby taką niszę na przykład RPG. O których może powiedzieć dużo. Na których się zna, to może taka osoba znaleźć sens. Bo jeżeli zna się na RPG-gach, to na przykład mogłaby taka osoba próbować swoich sił w game Dev, a przerobieniu Rpgów papierowych i określaniu opcji dostępności. [Jarek]

Pomagają mi się uzewnętrznić kreatywnie właśnie tak przez wyobraźnię, przez coś, jeżeli potrzebujesz właśnie tak ściśle organizacyjnie czasem się rozwinąć też takie zaspokojenie potrzeb się z tego robi. [Krzysiek]

Niektórzy gracze wręcz dosłownie stwierdzają, że to właśnie gry wideo nadały ich życiu sens wtedy, gdy ich stan zdrowia znacznie się pogorszył. W samej kwestii eskapizmu zwracają oni w swoich wypowiedziach uwagę na to, że dzięki wejściu w świat wirtualny mogli spełniać się właśnie w tym świecie. Jak sami wskazują, po znacznym pogorszeniu się stanu zdrowia ich biblioteka gier bardzo się rozwinęła, a ogromna liczba gier dała możliwość spełnienia:

W pewnym momencie życia, kiedy nabyłem tą niepełnosprawność, to wiadomo trzeba się z tym pogodzić. Ale tu właśnie gry spełniały taką terapeutyczną, ale bardziej funkcję eskapistyczną. No niby to nie pomagało tak terapeutycznie, ale było pograć i coś robić niż się położyć i dołować. [Tomasz]

No i gry to spoko sprawa, mi to pomogło zapomnieć o chorobie, bo w tym wolnym czasie miałem co robić, a nie patrzyłem się w sufit. Moim zdaniem, to nic innego poza grami by mi nie dało takich możliwości spełnienia się, no u mnie biblioteka gier po tym, jak się pogorszyło z chorobą, to się powiększyła strasznie, no ale bez tych gier to bym się dołował na maksa.

[Big Man]

Bardzo ważną kwestią związaną z nadawaniem sensu życiu jest także to, że gracze mówią o grach jako świecie, do którego mogą się przenieść i stać się w nim, kim chcą, mogą zobaczyć rzeczy, których nie byłoby im dane zobaczyć w rzeczywistości (abstrahując przy tym od światów fantasy). Mowa tutaj o tym, że gry wideo dzięki swojej różnorodności mogą pomóc graczom odnaleźć azyl, miejsce, w którym będą czuli się bezpieczni, a według niektórych wypowiedzi, nawet bardziej dowartościowani niż w świecie rzeczywistym.

Gdybym miał element wspólnych wszystkich tych gier poza tymi właśnie tam, co mi daje, że mogę się rozwinąć i uciec od tego, to jest bardzo fajny sposób na przyswojenie dużej ilości przeżyć z różnych dziedzin. Tak ja mogę zobaczyć, zasymulować sobie, jak być żołnierzem. Tak ja mogę sobie zasymulować, jak zrobić coś tam, gdzie no tak ten jak już mówiliśmy u mnie, to jest jasne, że nie mogę tego zrobić, a u niektórych ludzi nie jest dla nich to dość jasne, że się na przykład do wojska nie nadają. Nie i no nie jestem w stanie się cofnąć do średniowiecza, nie jestem też na tyle tym zainteresowany, czy też no niepełnosprawnością nie musiałbym zostać kustoszem muzeum, żeby móc sobie pozwolić na takie wchłonięcie historii.

Gdzie tutaj mogę. [Krzysiek]

Jeżeli mamy jakąś [Inna grę] niż na której się znamy, na przykład jakieś RTS Grand Strategy albo RPG i możemy i to jest taki obszar, o którym można je powiedzieć: dużo to daje. To daje takie poczucie kompletności, a jeżeli jest, jeżeli ktoś się czuje w czymś kompetentny. To to jest jego siła. Jeżeli ktoś ma, a jeżeli to jest siła, to taka osoba z dysfunkcją może nabrać poczucia, że dzięki temu, że ta nisza, w której posiada tę siłę, istnieje, Taka osoba ma wartość. [Jarek]

b) **Wyjście z problemów** – zdaniem graczy gry mogą stać się także miejscem azylu chroniącym przed problemami. Moi rozmówcy patrzyli na ten sposób wykorzystania gier z kilku perspektyw. Pierwszą z nich była wspomnianą już możliwość ucieczki do świata wirtualnego i stania się inną osobą, dzięki czemu problemy czy to dnia codziennego, czy te związane z niepełnosprawnością,

schodzą na dalszy plan, a głównym celem osoby wchodzącej w świat wirtualny jest odgrywanie postaci, w jaką wciela się gracz.

Gry wideo, tylko to jest dosłownie taki moment dla mnie na przerwę, żebym jakoś siebie zresetował i uważam, że najłatwiej jest siebie zresetować, wchodząc w inną postać, wchodząc w inny świat, gdzie mogę posłuchać w ogóle jakby historii przedstawionej. No moim zdaniem, jeżeli mam jakiś problem, a jestem w stanie na 3 godziny wejść w ciało Geralta i się skupić na byciu Geraltem. To to też jest i terapeutyczne dla mnie i dodatkowo dużo mówi o tym, że też potrafię się skupić na zadaniu, nawet kiedy dookoła są problemy. [Krzysiek]

Gracze traktują także gry jako alternatywę dla niebezpiecznego sposobu uciekania od problemów, jakim niestety często jest stosowanie używek. Zdaniem graczy, możliwość zagłębienia się w świat wirtualny pozwala na chwilowe zatracenie się, które po części możemy utożsamiać ze stanem upojenia alkoholowego, jednak wirtualne upojenie nie wpływa negatywnie na stan zdrowia. Gracze określają wręcz to wirtualne upojenie jako dobry sposób na radzenie sobie z problemami, z którego – jak sami mówią – często sami czerpią benefity.

To to bardzo fajne. Uważam to za świetną alternatywę dla używek, bo jakby wieszasz wycinasz się, a potem i tak samo jesteś zmęczony super sprawa. Dużo ci to daje. I samo to podejście w ogóle dla ludzi w otoczeniu jest inspirujące, że jednak to, że potrafisz się odciąć i zminimalizować szkody tego, co się dzieje w ogóle w twoim życiu. [Krzysiek]

A nawet, jeśli byłem w jakimś potwornie złym nastroju i o czymś takim pomyślałem, to było takie, nie przecież muszę to przejść. No tak z jednej strony my jako gracze, no to mówimy, że no, no tak po prostu jest, ale no na dobrą sprawę. No to. Zostawcie, pojawia ten eskapizm nie, czyli gry jakoś tam pozwalają nam uciec od problemów świata codziennego. Wchodzimy sobie. Nie denerwujemy się na socjal life. Tylko ten eskapizm musi być zdrowy, żeby on dobrze działał, bo jeżeli uważasz eskapizmu tylko po to, żeby uciec od swojej rzeczywistości, to będziesz tylko uciekał, nie osiągniesz nic więcej, to się skończy tak, że włączysz. [Jarek]

Powyższy cytat dotyczy jeszcze jednej istotnej kwestii, mianowicie dobrego podejścia do chwilowej ucieczki w świat wirtualny, określonej tutaj jako zdrowy eskapizm. Istnieje małe prawdopodobieństwo, że znajdziemy na świecie rzecz lub aktywność, od której nie możemy się uzależnić. Tak samo sprawa wygląda oczywiście w przypadku gier, które do dzisiaj często określane są jako mocno uzależniające medium. Oczywiście gry posiadają wiele mechanizmów, które potrafią uzależniać. Jedną z kluczowych cech, które mogą wpływać na pełne zatracenie jest

interaktywność gier. Mogą one pochłonąć użytkownika na wiele godzin, przez co ten przestanie odróżniać świat wirtualny od rzeczywistego. Warto jednak pamiętać, że każda terapia powinna mieć swoje określone limity i tak samo należy podejść do gier wideo – jako do sposobu radzenia sobie z problemami. Należy pamiętać o tym, co powiedział jeden z rozmówców, że tak samo, jak z łatwością przychodzi nam ucieczka do komputera, tak samo łatwo powinna pojawiać się chęć odejścia od komputera, do świata rzeczywistego, przy czym należy pamiętać także o rozgraniczeniu tego, co dzieje się w świecie rzeczywistym i co możemy w nim zrobić, od tego, co dzieje się w świecie wirtualnym i jakie możliwości nas w nim spotkają.

No i tutaj właśnie wraca gra, że jeżeli umiesz odejść od życiowego komputera do prawdziwego komputera. Zrobisz to odwrotnie, nie możesz to sobie zmieniać i wynosić szczęście z jednego świata i satysfakcję do drugiego i znowu to przykładać, nie minimalizować się te negatywne efekty. I to to też jest moim zdaniem fajny element, na który też jest pomijany. [Krzysiek]

Ucieczka od problemów za pomocą gier może przybrać różne formy. Jeden z rozmówców mówił o tym, że istnieje duże prawdopodobieństwo, że gry uchroniły go przed myślami samobójczymi, gdyż, jak to sam określił, początek, po usłyszeniu diagnozy, był dla niego bardzo trudny, ale dzięki możliwości wejścia w świat wirtualny i pozostawienia poza nim problemów związanych z nabytą niepełnosprawnością, obronił się przed najgorszymi myślami.

W sumie trochę, w sumie teraz trochę mnie napędza, ale w takiej początkowej fazie to wręcz przeciwnie. To są rzeczy, do których trzeba dojrzeć, ale gry w moją pozytywnie. Ale na pewno zrobiły dla mnie tyle, że nie miałem myśli samobójczych. Bo nie miałem. Gra angażowała mnie na tyle, że nawet nie myślałem o tym, że mógłbym zrobić coś innego z udziałem taboretu i sznurem. (Jarek)

c) **Ucieczka od bólu** – ostatnią kwestią podnoszoną przez moich graczy była chęć oderwania się od bólu. Poprzez głębokie zaangażowanie w wykonywaną czynność możemy na chwilę zapomnieć o tym, co nas otacza i skupić się wyłącznie na danej aktywności. Nie inaczej dzieje się w przypadku gier i zagłębiania się w świat wirtualny. Stan pełnego zaangażowania w działanie określane jest przez naukowców jako *flow*³²⁷. Osoba znajdująca się w stanie *flow* w pełni skupia się na wykonywanym zadaniu, przez co zewnętrzne bodźce odchodzą na dalszy plan. Według moich

³²⁷ M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optical Experience*, New York 1990.

graczy w trakcie zaangażowania w rozgrywkę można także zapomnieć o bólu, który towarzyszy chorobie lub niepełnosprawności.

Ciągle mam problemy z chodzeniem czy ze stawami, jak są gorsze dni. Jestem na takim leczeniu i jak go dłużej nie mam, no to tam jest gorzej, więc wtedy ten mój czas jakby, ten mój wykres im gorzej jest w leczeniu, tym więcej jest grania w gry, więc ta krzywa jakby w tą stronę bardziej [pokazuje wznoszącą się linię na korzyść gier]. [Tomasz]

Czym gorsze nastawienie, tym więcej czasu spędzam w grach, więc dalej w tym znajduję takie wyjście, że mogę jak się gorzej czuję, pogram sobie w gry, pogram sobie z ludźmi, zazwyczaj są to właśnie gry jakieś online i wtedy jest znacznie lepiej. [Big Man]

Dla graczy gry stają się wręcz elementem terapii. Kiedy pojawiał się ból, pojawiały się i leki, które pomagały ten ból uśmierzyć, jednak nie działało to natychmiastowo, dlatego często w trakcie napadów bólu pomocą w jego zażegnaniu stawały się gry wideo.

No i tak mentalnie, że po prostu mogłem się oderwać, że mnie coś boli i nie myślałem wtedy, że mnie coś boli, bo byłem wciągnięty w grę i na tym skupiałem swoją uwagę. Potem brałem leki, żeby się móc skupić na grze, a nie na bolących kolanach i czymś innym, zazwyczaj brałem jakieś leki przeciwbólowe i się siedziało. [Big Man]

Moja choroba polega na etapach „normalnego” funkcjonowania oraz etapach zaostrzenia, kiedy muszę oszczędzać chore miejsca, w jak największy sposób dając działać silnym lekom. Wtedy gry to taka furтка, która pozwala mi się zabijać jakoś ten czas, spędzając go na graniu ze znajomymi lub w jakiś wciągający single player. [Kermitowski]

Dla niektórych moich graczy gry wideo były także kompanami w potrzebie, wtedy, gdy zmuszeni byli spędzić jakiś czas w szpitalu ze względu na pogarszający się stan zdrowia. Jak sami opowiadali, była to bardzo dobra alternatywa dla leżenia i patrzenia się w ścianę. W takich przypadkach gry pozwoliły im zapomnieć o bólu, ale dodatkowo moi rozmówcy mogli na jakiś czas przenieść się do świata wirtualnego, co pozwoliło im odciąć się od trudów pobytu w szpitalu, a skupić się np. na ratowaniu świata fantasy lub rozmowach ze znajomymi skupionymi wokół gier sieciowych.

Oj tak, tak, nie no wtedy to fajne, to koniecznie. Jak bolało, to koniecznie trzeba było zagrać. Nawet jak leżałem w szpitalu, a zdarzało się, że leżałem po kilka miesięcy w szpitalu, to laptopa też się brało i jeszcze było się tam na czacie, czy się rozmawiało z ludźmi. [Big Man]

Jak możemy zauważyć, gry mogą nieść za sobą różne możliwości ucieczki od problemów. Jednak najważniejsze jest to, na co zwracają uwagę gracze, z którymi rozmawiałem, żeby nie pozostać w wirtualnym świecie na dobre, a gry traktować jako odskocznię, która nie dość, że przynosi korzyści i przyjemności wynikające z rozrywki, to dodatkowo może stać się elementem terapii. Szczególnie interesujący jest tu fakt, że gry, o których rozmawiałem z graczami, to produkcje popularne.³²⁸ Żaden z nich nie wspomniał o grach poważnych, które przecież są specjalnie zaprojektowane do celów terapeutycznych. Wszystkie rozmowy, jakie przeprowadziłem w trakcie tego badania, kręciły się wokół popularnych tytułów growych i to właśnie w nich gracze znajdowali często sposób na oderwanie się od rzeczywistości czy bólu, wywołwanego ich niepełnosprawnością. Analizując przytoczone powyżej wypowiedzi graczy, odnoszące się do eskapizmu za sprawą gier, możemy zauważyć, że jedną z najważniejszych kwestii, na jaką zwracali uwagę, jest możliwość wejścia w inny świat, pozbawiony problemów, które gracze zostawiają w świecie rzeczywistym. W trakcie rozgrywki gracze oczywiście borykają się z różnymi problemami wirtualnego świata, którego stają się częścią, jednak w odróżnieniu od świata rzeczywistego świat wirtualny niemal zawsze nagradza gracza za wykonanie jakiegoś zadania, czyli za rozwiązanie określonego problemu. Informacja zwrotna zatem jest bardzo istotna, bo dzięki nagrodom gracze chcą brnąć dalej w świat wirtualny, który przynosi im ulgę, ta zaś wynika z pełnego zaangażowania w grę.

Bez gier nie byłbym pompowany przede wszystkim treściami, które mnie nagradzają za heroizm. Nie byłbym pompowany treściami, które nagradzają za bezinteresowność i tak dalej nie. No bez nich bym nie dostał tych wartości, nie nauczylbym się tego. No co musiałbym wytwarzać jakieś takie sytuacje, a nie ma takich sytuacji w życiu, że możesz komuś bezinteresownie, ale otrzymujesz za to taką emocjonalną nagrodę. [Krzysiek]

³²⁸ M. Colder Carras, A.J. Van Rooij, D. Spruijt-Metz, J. Kvedar, MD. Griffiths, Y. Carabas, A. Labrique Commercial Video Games As Therapy: A New Research Agenda to Unlock the Potential of a Global Pastime. Front. Psychiatry 8:300. 2018.

Podsumowanie

W tym rozdziale skupiłem się na ukazaniu historii moich rozmówców, które związane są ze stawaniem się graczem. Jak można stwierdzić, proces stawania się osobą grającą w gry wideo nie jest jednakowy i w zależności od gracza może przebiegać w różnej formie, co oznacza, że brak jest jednej wyznaczonej drogi do tego, by zacząć interesować się grami wideo. Co więcej, w przypadku graczy z niepełnosprawnościami proces stawania się zyskuje jeszcze jedną istotną zmienną, którą jest niepełnosprawność. Rozdział ten pokazuje, że w zależności od potrzeb jednostki z niepełnosprawnością ta uznaje różne role gier, które mogą pomóc jej w codziennym życiu.

Gdzie lub jak zaczynała się zatem pasja do gier moich graczy? W rozdziale wyróżniłem dwie kategorie. Pierwszą jest krąg najbliższych, w którym w różnych okolicznościach gracze poznawali medium grów, natomiast drugą – poszukiwanie sposobu na spędzenie wolnego czasu.

Krąg najbliższych

Część z moich rozmówców rozpoczęła przygodę z grami wideo za sprawą swoich najbliższych. Najpierw często przyglądali się oni poczynaniom starszego rodzeństwa, po czym sami przejmowali kontroler czy klawiaturę oraz myszkę i sami zanurzali się w wirtualne światy

W przypadku jedynaków to często prezent od rodziców w postaci konsoli lub komputera stawał się pierwszym krokiem w świat gier wideo. Jak już o tym wspominałem, na przełomie XX i XXI wieku prezenty w formie platformy do grania były bardzo popularne, stąd też właśnie w taki sposób część graczy zaczynała swoją przygodę z grami wideo.

Warto tutaj także zwrócić uwagę na to, że dalszy rozwój zainteresowań tymi grami wiązał się często ze wspólnym graniem z rodziną lub ze znajomymi. W tym miejscu znowu należy sięgnąć do historii gier wideo z przełomu lat 90. i pierwszych lat XXI wieku. Znaczna część gier posiadała wówczas tryby kooperacyjne, określane nomenklaturą *hot-seat*. Był to tryb gry, który pozwalał bawić się wielu graczom na jednym komputerze. Wspominana przez graczy seria gier *Heroes of Might & Magic* do dzisiaj ma taki tryb, który działa na zasadzie turowości, gdzie każdy gracz wykonuje swoje działania w przypisanej mu turze, a reszta grających osób oczekuje na swoją kolej.

Poszukiwanie sposobu na spędzenie wolnego czasu

Gracze w swoich wypowiedziach często wspominali o różnego rodzaju ograniczeniach związanych z niepełnosprawnością, która niektórych z nich dotknęła już we wczesnym okresie

życia, dlatego też poszukiwali takiego sposobu na spędzanie czasu, który dodatkowo będzie ich mocno absorbował i sprawiał im radość. Pomocne okazały się tu światy wirtualne oferowane przez gry wideo.

Gracze wspominają o tym, że przez swoje problemy zdrowotne często zmuszeni byli pozostać w domowych czterech ścianach. Mówią o tym, że odkrycie gier wideo stało się dla nich odpowiedzią na ograniczenia związane chociażby ze swobodnym wychodzeniem na podwórko.

W zależności od preferencji gracze skupiali się albo na grach dla jednego gracza, gdzie sami byli w stanie przemierzać bezkresy światów wirtualnych, w których znikwały wszelkie bariery, towarzyszące graczom na co dzień. Natomiast gracze, którzy już na początku swojej podróży z grami mieli dostęp do Internetu, upatrywali w nim miejsca do rozmów i spotkań ze znajomymi. Kilku graczy mówiąc o początkach swojej historii z grami, mówiło nawet o tym, że uznają oni gry za bardzo istotny element procesu socjalizacji, gdyż w najtrudniejszych momentach związanych z niepełnosprawnością mogli oni spędzić czas ze znajomymi w świecie wirtualnym.

Nie zważając jednak na określone typy lub tryby gier, gracze w swoich wypowiedziach niemal zawsze odnosili się do ogromu możliwości, jakie oferują im światy gier. Mając na myśli ten ogrom, gracze zauważali możliwości przeniesienia się w konkretne miejsce, które z różnych powodów nie byłoby dla nich dostępne. Takie spojrzenie łączy się z tezą Jona Doveya i Helen W. Kennedy, którzy przyrównują gry wideo, do „pudełka z zabawkami”, które pozwala graczom, na przeniesienie się w niemal dowolne miejsce, jakie są w stanie sobie wymarzyć.³²⁹ Zwracając przy tym uwagę, że na jednej z największych platform oferujących gry wideo, jaką jest Steam, liczba gier na rok 2023 przekracza 50 tysięcy tytułów. Mowa tu oczywiście o tytułach zarejestrowanych tylko na tej jednej platformie. Taka liczba tytułów tylko utwierdza w przekonaniu, że gry wideo są w stanie zaprosić gracza do wielu różnych światów, przy czym oferują one szereg różnorodnych aktywności ludycznych, które pozwalają graczom na spędzanie czasu.

Budowa growych preferencji

Kolejnym krokiem w stawaniu się graczem była budowa preferencji, czyli odnalezienie gatunków gier, które najbardziej im odpowiadają. Warto jednak zwrócić uwagę na to, że żaden z graczy, z którymi rozmawiałem, nie ogranicza się tylko do jednego typu gier. Oczywiście mają oni swoje preferencje i stawiają np. gry RPG ponad shootery, jednak żaden z moich rozmówców

³²⁹ J. Dovey, H. W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011, s. 16.

nie ogranicza się tylko do jednego gatunku. Ten rodzaj preferencji wśród graczy pokazuje również, że w grach mogą oni odnaleźć wiele aktywności, które różnicowane są właśnie przez pryzmat gatunków gier. W grach RPG mogą się skupić na odgrywaniu roli bohatera, natomiast w shooterach ćwiczyć swoją koordynację i odstresować się po ciężkim dniu, dając upust emocjom w grze najeżonej ciągłą akcją.

Okazuje się, że najmocniejszym i najczęściej podnoszonym elementem w budowaniu growych preferencji jest uczucie nostalgii, które w znacznej mierze definiuje to, po jakie gatunki gracze decydują się sięgać do dzisiaj³³⁰. W głównej mierze nostalgia wiąże się z dobrymi wspomnieniami, do których gracze pragną wciąż powracać, dlatego też tak wielu z nich wspominało w swoich wypowiedziach serię gier RPG *Gothic* z 2001 roku. To właśnie od tego tytułu większość graczy, preferujących dzisiaj gry RPG, rozpoczynała swoją przygodę z tym gatunkiem. Mówiąc o nostalgii, warto także nadmienić to, że w wypowiedziach graczy wyraźnie wyczuwalna była radość, gdy opisywali oni swoje pierwsze gry, które zadecydowały o tym, przy jakich tytułach najchętniej spędzają dzisiaj czas. Częste odniesienia do nostalgicznych wspomnień, pokazują także to, że gry wideo były dla badanych bardzo istotną częścią życia. W swoich wypowiedziach rzadko odnosili się do innych form aktywności, gdyż to właśnie gry wideo były dla nich główną i najważniejszą aktywnością, która otwierała przed nimi szerokie spektrum możliwości.

Drugim czynnikiem budującym preferencje growe był dostęp do sieci internetowej, który zmienił postrzeganie gier przez niektórych graczy. Gracze zafascynowani możliwościami interakcyjnymi, jakie dał im Internet, w znacznej mierze skupili się na rozgrywkach sieciowych. Nie oznacza to oczywiście, że nie sięgają oni po tytuły dla jednego gracza, jednak mówią o tym, że to właśnie możliwość interakcji i współzawodnictwa oferowane przez gry dla wielu graczy cenią sobie najbardziej. Warto powiedzieć tutaj także o tym, że w grach sieciowych gracze szukają przedłużenia swoich zainteresowań wynikających z sentymentu do określonych gatunków gier. Na przykład użytkownicy, którzy wychowali się na grach RPG dla pojedynczego gracza, grają dzisiaj w MMORPG lub MOBA, natomiast ci, którzy najlepiej wspominają strzelanki dla jednego gracza, grają dzisiaj w sieciowe shootery, takie jak *Call of Duty WarZone* czy *Counter Strike GO*.

³³⁰ T. Wulf, N.D. Bowman, J.A. Velez, J. Breuer., *Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being*, "Psychology of Popular Media" 2020, nr 1, s. 83–95, P.K. Makai., *Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia*, "Humanities" 2018, nr 7, s. 123; N. Esposito., *How Video Game History Shows Us Why Video Game Nostalgia Is So Important Now*, University of Technology of Compiègne 2005.

Kontekst niepełnosprawności

Mówiąc o stawaniu się graczami przez osoby z niepełnosprawnościami, nie sposób pominąć kontekstu niepełnosprawności, który odegrał istotną rolę w wielu sferach życia moich rozmówców, w tym także wpłynął na ich proces stawania się graczami.

Badani w swoich wypowiedziach mówią o tym, że gry wideo stały się dla nich szansą na lepsze życie i ich zdaniem to medium może w przyszłości stać się także szansą dla innych osób z niepełnosprawnościami. Gracze odnajdują szanse dawane przez gry w różnych ich elementach.

Pierwszym z nich jest na pewno możliwość przeniesienia się do innego, wirtualnego świata, pozbawionego wszystkich barier, które gracze napotykaają w życiu codziennym. Gracze mówią o grach wideo jako o szansie doświadczenia czegoś, co zostało im odebrane lub ograniczone przez niepełnosprawność. Możliwość przeniesienia się do wielu możliwych światów i poruszanie się po nich pod różnymi postaciami, czasami wykreowanymi nawet przez samych graczy, jest czymś, co przyciąga ich do gier. Jak sami zwracają uwagę, nie wyobrażają oni sobie życia bez gier, które w dużej mierze zdefiniowały to, kim są dzisiaj.

Gracze, którzy doświadczyli możliwości wejścia w świat wirtualny, mówią o tym, że gry wideo stały się dla nich formą eskapizmu. Moi rozmówcy w odniesieniu do tego kontekstu w głównej mierze zwracali uwagę na trzy kwestie.

Pierwszą i niejako najważniejszą z nich była możliwość zaspokojenia za pośrednictwem gier potrzeby celowego działania. Zdaniem graczy, to właśnie dzięki grom wideo byli w stanie spełniać się w życiu codziennym. Możliwość przeniesienia się w inny świat, w którym stawali się postaciami bez ograniczeń, zaczęła nadawać ich życiu sens. Właśnie w tych światach odnaleźli możliwość spełnienia swojej osoby, co w wybranych przypadkach przerodziło się w coś więcej. Niektórzy z respondentów zainteresowanie technologiami i strukturą gier przekuli na umiejętności zawodowe, co pozwoliło im spełniać się obecnie w rolach grafików, scenarzystów, dziennikarzy czy managerów powiązanych z branżą gier.

Kolejną kwestią, na którą zwracali uwagę gracze, było radzenie sobie z problemami za sprawą gier wideo³³¹. Gracze, z którymi dane mi było rozmawiać, uznają gry wideo za swego rodzaju wirtualny azyl, który w najtrudniejszych momentach pozwalał im zapomnieć o różnego

³³¹ W powyższych rozdziale ta kwestia została rozdzielona na dwie kategorie: problemy dnia codziennego i ból spowodowany niepełnosprawnością, jednak na potrzeby podsumowania ujednocili tę kategorię jako jeden zbiorczy wątek.

typu problemach związanych zarówno z codziennością, jak i ograniczeniami wynikającymi z niepełnosprawności i fizycznym bólem. Gracze mówili o tym, że dzięki możliwości wejścia w świat wirtualny byli w stanie zapomnieć o tym, co dzieje się dookoła nich. Silne zaangażowanie w tekst medialny, którymi w przypadku tego badania są gry wideo, określany jest jako immersja. Samo zjawisko immersji wiąże się także z koncepcją *flow*, której twórca przedstawia ją na podstawie następującego założenia: im więcej jest elementów angażujących osobę wykonującą daną czynność, tym bardziej wzrasta poziom *flow*, natomiast wraz ze wzrostem *flow* jednostka wykonująca daną czynność odrzuca to, co dzieje się na zewnątrz tejże czynności. Zatem koncepcja *flow* bardzo dobrze opisuje to, dlaczego gracze uznają gry wideo i ich światy wirtualny za azyl od problemów codzienności, ale także świetny mechanizm ułatwiający radzenie sobie z bólem wynikającym z niepełnosprawności³³².

³³² M. Csikszentmihalyi., *Flow: The Psychology of Optical Experience*. New York 1990.

5. Problem dostępności w grach

W rozdziale teoretycznym pracy pisałem o tym, że jednym z kluczowych czynników definiowania niepełnosprawności są ograniczenia, które powstają w wyniku nabytej niepełnosprawności. Mogą się one wiązać z wieloma sferami życia, dlatego chciałbym w tym rozdziale zwrócić uwagę na zagadnienia dotyczące tych kwestii, jak chociażby inkluzja społeczna czy wolny dostęp do edukacji, a także na dostępność związaną z grami wideo.

5.1. Ograniczenia wynikające z niepełnosprawności

Moi rozmówcy, jak już wcześniej wykazano, uważają gry za istotną część swojego życia. Warto w związku z tym zwrócić uwagę na to, jakie ograniczenia mogą wiązać się z użytkowaniem gier przez osoby z niepełnosprawnością i jak kształtuje się skierowana do nich oferta opcji dostępności i technologii asystujących.

Na początku chciałbym zwrócić uwagę na ograniczenia wynikające z niepełnosprawności słuchowych. Niestety gracze z tymi zaburzeniami nie mówili dużo o swoich problemach i często ograniczali swoje wypowiedzi, do stwierdzenia tego, że nie słyszą dźwięków w trakcie grania. Jedna z graczek, opisała jednak ten problem z nieco szerszej perspektywy:

*Od urodzenia byłam zdrową osobą, mając dwa lata otrzymałam zastrzyk jakiś i to spowodowało, że straciłam słuch. Jako niesłysząca osoba często mam trudności w rozpoznaniu dźwięków w grach, takie jak dochodzenie ktoś z tyłu kroki, w tle chaotyczny hałas, niekontrolowane dźwięk, maksymalnie 100% dźwięki dla mnie nie starczą nawet.
[Yumeha]*

Bardzo istotną kwestią o jakiej mówiła graczka jest to, że osoby z niepełnosprawnością słuchową często żyją w „małym świecie głuchych”, przez co ich funkcjonowanie w codziennym życiu sprowadza się do wchodzenia w interakcję tylko z tymi osobami:

Jako osoba niesłysząca żyję w dość małym świecie głuchych, nie wychodzę często do ludzi słyszących, bo się nie dogaduję, komputer sprawia mi dość dużą przyjemność, nie odczuwam

samotność, a szczęśliwa, rozmawiam z każdym. Gry i Internet to najlepsze miejsca, bezpieczne dla mnie. [Yumeha]³³³

Kolejną i najczęściej poruszaną w wywiadach kwestią, jaką chciałbym omówić, są ograniczenia ruchowe powiązane z różnymi niepełnosprawnościami moich rozmówców. Oczywiście jest, że w związku z owymi ograniczeniami nie byli oni w stanie swobodnie wychodzić z domów, co wiązało się niestety z brakiem lub ograniczeniem kontaktów ze światem społecznym.

Natomiast jakoś koło 10 roku życia zaczęły się moje problemy zdrowotne, które jakby wyłączyły mnie z życia społecznego, mianowicie choroba stawów, szerzej mówiąc reumatoidalne zapalenie stawów, no i przez to trochę aktywność znaczy dość znacznie moja aktywność fizyczna się uszczupliła, powiedzmy tak lekko, no nie mogłem wychodzić z domu, bo nie mogłem po prostu chodzić. [Tomasz]

Bo nie chodziłem do szkoły wtedy, miałem nauczanie indywidualne w domu, właśnie przez te ograniczone możliwości chodzenia, wychodzenia z domu [Big Man]

Do 2012, może do 2013 roku byłem w stanie wykonywać takie podstawowe czynności, jak jedzenie, obsługa pilota, ale już ubieranie i inne rzeczy, to tutaj była potrzebna pomoc. Później minęło może 2–3 lata i ja już nie byłem w stanie samemu klawiatury obsługiwać. Nie mówiąc o samodzielnym jedzeniu. Więc niestety ta choroba postępuje. [Rafał]

Jak sami często wskazywali, brak możliwości swobodnego poruszania się poza domem, czy nawet w jego obrębie, zmuszał ich do szukania różnego rodzaju zajęć. W związku z czym u części z nich rodziły się nowe zainteresowania, jak chociażby czytanie literatury fantasy, czy malowanie figurek. Wiele z tych zainteresowań miało później swoje odzwierciedlenie w wirtualnych światach, jakie odwiedzali za pośrednictwem gier:

Najbliżej chyba jakiegoś takiego mojego gustu moich zainteresowań, tak jak mówię, są gry na podstawie jakichś książek kryminalnych. Bardzo lubię kryminały, jeżeli chodzi o książki, to właściwie nie. Nie wyciągam nosa z kryminalów, jeżeli tylko mam czas możliwość czytania.

[Marcin]

³³³ Możemy zauważyć, że gracza sama stwierdza, że osoby głuche czują się bezpiecznie w swojej przestrzeni, co często wiązało się także z tym, że ograniczała ona wychodzenie i spotkanie się z innymi osobami poza domem, dlatego też w późniejszej części tego rozdziału, kiedy piszę o różnych ograniczeniach związanych z korzystaniem z gier wideo, pojawią się tam także doświadczenia osób z niepełnosprawnościami słuchowymi, by niepotrzebnie nie rozbijać układu tekstu.

Grim dark Gothic Fantasy i później do tego zaczęły dochodzić takie filmy z ciężkim klimatem. Nie jakby ja pierwsze książki, które sam czytałem, to byli „Zwiadowcy” i bardzo szybko je czytałem, jakby strasznie szybko ja przyswajam te książki, ale dlaczego ja zawsze uwielbiam grać więcej w gry dziejące się z takich średniowiecznych czasach. Uwielbiam rangerów, jakby ta koncepcja rangera zawsze po Aragornie, tak z „Władcy Pierścieni” coś jak ten, ale też jak jest gra, w której mogę grać rangerem, to się nawet nie zastanawiam, kogo odgrywać.
[Krzysiek]

Od dziecka maluję figurki i powiem ci szczerze, że kolory jakby to to jest wiedza. To nie jest tak, że ty wiesz, dostaniesz rzeczy i ty już zrobisz coś z tego, bo ty musisz poświęcić czas, żeby wiedzieć, co ze sobą pasuje, co nie pasuje, kiedy coś ma nie pasować, żeby działał kontrast no i też tutaj masz mikro, który służy do czegoś zupełnie innego, ale może to służyć jako medium kolorów. [Krzysiek]

Ograniczenia, na jakie zwracali uwagę moi rozmówcy, nie dotyczyły jednak tylko aspektów związanych z szeroko pojętą komunikacją ze światem społecznym. Głównym tematem w kontekście ograniczeń były, jak na graczy przystało, problemy związane z korzystaniem z gier wideo. Ciekawe okazuje się to, że moi rozmówcy mówiąc o ograniczeniach wynikających z niepełnosprawności, w znacznej mierze skupiali się właśnie na problemach związanych z grami. Takie podejście pokazuje, jak ważne są one w ich życiu. Skupienie narracji związanej z niepełnosprawnością wokół gier pokazuje, jak istotną rolę mogą one odgrywać w życiu jednostki. Analizując wypowiedzi graczy, można stwierdzić, że utrudniony dostęp do gier wynika z dwóch powodów.

Pierwszym są ograniczenia wynikające z niepełnosprawności. Mowa tutaj o spowolnionym czasie reakcji, co łączy się z niepełnosprawnościami kognitywnymi oraz koordynacją ruchową powiązanych z niepełnosprawnością układu motorycznego. Koordynacja, jak to określali gracze, „ręka, oko, mózg” jest bardzo istotna, kiedy mowa o komfortowej zabawie w grze wideo. Obniżony czas reakcji na wydarzenia dziejące się na ekranie, czy niemożność szybkiego lub rytmicznego klikania przycisków, mogą w znacznym stopniu zmniejszyć przyjemność z gry. Co więcej, utrudnienie w korzystaniu z gier może w niektórych momentach przerodzić się także we frustrację. Może ona negatywnie wpływać na część graczy, gdyż w bezpiecznym środowisku, jakim są dla nich gry wideo, mogą spotkać się z ograniczeniami, które utrudniają im korzystanie z medium

growego, podobnie jak przeszkody pojawiające się w życiu codziennym, ograniczające np. swobodę kontaktów z innymi osobami.

Ja generalnie w chorobie to miałem ze stawami: skokowymi, barkowymi, biodrowymi, łokciowymi, najgorzej było z nadgarstkowymi i ze szczęką też i z palcami, więc w sumie ze wszystkim [śmiech]. No ale te palce miałem takie, że było ciężko. No do dzisiaj nie mogę np. zgiąć nadgarstka maksymalnie do 90 stopni, więc lubiłem muzykę i też guitar hero, ale to też wymagało dość mocnego łupania i bycia takim manualnie przystosowanym. [Big Man]

Liczę na to, że trafię na mały moment skupienia. Teoretycznie mógłbym planować, ale znam siebie na tyle, że te plany nigdy nie wychodzą, a nawet jeżeli jakiś mam, to zapominam, co chciałem zrobić, więc jest po prostu, jest po prostu lecę na żywo, czyli na początku są plany, ale później i tak, i tak w zależności od tego, co się dzieje, adoptujesz się. [Jarek]

Ja tylko miałem coś takiego, jak trzeba było skakać po klawiaturze ręką. Tak nie jakby bo wiesz, ja mam takie, że im wyżej jest u mnie, tym gorzej się manipuluje ręką nie, ale im wyżej, im wyżej biurko jest, nie jak ja mam swoje biurko, no to wsadu i myszka jest git, ale jak na przykład ze wsadza później w ułamku chwili mam przejść na zero backspace czy innego locka to jest ten ruch. Jak mam za bardzo, to nie mam jeszcze tej funkcji motorycznej tak wyrobionej. [Krzysiek]

Jakby to powiedzieć, ja sobie muszę jakby yy stopniować to co robię, to znaczy nie zrobię czegoś takiego, że nie wduszę ci galki analogowej, tak żeby postać szła do przodu przy jednoczesnym celowaniu. Aż tak, to nie muszę gdzieś zatrzymać. Muszę, po prostu jedną rzecz naraz robić, nie kilka gdzieś naraz, tylko najlepiej jak jedna rzecz po drugiej, to jest łatwiej. [Marcin]

Moja niepełnosprawność polega na chorobie stawów biodrowych, nie mam problemu z graniem przystosowanym obecnie głównie wykorzystując ręce i głowę, natomiast kiedyś po zabiegu długi okres leżałem w łóżku, pojawiła się bolesna spastyczność w prawej nodze, co powodowało podczas utraty życia w shooterze (związane z mocną wibracją pada) ataki takiego bólu. Z perspektywy czasu mogę powiedzieć, że to był taki dodatkowy feature doświadczenie w jakimś stopniu bólu postaci aktualnie ogrywalnej [śmiech]. [Kermitowski]

Utrudniony dostęp do gier może wynikać z wymagań oraz ustawień gry. Kwestia wymagań może dotyczyć np. zbyt wysokiego poziomu trudności, który w połączeniu z wcześniej

przytaczanymi już ograniczeniami związanymi z czasem reakcji na wydarzenia na ekranie, może w dużej mierze zwiększyć frustrację, a czasami nawet doprowadzić do zaprzestania rozgrywki.

Przypadek taki, który mnie wkurzył i że nie mogłem grać przez to sterowanie, to było Sekiro, bo kupiłem sobie Sekiro. Tak. Jestem masochistą, wiem. To jak grałem w to Sekiro, to wszystko super, no grałem normalnie tak jak we wszystkie inne gry. Myślał sobie człowiek, przeszedłem wszystkie Soulsy, będzie super, tutaj po prostu będzie trudniej, ale nie jak doszedłem do pierwszego przeciwnika, który był silniejszy. To okazało się, że nie mogę w to grać, bo trzeba robić za dużo rzeczy naraz. Czyli tu się pojawiła bariera jednak w tym Sekiro taka nie do przejścia. [Jarek]

W przypadku wyżej wspomnianej gry *Sekiro Shadows die Twice* pojawia się problem wynikający z tego, że gra nie ma możliwości ustawienia poziomu trudności. Jest on z góry narzucony przez twórców, co w przypadku osób z niepełnosprawnościami ograniczającymi czas reakcji wpływa negatywnie na odbiór tej gry i jak możemy przeczytać, zmusza niektórych do zaprzestania rozgrywki z powodu braku ustawień dostępności. Jednak nie wszyscy twórcy idą tropem *Sekiro* i w znacznej części gier gracz jest w stanie wybrać poziom trudności i dostosować go do swoich potrzeb, co bardzo pomaga.

Ja zawsze gram na najniższym poziomie trudności w każdą grę i się tego nie wstydę, bo tam nieraz jak czytam, fora internetowe, no to tam tak jak komentarza, po co grać na najniższym, przecież to ten ja nie robię żadnych streamów, ja chcę się dobrze bawić i miło spędzić czas. [Marcin]

Normalny lub łatwy. W gry wideo gram głównie dla historii. Granie na trudniejszych poziomach z moimi ograniczeniami fizycznymi jest frustrujące. Nie czerpię satysfakcji z tego typu wyzwań. [Sythriel]

W innych grach problemem jest brak możliwości dostosowania klawiszy do własnych potrzeb, co zmusza graczy do częstego powtarzania danego segmentu gry, którego główna trudność wynika ze źle zaprojektowanego przypisania klawiszy sterujących lub zupełnego braku takiej opcji w ustawieniach gry.

Tak nie jestem w stanie korzystać z dwóch rąk. W sumie nie mam wyjścia. Znaczący, mogę sobie wcisnąć kontrola, żeby jakiegoś hotkeja odpalić czy coś, ale nic więcej, więc tutaj przypisanie klawiszy niestety leży. [Jarek]

Powiem tak, bo jakoś sobie zawsze sobie tak potrafiłem, to sterowanie ustawić pod po pod siebie. Że jakoś mi to szło. Pamiętam jeden taki wyjątek miałem, gdzie twórcy chyba nie do końca przemyśleli sterowanie i nie dało się. Nie dało się ruchu ustawić na strzałki. [Marcin]

Ostatnim zagadnieniem, na które należy zwrócić uwagę, jest problem, z jakimi mierzą się osoby niesłyszące. Wskazują one, że w trakcie rozgrywki bardzo często dochodzi do sytuacji, kiedy w grach brakuje napisów informujących, co dzieje się na ekranie:

Często brakuj napisów polskich w trakcie gry. [Akuma]

Brakuje w grach tego, żeby było więcej napisów, które pomogą nam niesłyszącym zobaczyć to, co powinniśmy usłyszeć. [Yumeha]

5.2. O łamaniu barier, czyli jak gracze radzą sobie w popularnych grach wideo

Po omówieniu historii graczy związanych z ograniczeniami wynikającymi z ich stanu zdrowia, należy zwrócić uwagę na wypowiedzi dotyczące tego, jak badani radzą sobie z problemami napotykanymi w trakcie gier. Nie każda produkcja jest tak dostępna, jak dzieła studia Naughty Dogs czy inne nowe tytuły. Kiedy popatrzymy na starsze gry, to trudno szukać w nich takich ustawień dostępności, jak *contrast mode* z *The Last of Us* czy automatyczne celowanie z *Uncharted* lub innych produkcji wyposażonych w te opcje. Jako że gracze, z którymi rozmawiałem, swoją przygodę z grami zaczynali wtedy, gdy o dostępności rozmawiało się w kuluarach, to ich wypowiedzi mogą okazać się bardzo istotne dla osób pragnących doświadczyć starszych gier, ale napotykalających na swojej drodze zbyt dużo problemów.

Pierwsza kwestia, na jaką zwracała uwagę część graczy, było zastąpienie klawiatury i myszy kontrolerem lub innymi specjalistycznymi sprzętami dostosowanymi do osób z niepełnosprawnościami, które pozwalają na znacznie swobodniejsze wciskanie klawiszy. Kilku graczy zwracało uwagę na kształt typowej klawiatury, mówiąc, że ze względu na ograniczoną motorykę nie są w stanie kliknąć naraz kilku przycisków, czego gry czasami wymagają, albo przejść z jednej strony klawiatury od klawiszy kierunkowych, czyli WSAD, do odpowiadających np. za zmianę ekwipunku, często przypisanych do liter B lub I.

Gram często na padzie, jak mnie bolą nadgarstki, bo trzymanie myszki w takim jednej pozycji, to też w sumie działa na problem z ciśnięciem nadgarstka, a ja w sumie jestem podatny na to, że mogę to mieć. Wtedy mogę sobie brać pada do ręki, który mam w ręce w jednej pozycji

w miarę i steruję sobie mając dość ograniczone ruchowo nadgarstki i tak sobie gram. [Big Man]

Aktualnie gram głównie na konsolach. Mam wypracowany sposób używania pada jedną ręką, wygląda to tak, że pad leży na podudziu, klikanie lewego spustu, przyciskając go do nogi. Mam pada z rozstawem galek obok siebie (jak w PlayStation). [Sythriel]

Jednak nie zawsze kontroler jest jedynym rozwiązaniem. Kilku z moich rozmówców to gracze, którzy w głównej mierze wykorzystują w pełni tylko jedną rękę w trakcie rozgrywki, kiedy druga jest bezwładna lub może wcisnąć tylko jeden przycisk, gdy jest to możliwe i pozwala na to odpowiednie ułożenie ciała. W takim przypadku dwóch moich graczy zdecydowało się na zakup specjalnej myszki, która na bocznym panelu ma klawiaturę numeryczną. Takie narzędzie służy w tym przypadku zarówno za kursor kierunkowy, jak i za klawiaturę.

Mam myszkę od Razera, Razer naga Trinity i ona ma sterowniki, na których mogę zmieniać bindy do klawiszy, które są w tej myszce. W taki sam sposób przeszedłem wszystkie soulsy. Generalnie mój sposób jest taki, że jak mam grę, to jak mam takie kółeczko na bocznym panelu, to na szóście, bo ona jest na kciuku. Daję sobie W i idę do przodu i mogę chodzić tylko do przodu i na jednym, jak jest gra, która pozwala na turlanie, „Gothic” nie pozwala naturalnie. To daję sobie. Chociaż nie inaczej. Jak mam na górze przycisk i 2, to na górnym na górze daje skok. W soulsach to było turlanie, ale soulsy żyją swoim życiem. I ogółem jak ja mam taki okręt kciuka i on jest na przycisku do przodu, to jak chcę jednocześnie robić uniki, to kciuk jest tutaj. Środkowy palec, żeby móc tutaj mam na dolnym, żeby móc się uleczyć. I jeszcze mam wskazujący pomiędzy lewym przyciskiem myszy prawem a jeszcze tym na górze, żeby mu skakać środkowy. [Jarek]

Jestem jednoręczny, radziłem sobie kupując myszkę z wieloma guzikami (typu MMO) i przypisywałem do niej klawisze klawiatury lub rezygnowałem z rozgrywki, jeżeli to nie pomagało. [Sythriel]

Czytając powyższy opis sposobu sterowania, aż trudno sobie wyobrazić, jak ustawić dłoń i palce w taki sposób, by granie było względnie wygodne i swobodne. Co więcej, gracz, który opisuje swój sposób grania, nawiązuje do serii gier, która w kręgu graczy uchodzi za jedną z najbardziej wymagających produkcji wszechczasów. Rozgrywka w serii *Souls* opiera się w głównej mierze na odpowiedniej koordynacji i refleksie, pozwalających na wycucie ataków wrogów, które bardzo szybko są w stanie zakończyć żywot wirtualnego awatara. Co więcej, gracz mówi tutaj o tym, że

udało mi się ukończyć wszystkie części tej gry, co dla gracza bez żadnych niepełnosprawności jest nie lada wyzwaniem. Oprócz kwestii dostępności możemy w związku z tym wskazać, że gry są w stanie budować silne zaangażowanie i pozwalają na przełamywanie barier, na jakie natrafiają gracze z niepełnosprawnościami, niezależnie od tego, jak wysoko postawiona jest poprzeczka. Oprócz odpowiedniego ustawienia bardzo pomocna okazuje się także właściwa optymalizacja umiejętności bohatera w grach, które na to pozwalają, a dodatkowo bardzo istotną kwestią, jest ustalenie odpowiedniej taktyki w walce z danym przeciwnikiem. Gracz, który opisuje swoje poczynania w przechodzeniu gier jedną ręką, mówi o tym następująco:

O optymalizacji:

No jak ja gram i muszę grać tą jedną ręką, to no muszę sobie to jakoś ogarniać w grach typu rpg i tak jak soulsy, to po prostu maksuje HP i siłę, żeby mniej obrywać, no i żeby mocniej bić. [Jarek]

O strategii:

Generalnie, ja mam taką zasadę, że wchodzę na arenę. Robię po prostu uniki, jak się da. Najczęściej się da. A może to. Albo najem leasing to wtedy się nie da. I pierwsza rzecz, którą chcę zrobić, to znaleźć, się za plecami tego typu. A najlepiej, jeżeli ma duże pośladki, to łatwiej trafić. [Jarek]

Inny z graczy, który także zmuszony był niemal do ciągłego grania jedną ręką, znalazł inny sposób, a było to odpowiednie przypisanie klawiszy i dobre ułożenie rąk w trakcie rozrywki. Gracz ten w wyniku niepełnosprawności funkcjonuje z przykurczem jednej ręki, dlatego też przez wiele lat nie chciał korzystać z kontrolera czy innego typu urządzeń pozwalających na poruszanie się w grze, jednak z biegiem czasu to się zmieniło. Z powodu przykurczu mój rozmówca był w stanie klikać nią tylko jeden z przycisków, który zazwyczaj był głównym klawiszem kierunkowym, odpowiadającym za poruszanie się postaci do przodu. Wszystkie inne akcje wykonywał już drugą ręką.

No ale wykombinowałem, że grałem na klawiaturze numerycznej. O ósemka czwórka, dwójka i szóstka. I tak jakoś grałem na tej klawiaturze numerycznej. Ułatwieniem w innych grach było to, że ja właściwie musiałam mieć wciśnięty w takich grach, na przykład jak GTA, albo jakieś inne standboxy, bo musiałem mieć wciśnięty tylko przycisk ruchu do przodu. Bo to tak było wszystko zrobione, że ruch myszki zmieniał kierunek postaci, więc ja jedną ręką na

strzalce, drugą ręką na myszce i jakoś się grało, i powiem szczerze szło to dosyć dobrze.

[Marcin]

Tenże gracz jest fanem gier RPG oraz różnego rodzaju Shooterów, potocznie nazywanych strzelankami. Wziąwszy pod uwagę powyższy opis sposobu poruszania się w grach, można zauważyć, że bardzo istotną kwestią okazywała się wspomniana w części o dostępności w grach asysta celowania, która pozwalała na znacznie swobodniejszą grę przy użyciu jednej, w pełni sprawnej ręki, zwłaszcza gdy mowa o uwielbianych przez gracza strzelankach.

Jak gram w strzelanki, to muszę sobie ustawiać asystę celowania, bo zanim ja w kogoś przyceluję, to mnie zabije już kilka razy, a że jestem osobą dosyć taką temperamentną, że tak powiem, szybko się denerwuję. No to mi dużo nie dużo mi nie trzeba, a ta asysta pomaga w graniu i spokoju ducha [śmiech]. [Marcin]

Bardzo istotną kwestią w odpowiednim dostosowaniu jakiejkolwiek gry do własnych potrzeb okazują się odpowiednio przypisane klawisze, określane czasami w tym rozdziale przez graczy jako mapowanie przycisków. Gracze mówią o tym, że niektóre rozwiązania wprowadzone przez twórców stanowią dużą barierę w swobodnym graniu dla osób, które nie cechują się pełną sprawnością. Brak swobody rozgrywki może wywoływać frustrację, a przecież najważniejszą kwestią w trakcie gry jest czerpanie z niej przyjemności, dlatego też gracze często decydują się na zmianę ustawień sterowania na własne potrzeby.

Ja ustawiając sobie klawisze, biorę pod uwagę częstotliwość używanych przedmiotów czy tam umiejętności. Jeżeli to jest coś, czego często używam, to przypisuję pod wygodne klawisze, dla mnie dość często to pomaga. Zauważyłem dla przykładu, że rzadko kiedy w grze sprintujesz i kucasz naraz, dlatego ja często tak przypisuję te dwie umiejętności, że to mogą być dwa klawisze koło siebie, jednym, w którym jednym palcem wiesz na przykład shfit, a drugim control i działa. Nie albo czymś takim, no gra na nóż czy coś tam to to czasem na myszkę, wiesz jeszcze coś przerzucam dla wygody. Jak dla mnie, to fajne jest to w takich grach właśnie jak np „Gothic 3” i tam masz cały pasek ekwipunku tak dalej po prostu tych przycisków używam. Nie jest to funkcja w grze, którą jakbym mnie krępuje, a nawet jak, to tak jak mówiłem, na 1, 2, 3 najczęściej używane rzeczy i wszystko gra [śmiech]. [Krzysiek]

Powyższy sposób radzenia sobie z ustawieniami dotyczy konfiguracji klawiszy na klawiaturze oraz myszy, jednak w związku z coraz szybszym rozwojem opcji dostępności istnieje także możliwość

dowolnego mapowania przycisków na kontrolerach do Playstation lub Xboxa, co także okazuje się bardzo pomocnym zabiegiem dla graczy z niepełną sprawnością rąk.

Jak grałem w tego nowego God of War, to też sobie to sobie skorzystałem z jednej takiej z jednego takiego ułatwienia, bo tam jak jest ten szal spartan, co się odpala to na PlayStation jest L 3 R 3 jednocześnie. No to tam sobie można zmienić, że z tych galek analogowych na kwadrat na kółko jednocześnie i to już sobie jakoś tam ogarnąłem, i dzięki temu znacznie łatwiej mi się grało, no mogłem wcisnąć te przyciski, a jednak spartański szal jest bardzo istotny w tej grze. [Marcin]

Możemy tutaj zauważyć, że choć kontrolery mają znacznie mniejszą liczbę przycisków i z reguły powinny być uznane za wygodniejsze niż klawiatura i mysz, to nawet w przypadku korzystania z nich mogą pojawić się utrudnienia, z którymi jednak można sobie poradzić. Postać Kratos z gry *God of War*, o której wspomina Marcin, ma specjalną umiejętność zwaną „spartańskim szalem”. Wprowadza ona bohatera w stan furii, w trakcie której mocno wzrastają jego statystki, przez co walka z przeciwnikami staje się znacznie prostsza, niestety do włączenia tych funkcji potrzebne są dwa w pełni sprawne kciuki, gdyż należy na raz nacisnąć dwa przyciski, w takim układzie jak na poniższym zdjęciu.



Ilustracja 19 Kontroler DualShock 4

(Opis alternatywny: Czerwony kontroler od PlayStation 4, trzymany przez osobę naciskającą jednocześnie dwa analogi)

Na szczęście studio Santa Monica, które odpowiedzialne jest za omawianą grę, od dłuższego czasu zaprasza graczy z niepełnosprawnościami do konsultacji na temat dostępności, w celu przystosowania gry dla jak największej liczby odbiorców. Warto też dodać, że takie umiejętności jak wspomniany „spartański szal” w dużej mierze ułatwiają rozgrywkę, dlatego swobodny dostęp do takiej umiejętności może bardzo pozytywnie wpłynąć na odbiór gry przez graczy z niepełnosprawnościami.

Jeszcze innym przykładem możliwości ułatwienia sobie rozgrywki jest wykorzystanie zewnętrznych programów umożliwiających zmianę ustawień sterowania, których nie można zmienić z poziomu gry.

W Fallout 4 nie ma możliwości zmiany klawiszologii trybu budowania, program auto-hotkey (nie pamiętam dokładnej nazwy) pozwolił mi to zmienić. Niestety, bez znajomości języka angielskiego nigdy bym się o tym nie dowiedział. [Rafał]

Wykorzystywanie tego typu programów i różnych modyfikacji do gier może okazać się bardzo istotną kwestią w dostępności gier dla osób z niepełnosprawnościami, dlatego w rozdziale rekomendacyjnym poświęcę temu zagadnieniu więcej uwagi.

Kiedy mowa o sposobach ułatwiania sobie rozgrywki, warto też zwrócić uwagę, że niektórzy z moich rozmówców korzystają z błędów gry, tzw. exploitów, które w jakimś stopniu są w stanie ułatwić rozgrywkę. Exploit możemy rozumieć dwojako, po pierwsze, jest to wykorzystywanie błędu gry na korzyść gracza. Takim może być np. ucieczka na dach budynku przed przeciwnikami, którym twórcy zapomnieli lub nie chcieli dodać umiejętności wchodzenia na podwyższenia, lub robią to na tyle mizernie, że z nich spadają, dlatego też gracz może wtedy zabawić się w Robin Hooda i strzelać z łuku do przeciwników znajdujących się pod nim. Z drugiej strony mówimy o exploitach także w przypadku częstego wykorzystywania silnej strategii w grze, jak np. ciągłego atakowania przeciwnika znajdującego się pod ścianą. Strategia ta często określana jest jako spamowanie atakami. Pozwala ona na nieprzerwane atakowanie przeciwnika, który nie jest w stanie wykonać żadnej akcji ze względu na swoją pozycję (stanie przy ścianie czy innej przeszkodzie uniemożliwiającej ruch). Dodatkowo jest cały czas atakowany, więc nie może nawet zmienić swojego położenia, gdyż jest wprowadzony w tzw. *stager*, czyli wybitcie z równowagi spowodowane ciągłymi atakami gracza.

*Jeszcze się tego uczę (korzystania z exploitów). A dlaczego korzystam z exploitów Bo to są ciekawe rzeczy. I często też pomagają mi w grze, wiesz takie abusowanie³³⁴ strategii w Warhammerze, no i exploity w Gothicu, no jak można grać w Gothica bez exploitów, a mi to dodatkowo bardzo pomaga, bo granie jedną ręką bywa czasami problematyczne. [śmiech]
[Jarek]*

Inną technologią asystującą, o jakiej wspomniał jeden z graczy, jest kontroler o nazwie QuadStick, który umożliwia sterowanie w grach wideo tylko za pomocą ust. Sam gracz opisuje ten kontroler następująco:

To co mam przy ustach na swoich filmikach, to QuadStick, zastępuje on pada, myszkę, klawiaturę. Jest w pełni konfigurowalny. Pasuje zarówno do konsoli i PC. Korzysta się z niego, dmuchając i wciągając powietrze w odpowiednie rurki, oraz używa się joysticka.

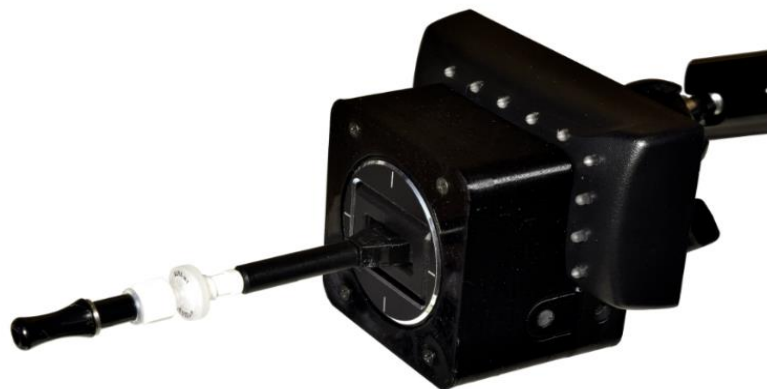
W ogólnym założeniu QuadStick jest kontrolerem, który, jak opisuje to gracz, ma stać się alternatywą dla tradycyjnych sprzętów peryferyjnych, takich jak klawiatura, mysz czy kontroler (pad). Kontroler jest kompatybilny ze wszystkimi dostępnymi konsolami znanych marek, jak Playstation, Xbox czy Nintendo, a za pomocą dodatkowo zakupionego złącza bluetooth można z niego korzystać na komputerach osobistych i urządzeniach z systemem Android oraz iOS. W zależności od potrzeb gracza twórca sprzętu oferuje obecnie trzy dostępne wersje kontrolera, których wybór jest zależy przede wszystkim od preferowanych gier. Główną różnicą między np. oryginalnym QuadStickiem, a tym przeznaczonym do gier FPS (strzelanki) jest to, że wersja FPS ma znacznie czulszy joystick, który pozwala na osiągnięcie lepszego czasu reakcji. Poniżej zostały przedstawione wszystkie trzy wersje QuadSticka:

³³⁴ Ciągłe powtarzanie danej czynności.



Ilustracja 20 Original QuadStick game controller

(Opis alternatywny: kontroler do obsługi komputera i gier za pomocą ust z wystającym joystickiem zakończonym trzema ustnikami, które stanowią programowalne przyciski. Z boku joysticka rurka służąca za kolejny programowalny przycisk)



Ilustracja 21 Quadstick Singleton

(Opis alternatywny: kontroler do obsługi komputera i gier za pomocą ust z wystającym joystickiem zakończonym jednym ustnikiem, stanowiącym programowalny przycisk)



Ilustracja 22 QuadStick FPS

(Opis alternatywny: kontroler do obsługi komputera i gier za pomocą ust z wystającym joystickiem zakończonym trzema ustnikami, które stanowią programowalne przyciski. Z boku joysticka rurka służy za kolejny programowalny przycisk)

Jednak, gdy gracz chciałby korzystać z QuadSticka, to pojawia się pewien problem, a mianowicie urządzenie jest dostępne tylko w Stanach Zjednoczonych, gdzie jest produkowany.

Problemem jest to, że nie kupi się go w Polsce. Można sprowadzić z USA. Koszt, to jakieś 1500 zł plus cło 500 zł. Ja swój egzemplarz dostałem dzięki pomocy The AbleGamer Foundation zajmującej się pomaganiem niepełnosprawnym graczom. [Rafał]

Należy jednak zwrócić uwagę na to, że wielu graczy może dzięki takiemu kontrolerowi w pełni cieszyć się z dobrodziejstwa gier wideo. Nawet bowiem osoby, które z powodu niepełnosprawności nie są w stanie obsłużyć innego kontrolera żadną częścią ciała (np. w wyniku paraliżu kończyn), to za pomocą takiego interfejsu jak QuadStick zyskują możliwość grania. Co więcej, z samego kontrolera można również korzystać w celu przeglądania Internetu czy nawet pisania książki, którą w przyszłości planuje napisać jeden z moich rozmówców, właśnie za pomocą QuadSticka.

W przypadku graczy z niepełnosprawnością słuchu problem dostępności w głównej mierze powiązany jest z niemożnością słyszenia dźwięków. W związku z takimi ograniczeniami, gracze z niepełnosprawnością słuchową w pełni polegają na tym, co widzą na ekranie swoich monitorów, dlatego też decydują się np. na zwiększenie czcionki czy ustawienia napisów, dla każdych możliwych akcji, jakie będą działy się w świecie gry. Niestety, jak wspomniałem wcześniej, gracze zwracają uwagę, że twórcy gier niechętnie dodają do ustawień dostępności możliwość modyfikacji napisów w taki sposób, by spełniały one oczekiwania osób niesłyszących, dlatego niektórzy gracze mówili, że w ekstremalnych przypadkach, kiedy nie rozumieją tego, co dzieje się na ekranie,

korzystają z pomocy osób słyszących, które opisują im to, jakie dźwięki pojawiają się w danym miejscu i jak wpływają one na rozgrywkę:

Kiedy mam już takie duże utrudnienia w grze, to proszę o pomoc kolegów, aby poradzić się z tym, co jest w grze. [Akuma]

Czasami też szukam rozwiązań na forum lub YouTube, jak rozwiązać jakiś problem, z którym nie mogę sobie poradzić. [Kakei]

W niektórych przypadkach gracze mówili, że są w stanie usłyszeć jakąś formę dźwięku, jak np. bardzo mocne basowe dźwięki, co pomaga im w odbiorze gry, jednak nie rozwiązuje to w pełni problemu dostępności.

Akurat w tym momencie posiadam głośniki połączone z komputerem, najgłośniejszy jest jaki mają, to mi pomaga odczuwać takie uderzenia basu. [Yumeha]

Odpowiednia pozycja w trakcie wykonywania czynności przed ekranem komputera, czyli podczas pracy lub interesujących nas w tej rozprawie rozgrywek gier wideo, jest kwestią nader istotną. Od wielu lat trwają dyskusje, jaka pozycja jest tą właściwą, jaki sprzęt jest tym odpowiednim. Co prawda, w rozprawie nie skupiam się na ergonomii pracy przy komputerze, jednak wypowiedzi graczy z niepełnosprawnościami okazują się tutaj bardzo ważne nie tylko z punktu widzenia zdrowotnego, chociaż i na to zwracają uwagę, ale ze względu na to, że odpowiednie siedzenie przed ekranem to także swego rodzaju dopasowanie się do warunków grania. Zatem odpowiednia postawa i dobrze przystosowane stanowisko gracza w dużej mierze wpływają na ogólną dostępność. Każdy z moich rozmówców mówił o tym, że wybór sprzętu i odpowiednie przystosowanie stanowiska przed komputerem to bardzo istotna kwestia. Ich właściwe przygotowanie pozwala na swobodną grę, a nawet grę bez bólu, co również jest istotnym czynnikiem, gdy myślimy o grach jako o medium pozwalającym na zrelaksowanie się po ciężkim dniu.

Ale też mam tak, że mam swoje stanowisko gracza, wszystko jest, klawiatura, myszka, dostosowane też pode mnie. [Tomasz]

Ja mam wszystko pod siebie przystosowane, bo mam miejsce do grania i mam miejsce do nauki i to przy jednym takim biurku w kształcie L. Też istotna jest wysokość biurka, bo fotel jest na najbardziej wysuniętej pozycji do góry, to spokojnie jestem w stanie nogami wjechać i jeszcze mam przestrzeń. Przez takie miejsce, to nie muszę zmieniać nic, jak np. chcę teraz przestać grać i się wziąć za naukę, tam pisanie inżynierki np., to się tylko obracam tam, gdzie

nie ma klawiatury. Bo też mi się wydaje, że stanowisko do grania dla gracza niepełnosprawnego z moją niepełnosprawnością to jest to, że nie musisz odpinać i przypinać sprzętu. To jest czasochłonne. To jest też wysiłek, jak to stoi i obok masz jakieś miejsce, taką centralę gracza albo właśnie wirtualna, nauka zdalna cudowna była dla mnie. Nagle się okazuje, że ja to teraz jeszcze mogę zjeść, i siedzieć cały czas w jednym miejscu. No ale to się głównie sprowadza do tego – siedzieć wygodnie i mieć miejsce na ruszanie rękami.

[Krzysiek]

Zwróćmy uwagę, że moi rozmówcy opisują swoje miejsce przed komputerem nie tylko jako przestrzeń relaksu, ale także pracy, czy nawet spożywania posiłków. Biorąc pod uwagę, że niepełnosprawności graczy mogą w większym bądź mniejszym stopniu decydować o ich swobodzie poruszania, ta „centrala gracza” jest dostosowywana przez nich nie tylko do wygodnej rozrywki, ale także wykonywania w tym miejscu wielu innych czynności, co tylko podkreśla ważność odpowiedniego dostosowania stanowiska.

W rozprawie pojawiły się już opisy sprzętu takiego jak specjalne myszki czy kontrolery do gier, jednak, kiedy mowa o stanowisku przy komputerze, bardzo istotną kwestią jest także odpowiedni fotel lub zbliżony do niego pod względem funkcji mebel, który pozwala na wygodne spędzanie czasu przed komputerem. Ważne jest tutaj również to, jaka pozycja jest dla graczy odpowiednia, a ta jest sprawą bardzo indywidualną i z analizy przeprowadzonych rozmów można wywnioskować, że zależy od takich czynników, jak chociażby typ niepełnosprawności, aktualny stan zdrowia czy nawet gra, która aktualnie absorbuje gracza.

No ja to mam taki fotel dla graczy, dlatego że no jak siedzisz na wózku, to bardzo niewygodnie jest przed komputerem. Ja dzięki takiemu fotelowi mam ten plus, że się na łokciach wspieram, ale niektórzy ludzie nie mają tutaj tak dobrze, więc ani siedzą i tak się zapadają po siedzeniu długo nie i to jest bardzo frustrujące. Taki fotel daje mi ten plus, że się mogę podeprzeć łokciami, i jest tak luźno ciężar się inaczej rozłoży. I to bym powiedział, że to jest taki mój główny w sumie asystujący sprzęt. [Krzysztof]

Jednak nie każdy preferuje pozycję siedzącą. Wspomniany powyżej przez Krzysztofa fotel dla graczy posiada także funkcję dostosowania oparcia do swoich potrzeb. W niektórych modelach dostosowanie to pozwala na uzyskanie nawet pozycji leżącej, co okazuje się istotne w przypadku niektórych graczy. Pozycja leżąca pomaga m.in. w ułożeniu rąk, np. wtedy, gdy jedna z nich jest

niesprawna, może opierać się na klawiaturze leżącej z lewej strony i wciskać na niej klawisz kierunkowe, a prawa ręka odpowiada wówczas w pełni za sterowanie postacią za pomocą myszki.

Siedzę normalnie, no dobra no prawie leżę, bo sobie załatwiłem taki fotel, że prawie że leżę. I w sumie gram w takiej postawie i to jest bardzo wygodne. Przez to nie muszę jakiegś specjalnej pozycji przybierać, bo jestem tak cały czas ustawiony. Po prostu nie używam lewej ręki albo używam jej bardzo rzadko, tak jak mówiłem jakiś control czy kierunek, jak np. w Gothicu. [Jarek]

W innej wypowiedzi można było zauważyć, że ból spowodowany niepełnosprawnością czasami zmusza graczy do zmiany pozycji czy nawet miejsca siedzenia lub leżenia. Poniższe wypowiedzi obrazują jednak to, że odpowiednie przystosowanie sprzętu i pozycji jest bardzo istotne i planując swoje miejsce pracy/grania osoby z niepełnosprawnościami muszą wziąć pod uwagę wiele zmiennych, które mogą wpłynąć na ich aktualny stan i możliwości spędzania czasu przy ekranie. Dlatego alternatywa w postaci ergonomicznego i dostosowującego się do potrzeb gracza fotela, czy inwestycja w laptopa zamiast komputera stacjonarnego, jest bardzo istotną kwestią, na którą warto zwrócić uwagę w procesie tworzenia swojego stanowiska.

No ja nie mogę siedzieć w takim zwykłym krześle przed komputerem, bo mam problemy z plecami, więc muszę mieć tą pozycję dość konkretną w pracy czy nawet grając. Mam takie ergonomiczne krzesło, sobie w to zainwestowałem, mam też biurko na odpowiedniej wysokości, żebym miał te ręce w takim, pod dobrym kątem, bo jak się długo siedzi, to po prostu boli. [Big Man]

Tak kolokwialnie mówiąc, jak byłem przywiązany do łóżka, zresztą to się zdarza nawet dzisiaj, jak boli. To tam nie wstaję z łóżka, tylko leżę, biorę laptopa na kolana, poduszkę pod szyję i mogłem sobie grać czy pracować. Nie musiałem wstawać z łóżka, bo czasami i to było wyzwaniem, więc taki mobilny komputer jest przydatny. [Big Man]

Podsumowanie

Ograniczenia

W części omawianych przypadków gracze nie mogli nawet opuścić swojego domu, z czym niejednokrotnie trudno im się było pogodzić. Jednak moi rozmówcy zwracali przy tym uwagę na to, że to w grach wideo znaleźli właśnie alternatywę dla typowych aktywności, jakie mogliby wykonywać poza domem, stąd czas spędzony z grami wideo wspominają bardzo dobrze, mimo ograniczeń związanych z przebywaniem w czterech ścianach. Warto nadmienić, że ograniczenia ruchowe dotyczyły nawet poruszania się po własnym domu, dlatego też gracze spędzali bardzo dużo czasu przed ekranami w światach wirtualnych, jednak – jak sami stwierdzają – nie uważają tego czasu za stracony.

Oczywiście z kwestią ograniczeń ruchowych wiążą się również inne problemy w korzystaniu z gier wideo, jak chociażby te dotyczące odpowiedniej koordynacji, która pozwala w pełni cieszyć się rozgrywką. Mimo wszystko takie ograniczenia nie odbierały graczom chęci grania i bardzo rzadko decydowali się oni na rezygnację z danej produkcji. Doszło do tego tylko w jednym przypadku: gry *Sekiro Shadows Die Twice*, która wymagała od gracza zbyt szybkiego czasu reakcji, czemu on nie sprostął, ale po rozmowie ze mną stwierdził „kiedyś skończę to Sekiro, muszę to zrobić”.

Rozmówcy zwracają uwagę nie tylko na ograniczenia płynące z niepełnosprawności. W swoich wypowiedziach bardzo dużo miejsca poświęcili problemom wynikającym z samej konstrukcji różnych gier wideo, w których dopatrzyli się utrudnień dla graczy z niepełnosprawnościami.

Pierwszą istotną kwestią, jaka ogranicza możliwość grania, jest wspomniany powyżej poziom trudności, który niestety nie we wszystkich grach może być dostosowany. Część graczy zwraca chociażby uwagę na to, że z wielką chęcią zagraliby oni w gry z serii *Souls*. Jednak cykl ten uchodzi za jeden z najtrudniejszych, a deweloperzy nie przewidzieli opcji zmiany ustawień poziomu trudności, co skutkuje niemożnością ukończenia gier przez graczy z obniżonym czasem reakcji.

Drugim istotnym problemem, na jaki zwracali uwagę gracze, było spore ograniczenie możliwości zmiany ustawień klawiszy w poszczególnych grach. Dla znacznej części z nich odpowiednie ustawienie klawiszy jest jednym z najważniejszych działań, jakie podejmują przed

rozpoczęciem rozgrywki, dlatego jest to dla nich bardzo frustrujące, gdy nie są w stanie ustawić przycisków w optymalny dla siebie sposób.

Sposoby radzenia sobie w grach

Jednak co ciekawe, ograniczenia, o jakich mowa w rozdziale, nie zawsze wiązały się z porzuceniem danej gry. Gracze, z którymi rozmawiałem, w wielu wypowiedziach zaznaczali, że są w stanie poradzić sobie z większością niedogodności czy to wynikających z ich stanu zdrowia, czy z niedostatecznego dostosowania gry pod względem dostępności dla osób z niepełnosprawnościami.

Jeśli istnieje taka możliwość, część graczy decyduje się na zmianę poziomu trudności w grach, co nierzadko pomaga zwłaszcza tym osobom, które ze względu na stan zdrowia mogą mieć obniżony czas reakcji lub refleks. Częstym wsparciem, z jakiego korzystają, jest ustawienie tzw. auto aimu, czyli opcji w grze, która pozwala na automatyczne celowanie w przeciwnika lub przedmiot, bez konieczności precyzyjnego wycentrowania myszki – po prostu taką czynność wykonuje za nich gra.

By w pełni cieszyć się z rozgrywki, gracze bardzo często decydują się na korzystanie z różnych technologii wspomagających, które niestety wiążą się z dodatkowymi kosztami i nie są dostępne dla każdego, jak chociażby opisywany w rozdziale kontroler QuadStick, będący wręcz sprzętem priorytetowym dla graczy np. z paraliżem kończyn, dla których jedyną alternatywą byłby właśnie kontroler obsługiwany za pomocą ruchów głowy i ust.

Jednak gracze mówili także o innych sprzętach, które uznają za technologie asystujące w korzystaniu z gier wideo. Bardzo często wspominali o tym, że zrezygnowali lub mocno ograniczyli korzystanie z myszki i klawiatury na korzyść klasycznego kontrolera do gier, który jest mniej skomplikowany i przy odpowiednim ustawieniu można go obsługiwać za pomocą jednej ręki. Drugim sprzętem ogólnodostępnym jest myszka MMO, wyposażona na jednym ze swoich boków (w zależności od ustawienia) w klawiaturę numeryczną, która zastępuje graczom zwykłą klawiaturę. Myszka ta szczególnie często używana jest przez graczy jednoręcznych.

Ostatnią kwestią, jaką poruszali gracze mówiący o sposobach radzenia sobie w grach wideo, było odpowiednie dostosowanie swojego stanowiska. Mówili oni chociażby o tym, że posiadają specjalne fotele, dostosowane w taki sposób, by mogli przyjąć odpowiednią pozycję lub uzyskać odpowiednie podparcie, np. za pomocą poduszek lędźwiowych, które podtrzymują tę

część kręgosłupa. Także wysokość i konstrukcja biurka okazały się istotne dla kilku z nich. Im lepiej przystosowana jest ta część stanowiska do potrzeb gracza z niepełnosprawnością, tym mniej musi się on poruszać lub zmieniać pozycję, co nie zawsze jest dla niego komfortowe.

W ostateczności bardzo cieszy fakt, że gracze mimo wszelakich trudności związanych z wykorzystywaniem gier wideo, znajdują sposoby na poradzenie sobie z problemami. To nie tylko kwestia odpowiednich ustawień czy technologii wspomagających pozwala graczom z niepełnosprawnościami na korzystanie z gier, ale także ich osobisty zapał do przełamywania barier. Takie działania pokazują, jak istotną kwestią w dzisiejszej branży gier wideo powinna stać się dostępność dla jak najszerszego kręgu użytkowników z różnego rodzaju niepełnosprawnościami, gdyż nie zawsze sam zapał będzie wystarczający do odpowiedniego cieszenia się rozgrywką.

6. Rola gier w życiu graczy

W tej części pracy chciałbym przedstawić doświadczenia moich rozmówców związane z czterema kluczowymi sferami życia: komunikacją, zdobywaniem wiedzy, korzystaniem z kultury oraz socjalizacją jednostki. Dodatkowo mam nadzieję, że w następnych podrozdziałach uda mi się ukazać możliwości, jakie niesie ze sobą nowe medium, jakim są gry wideo. W tym miejscu pozwolę sobie zacytować fragment wstępu do książki *Nowe media = nowa partycypacja*, w której Piotr Celiński przedstawia pewien bardzo istotny aspekt nowych mediów:

*Adaptując komputery i sieci do własnych potrzeb, zaczęliśmy budować alternatywną przestrzeń społeczną, w której staraliśmy się promować niehierarchiczne zasady i stosować różne modele komunikacji w miejsce dotąd obowiązującego układu sił. W cyfrowym świecie wszyscy mogą porozumiewać się i wymieniać zasobami ze wszystkimi, wielu może rozmawiać z wieloma jednocześnie, łatwo jest łączyć aktywności komunikacyjne online i działania w tzw. rzeczywistości (choć to rozróżnienie ma coraz bardziej mglisty sens)*³³⁵.

Czytając powyższe słowa, możemy zauważyć kilka istotnych dla mojej rozprawy kwestii, które będą stale przejawiać się w poniższym rozdziale. Pierwszą z nich jest zjawisko adaptacji komputerów i sieci do własnych potrzeb. Nietrudno odnaleźć tu alegorię do działań osób z niepełnosprawnościami, które nieraz zmuszone są do dostosowywania gier wideo czy innych mediów do własnych potrzeb, aby móc w pełni z nich korzystać. Dzięki odpowiedniemu zindywidualizowaniu gracze z niepełnosprawnościami są w stanie wykorzystywać nowe media do swoich własnych celów, przy czym, jak zostało to przedstawione w tym rozdziale, nie są to tylko cele rozrywkowe. Drugą kwestią, o której pisze Celiński, jest promowanie niehierarchicznego systemu zasad i zastąpienie dotychczasowych modeli komunikacji nowymi, bardziej dostosowanymi do potrzeb dzisiejszego społeczeństwa. W części tego rozdziału poświęconej komunikacji oraz socjalizacji jednostek będziemy mogli zauważyć, jak istotną rolę odgrywa właśnie odejście od hierarchizacji, które po części można także rozumieć jako odrzucenie pewnych przywar czy stygmatyzacji, z którymi mogą się spotkać zarówno gracze, jak i osoby z niepełnosprawnościami.

³³⁵ P. Celiński, *Nowe media = nowa partycypacja*, Instytut Kultury Cyfrowej, Lublin 2014, s. 7.

Dodatkowo, wprowadzenie nowych modeli komunikacji, kojarzonych z nowymi możliwościami interakcyjnymi, będzie widoczne na łamach tego rozdziału, chociażby w historii odnoszącej się do stworzenia specjalnej przestrzeni w sieci internetowej dla graczy z niepełnosprawnościami.

6.1. Komunikacja

Jednym z głównych założeń mojego projektu badawczego było zbadanie roli gier w procesie komunikacji graczy z niepełnosprawnościami. Na początku warto zwrócić uwagę na to, że ze względu na stan zdrowia moich rozmówców nie zawsze byli oni w stanie wyjść poza domowe cztery ściany i nawiązać kontakt z rówieśnikami czy innymi osobami. W przypadku ograniczonego kontaktu ze światem społecznym istnieje kilka alternatywnych dróg, na które może zdecydować się osoba z takimi ograniczeniami, a jedną z nich mogą być właśnie gry wideo w połączeniu z Internetem i programami do komunikowania. Tradycyjne formy komunikowania, takie jak jeszcze na przełomie XX i XXI wieku stacjonarny telefon, nie dawały tyle możliwości kontaktu ze światem zewnętrznym. Osoby z niepełnosprawnościami były np. pozbawione możliwości zobaczenia rozmówcy. Na bezpośredni kontakt pozwalają odwiedziny znajomych i przyjaciół. I tak też zdarzało się w przypadku moich rozmówców – byli oni odwiedzani przez kolegów ze szkoły. Jednak nie zawsze było to możliwe z powodu stanu zdrowia, dodatkowo, takie spotkania nie zawsze mogły trwać długo. Gry wideo natomiast pozwalają zarówno na rozmowę, tak jak przez telefon, jak i na swego rodzaju spotkanie ze znajomymi „twarzą w twarz” dzięki wirtualnym awatarom. Umożliwiają one nie tylko spotkanie w świecie wirtualnym, ale także są sposobem na manifestowanie cech charakterystycznych dla gracza kierującego takową postacią.

Awatary graczy mogą przybierać różne formy i nie zawsze są odwzorowaniem samych użytkowników³³⁶. W niektórych przypadkach wygląd postaci w niczym nie przypomina gracza. Podobnie jest w kwestii moralności, kiedy przekonania wirtualnej postaci nie muszą być zbieżne z poglądami użytkownika gry. Czasami gracze nie mają możliwości wykreowania swoich postaci i muszą bazować na bohaterach zaproponowanych im przez twórców gry. Jednak nadal są to ich wirtualni przedstawiciele, za pośrednictwem których wpływają na świat gry. Takie oddziaływanie

³³⁶ L. Reinecke, S. Trepte., *Avatar Creation and Video Game Enjoyment Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar*, “Journal of Media Psychology” 2010, nr 22(4), s. 171–184, K. Szolin, D. Kuss, F. Nuyens, M. Griffiths, *Gaming Disorder: A systematic review exploring the user-avatar relationship in videogames*, “Computers in Human Behavior” 2022, nr 128.

staje się także częścią procesu interakcji, opierającego się wykonywaniu przez gracza działań w systemie gry, który kieruje następnie do grającego informację zwrotną. To właśnie gra wideo, poprzez wysyłanie graczowi różnego typu informacji, staje się kanałem komunikacyjnym pozwalającym na interakcję. Gracze, z którymi rozmawiałem, bardzo często mówili, że gry stawały się dla nich alternatywą wobec interakcji z innymi. W związku z tym można pokusić się o stwierdzenie, że gracze uważają gry wideo za istotny aspekt ich komunikacji.

No i to też (gry) dużo mi pomogło w takim sensie, że można było mieć z kimś ciągły kontakt, bo to nie wychodzi się ze znajomymi, żeby gdzieś pograć czy w jakieś tam inne miejsca, czy w ogóle na dwór, czy do szkoły, no to miałem możliwość bycia z kimś, z rówieśnikami, a czasami nawet ze starszymi i to też było takie fajne. [Big Man]

No gry to były takim fajnym połączeniem między nami, no i dowiadywałem się dzięki temu o jakiś różnych rzeczach, co się dzieje w szkole, też jakieś zadania tego typu czy może jak wygląda życie w szkole z ludźmi, jakieś ploty i tak dalej. To to rozwinęło po prostu możliwość kontaktu z rówieśnikami, którego mi brakowało przez moje dolegliwości. [Tomasz]

Dla mnie gry są często taką alternatywą do spotkań z innymi, bo tak na co dzień gram z grupą znajomych w gry online, rozmawiamy wtedy na różne tematy od gier po sprawy życia codziennego. [Kermitowski]

Tak, można poznać wielu ludzi z podobnymi zainteresowaniami przez Internet, które na żywo dla nas niesłyszących jest ciężko uzyskać. [Yumeha]

Nie tylko gracze zwracali uwagę na możliwości, jakie niosą ze sobą gry w obszarze interakcji. Jeden z rozmówców podzielił się ze mną historią na temat odczuć swojej mamy na ten temat. Choć gry miały w latach 90. XX wieku i na początku bieżącego stulecia łatkę brutalnej rozrywki, nie uważała ona gier za coś strasznego, ale raczej upatrywała w nich szansy dla swojego syna, który dzięki nim miał możliwość spotkania się z rówieśnikami:

Ale też nie miałem tak, że moja mama nie lubiła, że siedzę przed komputerem, bo wiedziała, że nie mam żadnej innej alternatywy i nie było „o już cały dzień przed komputerem siedzisz, wyjdź na dwór, pograj w piłkę”, no nie mogła tak powiedzieć, więc ja cały dzień przed komputerem. Nie miałem z tym takich problemów akurat, bo mama widziała, że ja siedzę i mi to pomaga i ja gadam z ludźmi i wydaje mi się, że ona się cieszyła, że sobie coś takiego znalazłem i że się nie czuję jakiś wyobcowany. [Big Man]

Moi rozmówcy uważali gry za alternatywę dla spotkań twarzą w twarz z tego powodu, że ich stan zdrowia nie zawsze pozwalał im na wyjście z domu. Dlatego też spędzali czas ze znajomymi w świecie wirtualnym, który stał się głównym miejscem spotkań:

Gry to dla mnie są bardzo ważne, są jednym z moich takich głównym zainteresowań, za którymi dążę, no i generalnie uważam, że nawet w tych trudnych chwilach, to był to bardzo fajny czas i np. czasami się wspomina, że byłeś na jakichś super wakacjach i jak się tam fajnie spędziło na nich czas. Ja sobie wspominam jak w wakacje mi się fajnie grało z tymi ludźmi i co ja z nimi robiłem, np. takie rzeczy ze mną takie zostały i pamiętam do dzisiaj jakieś sytuacje, w których śmialiśmy się ze znajomymi do rozpuku na komunikatorze, coś nam wyszło, coś nam nie wyszło, no i zbudowało to takie wspomnienia, które są dla mnie super.
[Big Man]

Znaczy ja ci powiem tak, ja myślę, że to u mnie to była kwestia tego, że byłem leniwy i nie chciało mi się nic zrobić za bardzo w wolnym czasie, co by wymagało ode mnie wtedy wyjścia, no wiesz przez co. Ale dobrze, bo miałem znajomych, z którymi mogłem spędzać czas w taki sposób, że ja i oni lubiliśmy grać, to po prostu robiliśmy to razem. I to nam podtrzymywał relacje. I to są relacje, i to są relacje, które mam z nimi do dzisiaj. [Jarek]

Świat głuchych właśnie poznają się częściej w Internecie, zyskują znajomych, którzy nawet trzymają do dziś, nie często wychodzimy, bo świat głuchych mieszkają w różnym miejscowości, nie ma głuchych co mieszka w jednym miejscowości, może rzadko, ale tylko 1-2 osób. Niejeden raz były spotkania grupowe niesłyszących przez discord! [Yumeha]

Co ciekawe, gracze wskazywali, że nie zawsze istotną kwestią była sama gra. Wielokrotnie okazywało się, że uruchamiali oni komputer lub konsolę nie po to, żeby rozegrać grę, ale by nawiązać komunikację ze znajomymi. Niektórzy rozmówcy mówili o tym, że gra jest dopełnieniem ich interakcji z innymi, z czym w pełni się zgadzam. Na podstawie własnych obserwacji mogę stwierdzić, że gra wytwarza swego rodzaju socjalizujące środowisko, w którym gracze spotykają się w celu wywołania interakcji. Wiele razy miałem okazję grać ze znajomymi w gry, które w żadnym wypadku nie mieściły się w kręgu moich zainteresowań, jednak to nie gra, a właśnie rozmowa zachęcała mnie do włączenia się do niej. Podobnie o grach w kwestii interakcji wypowiadali się moi respondenci:

Tak już raczej nie jesteśmy w takich czasach, że wiesz, że ktoś nie może sobie kupić gry, więc to jest takie, że teraz napiszę do ziomka, bo on ma tą grę co ja i pogramy. Ale mimo wszystko,

jak chcemy sobie pogadać, to gra jest wtedy podłożem, tłem, żeby wiesz, nie było za cicho i nie było typowe „no tak to jest” (śmiech) [Krzysiek]

Tak szczerze mówiąc, ta Metina tak z perspektywy czasu to ja nigdy nie lubilem, ta gra chyba mi się nigdy nie podobała. I grałem w nią tylko dlatego, że inni w nią grali, w tym moi znajomi, no i można było sobie wtedy z nimi pogadać o różnych sprawach, a gra się tam jakoś toczyła, ale to nie było najistotniejsze. Coś się w tej grze dzieje i tak dalej, a gracie wtedy czy raczej rozmawiajcie sobie gdzieś na discordzie poza grą, czy to w trakcie gry, czy i tu, i tu, to jest ciekawe. [Jarek]

Już w powyższych wypowiedziach graczy można zaobserwować pewną bardzo istotną kwestię związaną z zewnętrznymi programami, które pozwalają na komunikowanie się. Oczywiście w większości gier sieciowych znajdziemy czaty tekstowe, co było normą nawet w początkowych latach XXI wieku, gdyż gry tego typu w większym lub mniejszym stopniu opierają się na komunikacji z innymi czy to w kwestii współpracy, czy rywalizacji. Jednak czat tekstowy nigdy nie zapewni graczom takiego zadowolenia, jak czaty głosowe. W dzisiejszych grach możemy zauważyć powolne aplikowanie czatów głosowych do samej gry, jednak obecnie ich działanie jest często mocno ograniczone ze względu na to, że w znacznej większości gier możemy komunikować się głosowo tylko wtedy, kiedy jesteśmy już w trakcie samej właściwej rozgrywki (meczu online) lub w lobby (poczekalni) przed rozgrywką. W związku z tym, gdy opuścimy miejsce rozgrywania meczu lub poczekalnię, to kontakt z innymi zostaje utracony, dlatego też gracze wykorzystują programy zewnętrzne (*3rd party programs*) w celu zapewnienia sobie możliwości komunikowania się w trybie ciągłym. Wraz z ewolucją i popularyzacją takich programów możemy chronologicznie mówić o ventrilo, team speaku, skype czy najpopularniejszym dziś programie tego typu, którym jest discord.

No i tak, na tym dość dużą część swojego życia spędziłem, na grach internetowych, potem jeszcze weszły te komunikatory głosowe, to z tych czatów w grach, zaczęliśmy przechodzić właśnie na komunikatory głosowe, tam były pierwsze skype czy ventrilo, używało się wtedy do rozmów. [Big Man]

Nie było jeszcze w Tibii czatu głosowego, ale był czat pisany, tekstowy, no i używało się właśnie tych 3rd party programów, tam ventrilo, skype, żeby porozmawiać. Tam się wcześniej jakoś na gadu-gadu kontaktowało, że gramy, bo facebooka jeszcze nie było i jazda na expa [śmiech]. [Tomasz]

Kiedyś, wiadomo, skype to był główny program, a teraz głównie korzystam z wbudowanego w system konsoli komunikatora. [Kermitowski]

Komunikatory wskazywane przez graczy powyżej okazują się bardzo istotnymi narzędziami również dla graczy z niepełnosprawnością słuchową, gdyż to właśnie za ich pomocą spotykają się oni i rozmawiają, wykorzystując przy tym możliwość połączeń wideo. Dzięki temu widzą się nawzajem i są w stanie migać na przeróżne tematy, związane z grami i nie tylko:

Kiedy niesłyszący odpalają takie gry jak AMONG US, włączają kamerkę w discordzie, tam komunikujemy się przez języka migowego, kiedy gra się zaczyna, wyłączamy wszyscy kamerkę, ktoś zabił kogoś, włączamy kamerkę i w ten sposób rozmawiamy zamiast piszemy. [Yumeha]

Najpierw rozmowa jest zapoczątkowana od przywitania na kamerach, potem rozmówcy zaczynają temat o zapowiedziach gier, później proponują do zagrania na multiplayer czegoś. [Akuma]

Korzystamy z discorda jak mamy grać, to migami między grami, a tak to messenger, jak nie ma czatu w grze. [Kakei]

W powyższych wypowiedziach możemy zauważyć, że aplikacje służące do komunikacji, stają się bardzo istotnym elementem w życiu graczy niesłyszących, gdyż to właśnie za ich pomocą, są w stanie komunikować się w swoim kręgu, nazywanym przez jedną z graczek „małym światem głuchych”. Takie platformy komunikacyjne stają się czymś w rodzaju podwórka dla tych osób, gdyż rozsiani po różnych miejscach, nie mają możliwości bezpośredniego spotkania. Stąd alternatywnym miejscem spotkań, stają się Internet i światy wirtualne, a kanałem wspierającym komunikację są aplikacje umożliwiające rozmowę z wykorzystaniem kamery wideo, która jest bardzo istotnym narzędziem, gdyż za jej pomocą, gracze głusi, mogą migać między sobą.

6.1.1. Nawiązywanie znajomości za pomocą gier

W trakcie prowadzenia wywiadów spotkałem się z bardzo ciekawą tezą, przedstawioną przez kilku graczy, którzy uważają gry wideo za nowy rodzaj medium społecznościowego, pozwalającego na poznanie nowych osób lub wzmocnienie więzi ze znanymi już osobami. To bardzo ciekawe podejście, jeśli zwrócimy uwagę, że dzisiejsze gry wideo to nie tylko samo rozrywkowe oprogramowanie, ale też cała społeczność zebrana wokół tego medium. Różnego

rodzaju konwenty związane z grami, dyskusje na serwisach społecznościowych, ogrom podcastów poświęconych grom, te wszystkie i wiele innych aktywności i praktyk społecznościowych, można zaliczyć dzisiaj do środowiska gry. Większość tych form działania ma jeden wspólny element i jest to właśnie interakcja między odbiorcami. Możemy nawet zauważyć bardzo ciekawe zjawisko, które od kilku lat cały czas się pogłębia, a jest to oglądanie gier na przeznaczonych do tego serwisach społecznościowych. Na takich serwisach, jak Twitch.tv czy YouTube możemy natrafić na transmisje internetowe, w których prowadzący transmituje rozgrywkę w wybranej grze wideo, przy czym gra nie jest tu jedynym istotnym aspektem. Tym bowiem jest także kontakt z widzami, gdyż takie wideorelacje skupiają często ogromną liczbę oglądających, którzy chcą za pomocą czatu tekstowego albo porozmawiać z prowadzącym transmisję, albo obejrzeć jego zmagania. Wspominam tutaj o oglądaniu transmisjach internetowych, by jeszcze mocniej zwrócić uwagę, że interakcje w środowisku graczy są bardzo istotnym elementem i nawet w trakcie pasywnego oglądania czyjejś rozgrywki na wspomnianych wcześniej serwisach gracze są skłonni do rozmów na wszelakie tematy, czy to z prowadzącym transmisję, czy za pomocą czatu tekstowego z innymi oglądającymi.

Z tego ogromu możliwości interakcji wynika bardzo pozytywny aspekt gier, na który zwracali uwagę moi gracze. Mianowicie mowa tutaj o możliwości poznania nowych osób za sprawą gier wideo. Głównym impulsem skłaniającym do tego typu nowych znajomości, są oczywiście wspólne zainteresowania grami wideo, które mogą prowadzić do różnych dyskusji na ich temat oraz do wspólnych rozgrywek. Zwróćmy uwagę na to, że w przypadku osób z niepełnosprawnościami, które nie są w stanie opuścić swojego stałego miejsca pobytu, takie znajomości, oparte po części na grach wideo, mogą okazać się bardzo istotnym elementem inkluzji społecznej. Interakcje wśród takich znajomych nie kończą się wtedy, gdy opuszczamy miejsce spotkania w świecie rzeczywistym, bowiem mogą być one kontynuowane w świecie wirtualnym. Wśród graczy można zaobserwować, że gdy spotkanie w świecie rzeczywistym się kończy, to jest ono kwitowane często słowami: „no to widzimy się wieczorem na gierce”, co pokazuje nam, że gracze przedłużają swoje kontakty właśnie za pomocą gier wideo, które stają się już wspomnianym kanałem komunikacyjnym i wirtualnym podwórkiem do rozmów. Jak to określali sami gracze:

No tym bardziej, że dla mnie alternatywy w stylu pójść na podwórku i pokop piłkę nie szły, więc no trzeba było znaleźć sobie inne jakieś zajęcia. Nie, a tu jakby gra ma to do siebie, że oferuje trochę więcej możliwości niż powiedzmy zabawki nie. Dlatego na początku gry były

takim moim drugim podwórkiem, ale bardzo szybko przeskoczyły na pierwsze. Tak tak, no bo wiesz, to jest o wiele wygodniejsze przy takim założeniu, że wiesz, no tutaj jest stygmatyzacja gracza jako piwniczanka, ale no mimo wszystko my przecież dużo rozmawialiśmy w trakcie takiego grania, czasami więcej rozmawialiśmy niż graliśmy [śmiech]. No i w moim przypadku jest mniejsza szansa, że coś się stanie w domu niż na dworze. [Krzysiek]

Spotkania na podwórku często dają możliwość poznania nowych osób. Nie inaczej było w przypadku moich rozmówców, jednakże te spotkania odbywały się w środowiskach wirtualnych, którymi były gry wideo, czy też fora internetowe poświęcone grom w czasach, kiedy nie było jeszcze serwisów społecznościowych, takich jak dzisiaj.

No i dużo czasu spędzałem z tymi ludźmi, zwykle z tymi samymi, ale też się poznawało nowych, no i jakby można było powiedzieć, czym były te gry, no to jakimś oknem, czymś nowym, jakąś akcją, bo to się szuka jakiś innych gier poza tą tibią, no żeby pograć w coś jeszcze, no i to było całkiem fajne, w sumie do dzisiaj mi to zostało, ciągle gram w gry. [Big Man]

Dzięki forum z wirtualnymi graczami poznałem niezwykłych i fajnych osób. Wiadomo, można trafić na irytujące dzieciaki, ale wystarczy ignorować. Ale poznałem w grach właśnie bardzo dużo fajnych osób. [Akuma]

Gry pozwalają mi też dzięki tej kooperacji i możliwości do operowania nie tylko ze znajomymi, ale też z ludźmi, których jeszcze nie znasz, pozwalają nawiązywać relacje. [Krzysiek]

Jeśli jest opcja ogólnego czatu głosowego w drużynie, zawsze chętnie porozmawiam z osobami z zagranicy, jeszcze nie dostąpiłem zaszczytu, że taką osobę spotkałem w realu, ale kto wie, może kiedyś [śmiech]. [Kermitowski]

Gracze zwracali też uwagę, że dzięki poznaniu nowych osób i możliwości spotkania się zarówno z nimi, jak i ze starymi znajomymi w świecie wirtualnym, nie odczuwali samotności, co było szczególnie istotne w trudnych chwilach powodowanych przez niepełnosprawność.

W grach to nawiązujesz te relacje, które byś nie nawiązał wtedy, kiedy nie mogłeś wychodzić z domu. Borykałem się z takim przypadkiem, że miałem tylko znajomych w Internecie, a poza nie, bo w pewnym momencie po prostu nie mogłem poznawać nowych ludzi, bo nie mogłem wychodzić. Ale ci w Internecie to były osoby, które też lubiły spędzać czas na graniu. Myślę

teraz w perspektywie czasu, że dzięki temu nigdy nie spotkało mnie coś takiego, że byłem całkowicie sam. [Jarek]

Moi rozmówcy mówili także o tym, że znajomości ze świata wirtualnego nie są chwilowe i nie ograniczają się tylko do kilkugodzinnych sesji growych. Część znajomości wirtualnych znalazła swoje przedłużenie w świecie rzeczywistym i jak zwracają na to uwagę niektórzy gracze, trwa do dzisiaj:

No i w sumie, jeśli chodzi o samą tą grę, to Tibia miała dość duży wpływ na moje życie, no to poznałem dużo ludzi, z którymi mam po dzisiejszy czas kontakt, kolegów czy znajomych no i gram z nimi dzisiaj również w inne gry, a mam 23 lata, więc dość długo to już jest czasu. [Tomasz]

No i w sumie do dzisiaj mam jeszcze kontakt z tymi ludźmi, z którymi grałem tam 15 lat temu w tą grę, oni wyszli za mąż czy założyli rodzinę, to tam kontakt ze sobą mamy, co jest też takim fajnym pokłosiem tego grania w gry, że jak się chce, to te kontakty są. [Big Man]

Ja bardzo dużo osób poznałem właśnie przez Internet i do dzisiaj gramy i rozmawiamy, prawie 90% moich znajomych są graczami. [Kakei]

Znajomości rozpoczęte w świecie wirtualnym mogą mieć różne konsekwencje i chciałbym teraz przedstawić kilka przykładów tego, jak przechodziły na grunt rzeczywisty. Bardzo ciekawą historię opisał jeden z graczy, który został zaproszony na wesele swojego przyjaciela z gildii w grze online. Było to ich pierwsze spotkanie w życiu:

No z takich ciekawostek to ostatnio z kolegą, z którym grałem w Tibię, to jak zaczynałem grać, to była jedna z pierwszych osób, które poznałem. Nazywa się Mateusz i będzie brał za pół roku ślub, no i mnie zaprosił. Nigdy się nie widzieliśmy na żywo, nigdy się nie poznaliśmy i po około 12 latach pierwszy raz spotkamy się na jego ślubie, co jest według mnie super, a z racji tego, że się nie widzieliśmy na żywo, to nasz kontakt nie był gorszy z osobami, z którymi się znałem face to face, a może nawet lepszy, więc tak ciekawostka. [Tomasz]

Warto zwrócić tutaj uwagę na to, że zdaniem Tomasza pierwsze spotkanie na żywo ze znajomym, z którym dotąd kontaktował się tylko w sieci, było znacznie łatwiejsze właśnie dzięki temu, że wiele czasu spędzili razem w świecie gry. Ta wypowiedź potwierdza zatem, że gry wideo mogą stanowić bardzo dobrą drogę do poznania nowych osób, a co więcej, ta wirtualna znajomość może przerodzić się w przyjaźń w świecie rzeczywistym, tak jak to się stało w przypadku Tomasza.

Bardzo ciekawym wątkiem dotyczącym przeniesienia znajomości ze świata wirtualnego do rzeczywistego podzielił się inny z graczy. Jego wypowiedź pokazuje, że wspólne zainteresowania i znalezienie odpowiednich tematów do rozmów może bardzo mocno wpłynąć na przyszłość, gdyż gracz za pomocą strony zrzeszającej fanów gier RPG poznał swoją żonę:

*Gry to moje hobby i poruszam się w środowiskach graczy wideo, planszowych i RPG, a za sprawą gier poznałem wiele osób, m.in. moją żonę, na czacie dotyczącym gier RPG.
[Sythriel]*

Innym przykładem przeniesienia znajomości ze świata wirtualnego do rzeczywistego jest organizowanie wszelkiego rodzaju spotkań. Możemy tutaj mówić o zwykłym wychodzeniu z domu bądź spotykaniu się w mieszkaniu np. osoby, która z powodu swojej niesprawności nie może z niego swobodnie wyjść.

Głównie te ściągalem moją ekipę, z którą najczęściej gram, to są ludzie, których znam praktycznie od zawsze. Jest to też, tutaj też zagrało w taki sposób, że no po prostu. Znamy się tak długo i jesteśmy dla siebie na tyle ważni, że nie chcemy z siebie rezygnować [Jarek]

Później jak byłem starszy, to miałem też taki epizod, że jak się spotykaliśmy z kumplami. No i wtedy to po prostu było tak, że nie puszczałyśmy muzyki, czy tam jakiegoś filmu, tylko leciała gra, ktoś grał, my sobie gadaliśmy, tak jak normalnie się spotykamy. Wiesz, w kawiarni czy czymś, tylko że np. u mnie w domu. No i np. graliśmy na zmiany, co jakiś czas, żeby ktoś grał, patrzyliśmy, co się dzieje na ekranie. Czasami oglądaliśmy coś tam na streamie, na youtube, czy coś takiego. No i takie spotkania to właściwie przetrwały jeszcze do dzisiaj. [Krzysiek]

Ja jestem domatorem. Mało mam okazję, żeby gdzieś tak wyjść, z kimś się spotkać. No a coś w wolnym czasie trzeba robić, więc jakoś tak są te gry. Singlowe. No ale powiem ci, że ze znajomymi to jednak często rozmawiam o tych grach. Oczywiście jak gdzieś tam ktoś zadzwoni, ktoś przyjdzie czy tego, to tak, to rozmawiamy o grach, „a ja gram w to, słuchaj, tu mi się podobało to tamto, ale tu na przykład jest źle zrobione, to mi przeszkadza”, to mi się podoba. No tak wymieniamy się po prostu uwagami jakimiś i tak się rozmowa rozciąga [śmiech]. [Marcin]

Jak my się spotykamy, to bardzo często tylko po to, żeby pogadać i tutaj gry są tłem. Tam np. odpalamy sobie Heroes 3 i to nie znaczy, że my nie mamy co ze sobą robić i ta gra musi być włączona, tylko to jest coś, co lubimy robić razem, to jest normalnym, jak wychodzimy ze znajomymi. Idziemy nawet gdzieś nie wiem, do baru czy coś takiego, to i tak rzucamy jakimiś

tekstami z lola, czy coś takiego, nie da się po prostu bez tego jakby żyć, bez tekstu z gierki, nie ma spotkania [śmiej]. [Jarek]

Obok kameralnych kontaktów w domach, kawiarniach lub barach pojawiła się także wzmianka o większych spotkaniach na żywo, pozwalających zgromadzić się wszystkim graczom danej gildii działającej razem w grze online, na które w przypadku poniższej historii gracz nie był w stanie się zjawić z powodu swojego stanu zdrowia. Po takim spotkaniu czekała go jednak pewna niespodzianka, która pokazuje, jak mocne więzi potrafią się wytworzyć w trakcie wspólnego grania w gry wideo:

No i tak też myśleliśmy o jakimś mitingu, żeby razem wyjechać, żeby się razem zobaczyć i rzeczywiście pogadać twarzą w twarz. No ja wtedy miałem takie trochę zablokowane możliwości wyjścia gdzieś, ale myślę, że moi znajomi, którzy ze mną grali w jednej gildii, no to im udało się spotkać i mówili mi też, jak tam było, widziałem też zdjęcia, jak wyglądają rzeczywiście, bo to wtedy ciężko było o jakieś portale społecznościowe. Ale co ciekawe, po jakimś czasie kilka osób przyjechało do mnie z niespodziewaną wizytą. Też mojej mamie udało się poznać ludzi, z którymi grałem, bo przyszli do mnie do domu, więc widziała, że to są jacyś realni ludzie, że to nie jest wymyślone, że nie gadam z komputerem, a dla mnie to było super zaskoczeniem, byłem w szoku, że gry tak potrafią ludzi zbliżyć. [Big Man]

Podstawową kwestią jest to, że w trakcie spotkań, o ile są one możliwe ze względu na stan zdrowia, właśnie gry są tematem rozmowy, jednak – jak zwracają na to uwagę moi rozmówcy – nawet w trakcie rozgrywki rozmowa na jej temat przechodzi na drugi plan i w konwersacji pojawiają się zupełnie inne tematy, w żaden sposób niepowiązane z grami wideo:

Wtedy na początku tych internetowych gier i komunikacji, to też się dało [śmiej], więc to też jak najbardziej, tak te rozmowy były takie dość długie, konkretne i na te tematy okologrowe jak najbardziej. No to wtedy też się opowiadało po prostu o życiu, nie? No i jak miałeś jakiś przyjaciół growych, to też się z nimi gadało tam, „o nie, dzisiaj się źle czuje, coś mnie boli, to będę siedział na kompie”. [Big Man]

W trakcie grania to wiadomo, coś się w tej grze dzieje i tak dalej. A jak gramy, to wtedy raczej rozmawiamy sobie gdzieś na discordzie poza grą, czy to w trakcie gry, czy i tu, i tu, to jest ciekawe. Bo jak gadamy o grach, to jest czasami tak, że gadamy o tym na żywo godzinami, jak się spotykamy. Ale jak już gramy, to głównie tylko gadamy o rzeczach spoza gier, tam jakiś sport czy inne tematy. Więc tak naprawdę, biorąc pod uwagę, że częściej spotykamy się

w grach, to często a nawet bardzo często wychodzi na to, że o grze mówimy tylko wtedy, kiedy coś się tam dzieje, albo kiedy coś wypadnie, jakiś fajny przedmiot. A tak ogólnie to po prostu rozmawiamy sobie na inne tematy. [Jarek]

Akurat u nas głuchych jest mały świat, jak gramy to rozmawiamy dosłownie o wszystko, o życiu, planujemy kolejnego spotkania w rzeczywistości, jaka gra kupimy następnie do grania wspólnie do zabawy. [Yumeha]

No tak jak rozmawiam i gram ze znajomymi, to kilka godzin dziennie po pracy dla odprężenia i porozmawiania o sprawach codziennych. No różne tematy są, zarówno z życia codziennego, zawodowego czy najnowszych nowinek ze świata gier, lub najnowszych aktualizacji obecnie odgrywanego tytułu, ale nie ograniczamy się tylko do gier, to na pewno. [Kermitowski]

6.1.2. Wspólne granie

Skoro gry wideo dają graczom możliwość utrzymywania stałych kontaktów, czy nawet ich wzmacniania i zacieśniania więzi, to warto spojrzeć na to, co sami zainteresowani mówią o wspólnym graniu. Spędzanie czasu na aktywności okołogrowej przybiera kilka form, o których była mowa w zacytowanych powyżej wypowiedziach graczy. Mogą to być spotkania czy rozmowy w różnych miejscach, w trakcie których jednym z tematów przewodnich są gry wideo – sami gracze mówią przecież o kontaktach w domach, czy barach, a nawet o dużych eventach organizowanych dla członków jakiejś gamingowej społeczności. Jednak najważniejszą kwestią łączącą graczy jest wspólna rozgrywka, która, jak już nieraz w tym rozdziale pisałem, staje się podłożem dla różnorodnych interakcji.

Gracze rozróżniają kilka możliwości wspólnego grania. Na pewno jedną z nich jest już wcześniej opisywane granie razem w jednym pomieszczeniu.

Zaczęła się ta integracja z ludźmi z podwórka, bo to znajomi przychodzili i razem graliśmy na zmianę po 30 minut. No i jednak mimo wszystko, nie było ani razu kłótni, że ktoś chciał grać dłużej. To były proste zasady: pół godziny nastawiamy na stoperze i zmiana, i nie przeszkadzało to w ogóle w odbiorze. [Krzysiek]

Pojawiały się także wzmianki o wspólnej grze „na dwa pady”:

No i tak kiedy się spotykaliśmy razem, to powiedzmy graliśmy na dwa pady w jakieś tam gry, no i to nam zajmowało bardzo dużo czasu. [Tomasz]

Innym przykładem wspólnego spędzania czasu są gry kooperacyjne, które umożliwiają wspólną grę za pomocą sieci internetowej. W tym przypadku gracze wymieniają kilka takich gier:

Ograliśmy ostatnio Far Cry 5, bo był coop i w sumie z gier multiplayer to się to rozbija o Vermintida o Total Wara. Myślę, że tak, że to są gry kooperacyjne. [Krzysiek]

Respondenci zwracają również uwagę na to, że wiele gier z założenia przeznaczonych do rozgrywki dla jednego gracza coraz częściej otrzymuje możliwość wspólnego grania. Możemy tu mówić zarówno o rozgrywaniu części kampanijnej gry, która wydaje się adresowana do jednego gracza, ale daje możliwość wspólnej rozgrywki, jak również o rozgrywce „po sieci”, opierającej się na rywalizacji dwóch lub więcej drużyn o trofea w trybach multiplayerowych, np. capture the flag.

Teraz ten trochę model grania samemu oszedł głównie dlatego, że mamy gry, w których można grać na multiplayer, więc po to, po co siedzieć i czekać, grać samemu, jak mogę sobie taką grę niby single playerową jak właśnie tego Far Cry 5 przejść z kolegą. Wtedy jest większy fun i coś tam sobie pogadamy, no a w Total Warze, to już w ogóle, początek sesji 19, koniec 5 rano [śmiech]. [Krzysiek]

Oczywiście mówiąc o wspólnym graniu nie sposób pominąć kwestii gier stworzonych *stricte* pod rozgrywkę wieloosobową, w trakcie której współpraca jest gwarantem sukcesu. W takim wypadku warto dodać, że takie wspólne granie nie tylko wpływa pozytywnie na aspekt interakcyjny, ale także na naukę współpracy, A czasami nawet uczy, jak godnie ponieść porażkę, nie obarczając winą innych współgraczy:

Zawsze jakoś skłaniałem się ku grom multiplayer, nie tyle może samej Tibii, co po prostu tym, żeby mieć kontakt z jakąś drugą żywą osobą, kiedy w coś gram. Zresztą nawet jak ze znajomymi z Tibii, to nie graliśmy tylko w jedną grę, oni mnie nakłonili do grania w League of Legends, którą też jest grą multiplayerową, trochę nowocześniejsza znaczy bardzo nowocześniejsza od Tibii, jeśli chodzi o aspekt wizualny, ale skupia się na tym, że walczy się na jednej mapie 10 graczy w formacie 5 na 5 walczy między sobą, żeby zniszczyć jedną budowlę w bazie drużyny przeciwnej przedostając się przez wcześniejsze tak zwane turrety czyli wieże, co jest dość, no gra jest dość fajna w sensie tego, że trzeba dużo pomyśleć i rzeczywiście potrzeba dużo kolokwialnie mówiąc skilla, czyli umiejętności indywidualne graczy oraz samego zespołu. [Big Man]

Nasze sesje wyglądają tak, że jesteśmy połączeni poprzez komunikator wideo na przykład skype lub discord na kamerkę, a potem odpalamy dowolną grę, a potem jak coś nie tak w grze, to przekazujemy między mną a ich na migi, przez co jest łatwiej ukierunkowywać bohatera w grze. [Akuma]

W innym przypadku gracze mówią o tym, że dzięki interaktywności gier doświadczenie spotkania ze znajomymi osiąga zupełnie inny poziom. Wynika to z faktu, że spotkanie nie opiera się tylko na konsumpcji świata przedstawionego i ewentualnego komentowania tego, co dzieje się na ekranie. W przypadku gier owa konsumpcja świata przedstawionego jest wzbogacona o możliwość interakcji w nim. Zdaniem graczy, właśnie ta możliwość interakcji na wirtualnym polu gry (w świecie gry), nadaje grom ich unikalny charakter. Część z graczy określała nawet gry jako medium doskonałe, jednak tę kwestię przeanalizuję w innym rozdziale tej rozprawy.

Mam znajomych, którzy też grają i ciągle z nimi gadam, no i gram. Czyli znowu wracamy do tych kontaktów za pomocą gier, a poza tym jeszcze gry mają, tak mają tą taką interaktywność. Są o tyle doskonalszym mediom, że można obcować w tym świecie gry razem z innymi i to nie jest tak jak z filmem, bo tutaj możesz więcej, możesz czegoś dotknąć. Dodatkowo dla mnie, to gra daje często ciekawsze doświadczenia w graniu z kimś niż granie samemu. Na przykład ostatnio przed świętami zaczęliśmy z kumplem ogrywać Titan Quest z kumplem. Czyli tak mamy, nie dość, że możemy korzystać z tej kultury, bo to antyczna Grecja i w ogóle to nauczyć się czegoś, no to jeszcze co najważniejsze pogramy i pogadamy. [Jarek]

Graniu razem pozwalało także na wspólne pokonywanie problemów napotkanych w grach, dzięki czemu, jak to określili niektórzy rozmówcy, „można było upiec dwie pieczenie na jednym ogniu”, bo mogli oni spotkać się i porozmawiać, a jednocześnie sprostać wyzwaniu, które stawiała przed nimi wybrana gra.

No o takim wspólnym graniu to my gdzieś zasłyszeliśmy, że ludzie tak robią. No i jakby dobra, to my też zagrajmy. To nie może być takie trudne, aczkolwiek sterowanie w Gothicu okazało się trudne. Tam jakby strategię i trochę nie do końca ogarnięcie, jak myślę, na których misje sprawiała problem, jak się było dzieckiem. Ale razem to jakoś tak lepiej szło, bo jednak co dwie głowy [śmiech] i udało się nam tego Gothica przejść, a wtedy to było ogromne wyzwanie w tamtych latach, jeszcze za dzieciaka. No i dlaczego tak nie spędzić czasu, nie, skoro możemy tak robić właśnie ze starszym rodzeństwem, albo zamiast starszego rodzeństwa to z kolegą pograć razem. [Krzysiek]

6.1.3. O zacieśnianiu więzi

W trakcie analizowania wypowiedzi graczy natrafiłem na bardzo interesującą kwestię, na którą zwracała uwagę większość moich rozmówców. Mianowicie uważają oni, że gry wideo, a dokładniej wspólne granie i zainteresowanie grami, mogą w dużym stopniu wpłynąć na zacieśnianie więzi ze znajomymi. Rozgrywka, czy to w typowe gry sieciowe, czy w te, które posiadają tylko dodatkowe opcje kooperacji, zawsze opiera się na współpracy, przy czym konkurowanie między sobą także często staje się elementem gry wideo. Wspólne rozwiązywanie problemów, odpowiednie skoordynowanie drużyny w celu pokonania przeciwników, są podstawowymi elementami gry i zabawy. Pisali już o tym Johan Huizinga i Roger Caillois, którzy uważali współpracę oraz współzawodnictwo za jedne z podstawowych elementów aktywności ludycznej. Gracze, z którymi rozmawiałem, właśnie w tych elementach upatrują formy wzmacniania więzi, która na początku dotyczy głównie samej rozgrywki;

No i mając 14 lat pamiętam, że stworzyłem taką pierwszą gildię na serwerze, generalnie w tą grę byłem kiedyś dość dobry, no i z racji tego, że na takim serwerze są rozpoznawalne powiedzmy postacie, to stworzyłem swoją gildię. No i wieku 14 lat miałem w swojej gildii około 50–60 osób, którymi w jakiś sposób trzeba było rozporządzać w jakichś misjach różnych, rzeczach również między innymi wojny między graczami, między gildiami, co uważam, że dość dużo dało, no bo były tam obowiązki, które trzeba było zrobić. [Tomasz]
Takie spotkania wirtualne w grze zaciskają więzi ze znajomymi chociażby poprzez zaangażowanie w jednej drużynie dla uzyskania jakiegoś celu, np. wygrania rundy. [Kermitowski]

Gry to wspólny temat, o którym można rozmawiać i dzielić się doświadczeniami. Takie interakcje zacieśniają więzi. [Sythriel]

Jednak po jakimś czasie temat gier zostaje w pewnym sensie wyczerpany lub odłożony na bok, a w jego miejsce pojawiają się inne tematy do rozmów:

No jak się robi jakieś wspólne zadania i spędza się nad grą ponad 10 godzin dziennie, no to o wielu rzeczach się rozmawia, no to te więzi mogą być mocniejsze wtedy. Bo to tak jest, jak się dużo czasu z kimś spędza, czy to w pracy, czy na uczelni, czy w szkole, no to dla mnie, to było w grach. [Big Man]

Sama kwestia zacieśniania więzi polega według graczy na tym, że w trakcie rozgrywki jesteśmy w stanie bardzo wiele zawierzyć swojemu współgraczowi, co powoli przeradza się w głębszą znajomość, a nawet w wieloletnią przyjaźń. W tym miejscu warto się na chwilę zatrzymać i powiedzieć o tym, że gracze bardzo często zwracali uwagę, że to właśnie dzięki graniu byli w stanie nawiązywać nowe kontakty, co zdaje się stać w kontrze do stereotypowego przeświadczenia, że gry wideo ograniczają kontakty społeczne osób grających. Oczywiście, nie można ukrywać, że takie przypadki mają miejsce, jednak, jeśli chodzi o graczy z pewnymi ograniczeniami, to właśnie gry stały się alternatywą dla wielu aktywności, które w jakimś stopniu zostały im odebrane³³⁷. Wracając jednak do kwestii wzmacniania więzi za pomocą gier, przyjrzyjmy się poniższym cytatom, które w pewnym stopniu pokazują, jak przebiega ten proces:

Myszę, że wirtualnie też bardzo mocno te więzi można zacisnąć. Nie tylko face to face, nie tylko w szkole, bo ja takiej okazji nie miałem, ale właśnie internetowo, i to wiadomo, nie było tak od razu. Na początku to wszystko wiadomo gildia, wspólne granie exp, ale ile można rozmawiać o samych grach. No jak tak stricte o życiu to nie miałem z kim rozmawiać ze względu na siedzenie w domu, więc jakby zamiast by przychodził do mnie kolega, żeby pograć w jakąś planszówkę czy żołnierzycami się pobawić, tak jak to kiedyś. No to miałem kolegę na komunikatorze i też do siebie gadaliśmy, no nie twarzą w twarz, ale to też dość fajna zamiana. No i te rozmowy też były czasami tak głębsze i dłuższe, że no jak się przez długi czas razem gra, to tak to zacieśnia te więzi, że im dłużej się czasu z kimś spędza, to te więzi są mocniejsze.

[Tomasz]

Moi rozmówcy, którzy spędzali wiele czasu wspólnie ze znajomymi w światach wybranych gier, nie opuszczali ich nawet wtedy, kiedy ich sytuacja zdrowotna zaczynała się komplikować i z tego powodu musieli udać się do szpitala, by poddać się procesowi rehabilitacji. Jak twierdzili, gry stały się elementem tego procesu, choć tylko pośrednim, niewpisanym do karty rehabilitacyjnej. Jeden z graczy w taki sposób opisuje pobyt w szpitalu, w trakcie którego właśnie gry i znajomi po drugiej stronie monitora byli ogromnym wsparciem:

Nawet jak leżałem w szpitalu, a zdarzało się, że leżałem po kilka miesięcy w szpitalu, to laptopa też się brało i jeszcze było się tam na czacie, czy się rozmawiało z ludźmi. Nie grało się tak jak w domu, wiadomo, nie można było zrobić tam jakoś myszki dobrze ułożyć, bo się

³³⁷ Kwestia stygmatyzacji gier została poruszona w rozdziale roli gier w praktykach kulturowych.

leżało, było się w gorszym stanie, ale jakby dalej ten kontakt z ludźmi podtrzymywałem. Tam powiedzmy nie grałem, nie brałem udziału we wszystkich rajdach czy gildiowych aktywnościach, tylko siedziałem i gadałem sobie z ludźmi tam, co się z nimi dzieje. W sumie dla mnie ci ludzie, z którymi grałem, byli tacy rzetelni, że nie wkurzali się, że czegoś nie robię. Po prostu wiedzieli, że jak ja przychodzę, to też właśnie się przyznawałem, że jestem chory czy coś. Bo pytali się „ooo, co tam tak długo siedzisz przy komputerze”, no bo tak jest [śmiech], bo jestem chory i nie mogę wychodzić z domu i jak się gorzej czułem, to właśnie to ich wsparcie, to była taka po części terapia dla mnie wtedy. Nie mogłem może zrobić wszystkiego, jak tam np. to raidowanie, ale nie chciałem po prostu patrzeć się w sufit albo oglądać jakiś tam programów w telewizji, tylko właśnie robić jakieś akcje, no rozmawiać z ludźmi, coś tam robić dookoła niż po prostu siedzieć i patrzeć w sufit. [Big Man]

W innym przypadku, kiedy stan zdrowia nie pozwolił jednemu z graczy opuścić domowego łóżka, to właśnie gry wideo stały się dla niego głównym sposobem na utrzymywanie kontaktów ze znajomymi. Jak sam twierdzi, takie spotkania w niczym nie ustępują kontaktom w świecie rzeczywistym:

Granie z kolegami w shootery online, kiedy byłem w stanie niepozwalającym na wychodzenie z domu, był to zastępczy sposób na kontakt ze światem i nie powiedziałbym, że gorszy, a inny, równie ważny w mojej sytuacji. [Kermitowski]

6.1.4. Zobaczcie mnie, usłyszcie, ale dajcie mi spokój...

Przed zakończeniem tego podrozdziału, chciałbym przedstawić jeszcze jedną historię, która łączy w sobie wszystkie omawiane w nim zagadnienia, a dodatkowo wprowadza kolejną istotną kwestię. Podzielił się nią ze mną jeden z graczy, który, jak sam twierdził, poszukiwał jakiegoś sposobu na spędzanie wolnego czasu, gdyż jego wciąż pogarszający się stan zdrowia uniemożliwiał mu wykonywanie wielu nawet podstawowych czynności. Oczywiście gry wideo były jednym z głównym jego zainteresowań, jednak zdecydował się on na pójście o krok dalej – założył własny kanał na serwisie YouTube, na którym zaczął publikować filmy. Spójrzmy, jak to się zaczęło. Mój rozmówca wskazuje, że zainteresował się filmami w serwisie YouTube dzięki jednemu z członków swojej rodziny. Pokazał mu on to medium, z którego, jak możemy przeczytać

w zacytowanej niżej wypowiedzi, nie był do końca zadowolony, jednak zauważył tam pewnego twórcę, który zainspirował go do tworzenia filmów:

Początki kanału na youtube to trochę przez kuzyna, bo on często mnie atakował tymi filmikami, które on uważał za śmieszne, dla mnie były żenujące. Ale któregoś dnia kolega pokazał mi youtubera, który się nazywa Rojo. No i tak się zaczęło moje oglądanie youtubea.

[Rafał]

Wspomniany twórca to Patryk Rojo Rojewski, jeden z pierwszych w Polsce twórców YouTubowych, którego materiały filmowe dotyczyły gier wideo. Gracz zainspirowany tym, że jego pasja do gier wideo może zostać przekuta w coś więcej, zdecydował się na założenie kanału w 2012 roku.

No i Roja też oglądałem poradnik, który trochę bardziej poruszał takie kwestie socjologiczne nagrania, po czym pomyślałem, że może ja też bym spróbował, bo w sumie całymi dniami i tak siedzę w domu, gram i tak, więc może by ktoś to oglądał. Nie liczyłem na jakieś wielkie wyświetlenia itp., ale pierwsze mojego 6 subów to byli moi znajomi, a pierwszy filmik, jaki wrzuciłem, to był gamepaly z mass effecta, właściwie let's play. [Rafał]

Jednak gracz uważa, że wspomniany twórca nie był jego jedyną inspiracją. Drugą motywacją – jak sam stwierdza – była chęć wypełnienia nadwyżki wolnego czasu, a dodatkowo dzięki założeniu kanału chciał on pokazać, że mimo swojego stanu zdrowia, też może stać się twórcą internetowym:

Na początku mnie zainspirował inny youtuber, Rojo, lata temu i jakoś to szło. Ale taką inną motywacją było „co ja mam innego do roboty”. [Rafał]

Ale taką istotną rzeczą w założeniu kanału to było to, że założyłem kanał, bo chciałem pokazać, że niepełnosprawny też może i "przetrzeć szlaki". [Rafał]

Abstrahując na moment od historii Rafała, warto zauważyć, że dziś, w 2023 roku, w serwisie YouTube znajduje się wiele kanałów prowadzonych przez osoby z różnorodnymi formami niepełnosprawności³³⁸. Chęć podzielenia się ze światem swoim życiem, nawiązania kontaktu z innymi, pokazania prawdziwego wymiaru niepełnosprawności, to tylko niektóre z motywacji youtuberów z niepełnosprawnością. W ramach tego typu kanałów dzielą się oni z odbiorcami relacjami ze swojego życia, łącząc je ze swoją pasją, czyli grami wideo.

³³⁸ Przykłady kanałów: Squirmy and Grubs, From Erin's Library, Steve Saylor, B.O.G.

Jeśli chodzi o historię Rafała, to opowiada on, że początki jego aktywności na YouTube nie należały do najłatwiejszych. Warto zwrócić uwagę, że mój rozmówca założył kanał w okresie, w którym dopiero rodziła się polska scena gamingowa na YouTube, stąd trudno było wzorować się na jakichś twórcach.

Na początku zrobiłem źle, bo powinienem wrzucić jakiś filmik informacyjny, a nie gameplay, ale nie wiedziałem, nie miałem pojęcia, jak to się robi. [Rafał]

Okazało się jednak, że Rafałowi udało się znaleźć pomoc u innego youtubera. Jako jeden z nielicznych w Polsce przedstawiał on serię filmów na wspomnianym serwisie, które miały na celu pomoc początkującym youtuberom w prowadzeniu kanału i dobraniu odpowiedniego sprzętu do nagrywania:

Później zacząłem oglądać techniczne poradniki Rocka, bo tak nie wiedziałem, że trzeba nagrywać dźwięk na oddzielnej ścieżce, no i wszystko montowałem, nie wiedząc jak, w windows movie maker. [Rafał]

Na pewno jakość moich materiałów polepszyła się wtedy, kiedy kupiłem nowy mikrofon, poprzedni się zepsuł i dlatego zmieniłem, ale ten jest znacznie lepszy. [Rafał]

Po usprawnieniach kanału zaczął się on powoli rozrastać, a wzięwszy pod uwagę to, że najwięksi youtuberzy mieli wówczas na licznikach subskrypcji około 5 tysięcy osób, to wynik, jaki osiągnął Rafał na początku działania jego kanału, mógł napawać go optymizmem na przyszłość:

Pierwsze 50 subskrypcji zdobyłem w ciągu miesiąca. Uważam, że to był dość dobry wynik, jak na moje możliwości, i robiłem wtedy też serię ze skyrima. Codziennie prawie był jakiś odcinek. Ta seria była bardzo długa, bo zrobiłem 38 odcinków. [Rafał]

Jedną z serii, jakie Rafał prowadził na swoim kanale, były wywiady z innymi youtuberami, ale jak sam wspomina – nie jest zadowolony ze swych pierwszych filmów tego typu:

Robiłem też wywiady z różnymi youtuberami, Rojo, Seto, SouShibo, ale poziom tych materiałów był lekko mówiąc denny, i dzisiaj bym to wszystko inaczej zrobił, tych filmów nie ma u mnie na kanale. [Rafał]

Jak się jednak później okazało, jeden z wywiadów okazał się kamieniem milowym w rozwoju kanału i budowaniu społeczności, z którą zaczął mieć bardzo dobry kontakt:

Takim kolejnym ważnym momentem było to, jak poznałem Atora, zrobiłem z nim wywiad i dzięki Arturowi to przybyło mi dużo fajnych widzów, którzy po prostu są zajebiści i tyle, no to są super ludzie. Po poznaniu Artura zmieniło się najwięcej, przybywa mi dużo subskrypcji

i przez to dużo fajnych widzów, którzy nawet sami się upominają o filmiki, którzy sami pytają o możliwość wsparcia kanału jakiegoś, no to jest ciekawe. [Rafał]

Poznanie youtubera Atora (pseudonim) było dla gracza bardzo istotnym momentem w trakcie rozwijania kanału, ale – jak też sam twierdzi – znalazł on bardzo dobrego znajomego, z którym utrzymywał stały kontakt, a widzowie Atora okazali się bardzo zainteresowani treściami, jakie Rafał publikował na swoim kanale. Jak sam wspomniał w rozmowie i na swoich własnych filmach w serwisie, społeczność, która powstała w tamtym momencie wokół jego osoby, dawała mu dużo satysfakcji, oraz pozwalała na kontakt z osobami dzielącymi jego pasję. W tamtym momencie prowadził nawet transmisje internetowe na serwisie Twitch.tv, w trakcie których zarówno grał, jak i rozmawiał ze swoimi widzami.

Zaskakujące, że wspomniana życzliwość widzów nie zawsze miała pozytywne konsekwencje, doprowadziła bowiem do pewnej nieprzyjemnej sytuacji, którą Rafał komentował zarówno w rozmowie ze mną, jak i na swoich transmisjach.

Kiedyś widz do mnie napisał, że napisze do znanych youtuberów, żeby ci mnie wybili, ale dobrze, że najpierw do mnie napisał, bo ja nie chcę czegoś takiego, bo to jest wykorzystywanie choroby do zyskania popularności, wybicia się. To nie jest fajne ani uczciwe, bo ludzie mają mnie subować³³⁹, bo jestem chory? Bo mi się należy z tego powodu? Nie. Bo z jakiej racji ma mi się cokolwiek należeć na youtubie tylko dlatego, że jestem niepełnosprawny. Ja uważam, że ludzie mają subować dlatego, bo robią materiały, które komuś się podobają. [Rafał]

Możemy tu zauważyć coś, o czym często gracze wspominali w trakcie wywiadów, a mianowicie jak sami to określali, przesadne, ślepe współczucie, która ostatecznie przeradza się w swego rodzaju dyskryminację, gdyż społeczeństwo ocenia jednostki z niepełnosprawnościami nie przez pryzmat ich osoby, ale przez niepełnosprawność, z czym nie godzi się żaden z graczy, z którymi miałem okazję rozmawiać. W przypadku Rafała i jego kanału taka sytuacja doprowadziła do bardzo szybkiego wzrostu zainteresowania jego twórczością, jednak była ona tylko chwilowa. Kilkoro większych wówczas youtuberów (mających dużą liczbę widzów) zdecydowało się na polecenie kanału gracza, jednak jak twierdzi Rafał, głównymi pobudkami do takich poleceń był jego stan zdrowia. Z polecenia owych twórców na kanale pojawili się nowi widzowie, którzy

³³⁹ Subować, częstym zamiennikiem słowa subskrybować.

jednak bardzo szybko odeszli i – jak mówi o tym Rafał – pozostawili puste subskrypcje w żaden sposób nieprzekładające się na wyświetlenia, która są miarą oglądalności kanału:

*No i w pewnym momencie polecił mnie ***, ja się sam nigdzie nie reklamowałem, też mnie zobaczył ***, taki fajny youtuber, on polubił mój filmik i wtedy mi przybyło paru widzów, dość sporo nawet, ale też chyba najwięcej to dzięki Rojowi, to widać zresztą po ilości wyświetleń. [Rafał]*

Dla mnie jednak nie liczy się liczba subskrypcji, bo to są tylko cyfry, dla mnie liczy się ilość wyświetleń, dla mnie to jest faktyczny wyznacznik tego, ile osób ogląda mój kanał. [Rafał]

To jest też tak, że takie osoby, które zasubują, bo zobaczą i im się wydaje, że ja mam ciężko, bo jestem chory, to tylko zostawiają suba i później nie oglądają. Takie coś nie jest potrzebne.

[Rafał]

Takie sytuacje doprowadziły do tego, że Rafał na swoim kanale opublikował wiele filmów, w których zwraca uwagę na to, by nie oceniać osób z niepełnosprawnością przez pryzmat ich niepełnosprawności. Jego zdaniem każdy powinien być oceniany w taki sam sposób i on sam był często zniesmaczony, otrzymując pozytywne opinie pod filmem, gdy tymczasem sam wiedział, że jakość opublikowanego materiału nie była zadowalająca, a pozytywne oceny wynikały, jak sam to określa, ze współczucia do chorej osoby.

W kwestii komunikacji, którą analizuję w tej pracy, bardzo istotnym zjawiskiem jest omawiana właśnie społeczność zbierająca się wokół internetowego twórcy. Staje się ona bowiem zaczątkiem wielu interakcji między użytkownikami Internetu. Mogą oni rozmawiać na różne tematy, tworzyć różnego rodzaju wydarzenia, którymi w przypadku graczy mogą być wspólne sesje gamingowe, czy też po prostu odnaleźć osoby o tych samych zainteresowaniach, przez co po dołączeniu do takiego *community* stają się częścią kolektywu graczy, który, co ważne, został stworzony przez twórcę internetowego. Nie inaczej było w przypadku Rafała:

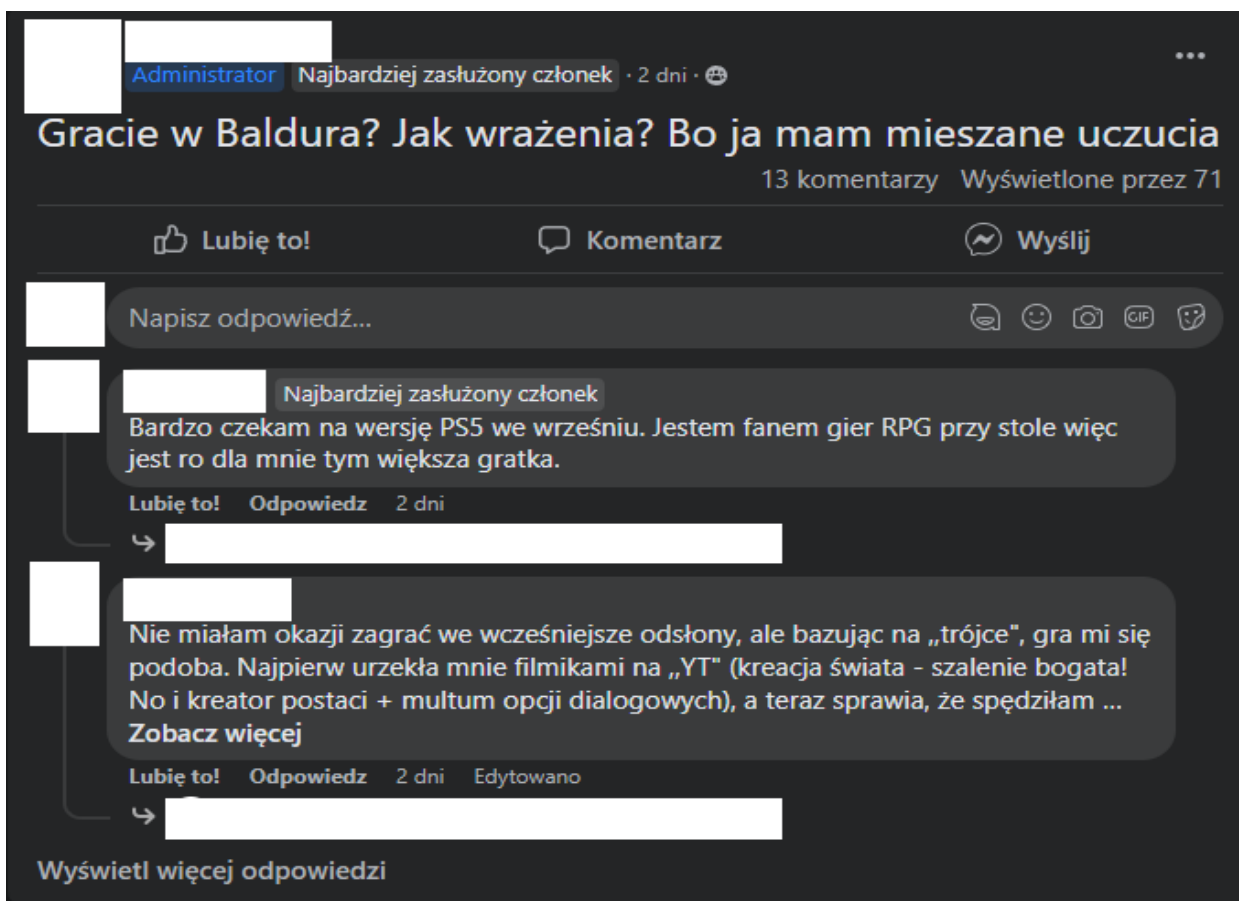
*Pierwszym moim celem na dzień dzisiejszy jest budowa, jak to się mówi nowocześnie *community*, więc do tego mamy discorda. Stworzyłem też grupę na Facebooku dla niepełnosprawnych graczy i właśnie tworzę stronę o podobnej tematyce. [Rafał]*

Jak możemy przeczytać, działania gracza nie ograniczyły się do stworzenia kanału na YouTube, ale znacząco rozszerzył je o inne serwisy społecznościowe. Warto w tym miejscu zauważyć, że Rafał w swojej działalności nie skupia się tylko na własnych filmach i tworzeniu gamingowego *community*, gdyż jego działania mają w przyszłości na celu stworzenie dużej witryny internetowej

pokroju DAGGER lub AbleGamers, wokół której chciałby zebrać społeczność graczy z niepełnosprawnościami, potrzebujących wsparcia w dostępności do gier. Grupa facebookowa stworzona przez Rafała aktualnie liczy blisko 200 osób. W grupie tej gracze z niepełnosprawnościami mogą wymieniać się swoimi spostrzeżeniami na temat gier, a także są w stanie dowiedzieć się, jak uczynić niektóre gry bardziej dostępnymi. Na podstawie obserwacji postów tworzonych przez społeczność grupy możemy zauważyć, że gracze rozmawiają tam na wiele tematów, które są powiązane z kwestią niepełnosprawności, takich jak dostępność w grach, ale także odchodzą od tego zagadnienia, omawiając swój nowy gamingowy sprzęt lub osiągnięcia w grach czy też dzieląc się opiniami na temat różnych growych tytułów.

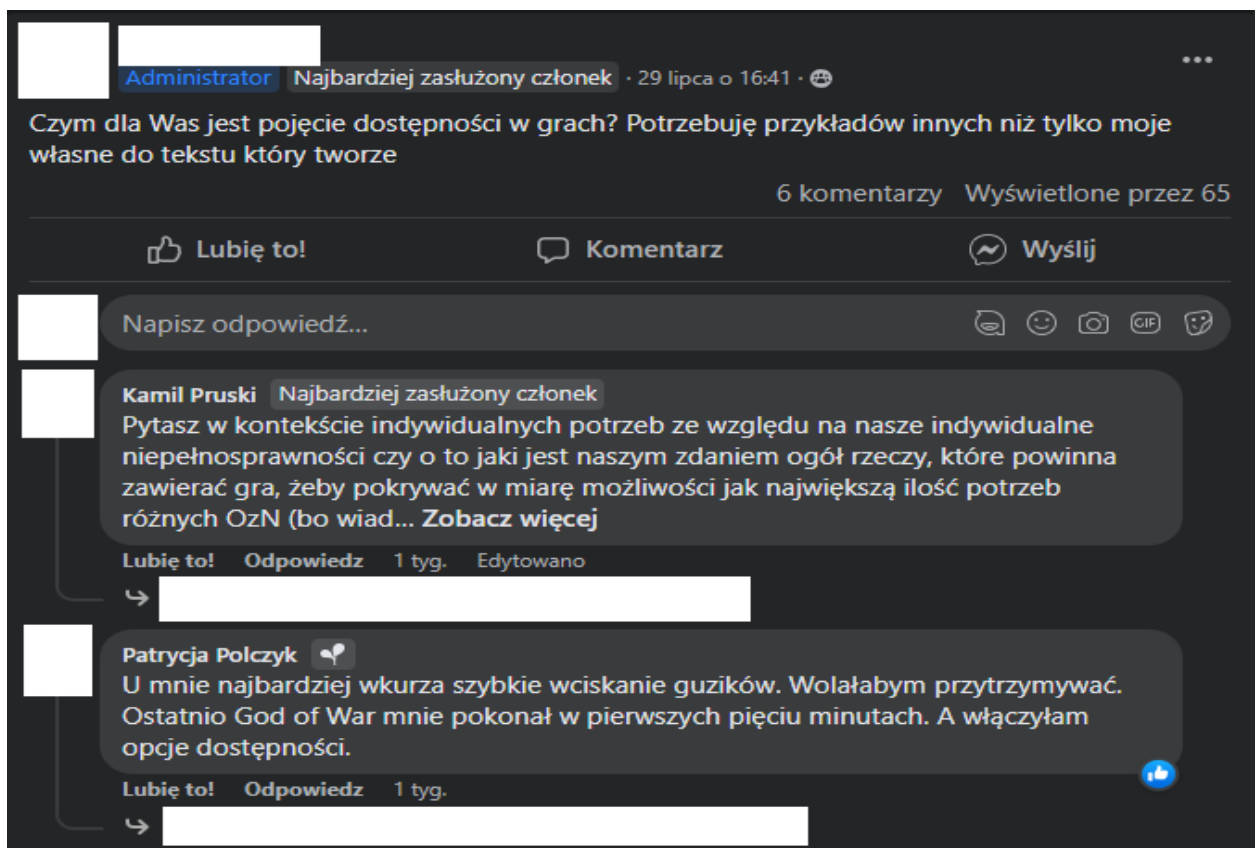
Na kolejnych stronach zamieszczam kilka zrzutów ekranu z obserwacji grupy „Niepełnosprawni gracze”³⁴⁰.

³⁴⁰ https://www.facebook.com/groups/432440371086142?locale=pl_PL.



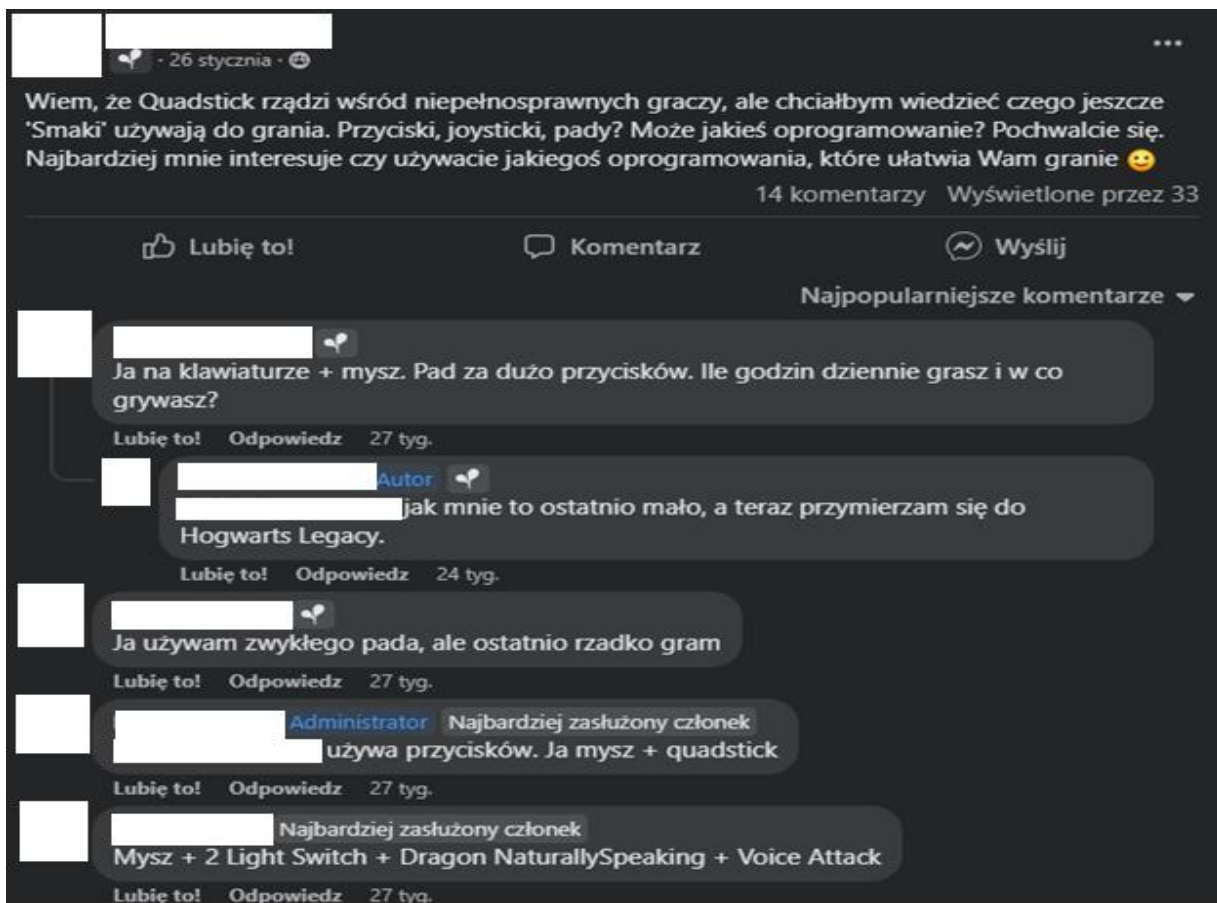
Ilustracja 23 Wymiana opinii na temat gry na grupie "niepełnosprawni gracze"

(Opis alternatywny: zrzut ekranu z dyskusji na grupie „niepełnosprawni gracze” Dyskusja traktująca o wrażeniach z gry *Baldur's Gate 3* zaczynająca się od pytania „Gracie w Baldura? Jak wrażenia? Bo ja mam mieszane uczucia”. Poniżej pytania dwie odpowiedzi, pierwsza: „Bardzo czekam na wersję PS5 we wrześniu. Jestem fanem RPG przy stole więc jest to dla mnie tym większa gratka”, druga „Nie miałem okazji zagrać we wcześniejsze odsłony, ale bazując na trójce, gra mi się podoba. Najpierw urzekła mnie filmikami na „YT” (kreacja świata – szalenie bogata! No i kreator postaci + multum opcji dialogowych), a teraz sprawia, że spędziłam...)



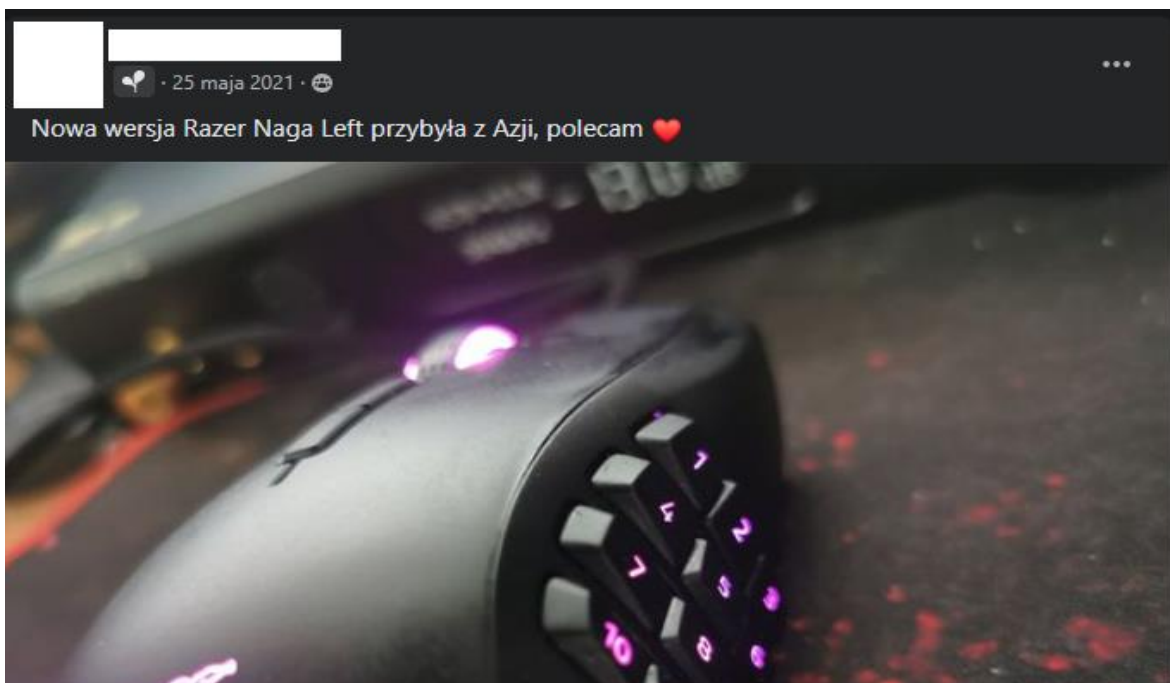
Ilustracja 24 Rozmowy o dostępności w grach na grupie "niepełnosprawni gracze"

(Opis alternatywny: zrzut ekranu z dyskusji na temat dostępności w grach wideo na grupie „niepełnosprawni gracze”. Dyskusja zaczyna się od pytania „Czym dla was jest pojęcie dostępności w grach? Potrzebuję przykładów innych niż tylko moje własne do tekstu, który tworzę”. Odpowiedzi są następujące, pierwsza: „Pytasz w kontekście indywidualnych potrzeb ze względu na nasze indywidualne niepełnosprawności czy o to jaki jest naszym zdaniem ogół rzeczy, które powinna zawierać gra, żeby pokrywać w miarę możliwości jak największą ilość potrzeb różnych OzN (osób z niepełnosprawnościami)”. Druga odpowiedź: „U mnie najbardziej wkurza szybkie wciskanie guzików. Wolałabym przytrzymywać. Ostatnio God of War mnie pokonał w pierwszych pięciu minutach. A włączyłam opcje dostępności.”)



Ilustracja 25 Pomoc w poszukiwaniu technologii asystującej do gry na grupie „niepełnosprawni gracze”

(Opis alternatywny: zrzut ekranu z dyskusji na temat nowych technologii asystujących dla ze szczególnymi potrzebami, na grupie „gracze z niepełnosprawnościami”. Dyskusja zaczyna się pytaniem: „Wiem, że Quadstick rządzi wśród niepełnosprawnych graczy, ale chciałbym wiedzieć czego jeszcze „Smaki” używają na do grania. Przyciski, joysticki, pady? Może jakieś oprogramowanie? Pochwalcie się. Najbardziej mnie interesuje czy używanie jakiegoś oprogramowania, które ułatwia wam granie.” Odpowiedzi są następujące, pierwsza: „Ja na klawiaturze + mysz. Pad za dużo przycisków. Ile godzin dziennie grasz i w co grywasz?”, odpowiedź do pytania pierwszego: „jak na mnie to ostatnio mało, a teraz przymierzam się do Hogwarts Legacy.” Druga odpowiedź w wątku głównym: „Ja używam zwykłego pada, ale ostatnio rzadko gram.” Trzecia odpowiedź w wątku głównym: używam przycisków. „Ja mysz + quadstick” Czwarta odpowiedź w wątku głównym: „Mysz + 2 light switch + dragon baturally speaking + voice attack”)



Ilustracja 26 Prezentacja nowego sprzętu (dostosowanego do gracza) na grupie "niepełnosprawni gracze"

(Opis alternatywny: na zdjęciu widoczna myszka razer naga z boczną klawiaturą numeryczną. Zdjęcie obarczone podpisem „Nowa wersja Razer Naga Left przybyła z Azji, polecam”)

Przedstawione powyżej zrzuty ekranu z grupy „niepełnosprawni gracze” to tylko niewielka część tego, co można tam znaleźć. Jak wynika z moich obserwacji, najważniejszą kwestią, która skłania graczy do dołączania do tego typu grup, jest chęć komunikacji i znalezienia zrozumienia. W tym przypadku zrozumienie oznacza brak przesadnego współczucia. Sama grupa jest miejscem, gdzie gracze mogą swobodnie wymieniać swoje poglądy i rozmawiać na tematy gier. Jak wskazuje na to opis grupy, tematyka tych rozmów w głównej mierze ma skupić się właśnie na grach wideo i ich dostępności. Poprzedni opis mówił nawet o tym, że w grupie nie należy poruszać tematów spoza gier wideo. Jednak zostało to zmienione ze względu na to, że w trakcie prowadzenia mojego badania grupa zaczęła przechodzić reorganizację. Niestety nie udało mi się ustalić jej założeń, gdyż sam twórca jeszcze się nad nimi zastanawia.

Oto opis grupy:

Głównym celem grupy jest zebranie niepełnosprawnych graczy, żeby mogli porozmawiać o grach, sprzeczcie, czy umówić się na wspólne grańsko, a przede wszystkim pomóc sobie w rozwiązywaniu technicznych barier związanych z graniem. Jednym z takich rozwiązań jest Quadstick, który w Polsce jest jeszcze mało znany³⁴¹.

Czytając powyższą historię Rafała, możemy zauważyć, że gry wideo to nie tylko forma rozrywki i spędzania wolnego czasu, ale także narzędzie aktywizujące i socjalizujące. Gry pozwalają budować wspólnoty opierające się na wspólnych zainteresowaniach. Oczywiście różnego typu mniejsze lub większe społeczności graczy powstają już od wielu lat, jednak warto zwrócić uwagę, że opisywana powyżej grupa, która wyrosła z pasji do gier i nagrywania materiałów wideo, przerodziła się w miejsce, w którym gracze mogą zarówno porozmawiać, jak i otrzymać pomoc, chociażby tą związaną z problemem dostępności w grach wideo. Historia Skynerta, czyli Rafała, może pozwolić części osób zyskać nowe spojrzenie na gry. Pokazuje ona, że mogą one stać się szansą dla tych osób, które zostały pozbawione wielu życiowych szans, jednak nie poddają się, działają, by móc rozwijać swoje zainteresowania, ale co najważniejsze, chcą być postrzegane tak jak wszyscy. Tytuł podrozdziału opisującego historię Rafała nie jest w związku z tym przypadkowy, gdyż jest on parafrazą słów twórcy, który miał dosyć tego, że jest postrzegany jako „osoba specjalnej troski”.

Podsumowanie roli gier w komunikacji graczy

W podsumowaniu roli gier w procesie komunikacji należy na początku stwierdzić, że każdy z graczy, z którymi miałem okazję rozmawiać, uznaje gry wideo i media współistniejące, jak platformy streamingowe czy programy do komunikacji, za alternatywę do komunikowania się z innymi.

Gracze w swoich wypowiedziach zwracają uwagę na to, że dzięki grom byli w stanie utrzymywać kontakty z innymi nawet w przypadku znacznego pogorszenia stanu zdrowia. Niektórzy mówili nawet o tym, że gry w takich momentach bardzo im pomogły właśnie ze względu na możliwość rozmowy ze współgraczami. Moi respondenci rozmawiali z innymi w trakcie grania wszędzie, zarówno w swoich domach, jak i w szpitalach, kiedy byli zmuszeni zostać w nich dłużej, np. z powodów terapeutycznych. Gry wideo stały się więc dla moich rozmówców nie tylko

³⁴¹ https://www.facebook.com/groups/432440371086142?locale=pl_PL.

alternatywnym kanałem komunikacyjnym, ale także dały im możliwość podtrzymania relacji z tymi osobami, z którymi mieli utrudniony kontakt w świecie rzeczywistym.

Gracze przedstawiali także opinie związane z komunikacją za pomocą gier. Wskazywali, że w trakcie wspólnej rozgrywki czy podczas czatowania na stronach zrzeszających graczy poznali wiele interesujących osób, które w wielu przypadkach stały się dla nich bardzo istotne. W niniejszej części wskazywałem także na formy komunikacji internetowej i mediów społecznościowych, które współistnieją z grami i stanowią istotny obszar aktywności graczy. – Moi rozmówcy nie tylko mówili o tym, że są bywalcami serwisów streamingowych, ale sami je tworzą. Opisana w rozdziale historia z powstaniem kanału na serwisie YouTube, z którego narodziła się ogólnopolska grupa zrzeszająca graczy z niepełnosprawnościami, tylko potwierdza stawianą tezę na temat tego, że gry wideo są istotnym elementem komunikacji graczy z niepełnosprawnościami.

6.2. Edukacja

Rozpoczynając analizę roli gier wideo w edukacji graczy z niepełnosprawnościami, warto odpowiedzieć na pytanie, o jakiej edukacji zamierzam mówić w tym rozdziale. Studiując literaturę naukową, możemy natrafić na kilka typów, czasami określanych także jako typy uczenia. Są to: edukacja formalna i edukacja nieformalna³⁴². Pierwsza z nich odnosi się głównie do edukacji szkolnej, gdyż sama nazwa mówi o planowych działaniach związanych z kształceniem, przeprowadzanych w określonych placówkach szkolnych lub uczelnianych. Natomiast edukacja nieformalna to całożyciowy proces zdobywania wiedzy, umiejętności, doświadczeń itp. poza oficjalnymi instytucjami, przy czym należy podkreślić, że nie jest ona uznawana za mniej wartościową, o czym pisze chociażby Faure³⁴³. Cechą poniekąd przypisaną do edukacji nieformalnej jest swoboda wyboru celu, sposobu, trwania itp. tego nieinstytucjonalnego kształcenia się³⁴⁴. W tym miejscu warto odnieść się do wcześniej przytaczanego w tej pracy stwierdzenia „ubocznego skutku grania”, gdyż właśnie w taki sposób możemy określić edukację

³⁴² M. Malewski, *Modele pracy edukacyjnej z ludźmi dorosłymi*, *Teraźniejszość-Człowiek-Edukacja*, nr 1(9), Wrocław 2000 s. 57, M. Malewski, *Od nauczania do uczenia się. O paradygmatycznej zmianie w andragogice*, Wydawnictwo Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2010, S. Sławiński, *Słownik podstawowych terminów dotyczących krajowego systemu kwalifikacji*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2014 s. 16.

³⁴³ E. Faure, *Uczy się, aby być*, tłum. Zofia Zakrzewska, PWN, Warszawa 1975.

³⁴⁴ K. Pierścieniak., *Nieformalna edukacja dorosłych. Wokół zakresów i znaczeń*, „Rocznik Andragogiczny”, Toruń 2009, s. 8–97, P. Jarvis., *Learning in later life. An introduction for educators and careers*, Routledge, London 2001.

poprzez gry. Gracz biorąc udział w rozgrywce, bez wcześniejszego faktycznego planowania, jest w stanie pozyskać pewną wiedzę z obszaru, którego dotyczy dana gra wideo. W niektórych wypadkach pozyskanie wiedzy można nawet przypisać zwykłemu przypadkowi, np. wtedy, gdy w trakcie zabawy dziecko nauczyło się zasad gry w piłkę nożną, bez wcześniejszego zamiaru ich poznania³⁴⁵.

Są dwa powody, dla których zajmę się w tym podrozdziale analizą gier w ramach edukacji nieformalnej. Pierwszy z nich wynika z tego, że gracze mówiąc o zdobywaniu wiedzy, opierali swoje wypowiedzi na tym, czego nauczyli się z gier, natomiast kwestia nauczania szkolnego była często przez nich pomijana lub nawet głośno negowana przez wzgląd na jego aktualny kształt i kierunek. Drugim powodem tej analizy jest sposób uczenia się, czyli pozyskiwanie wiedzy bezpośrednio z gier wideo. Jak już wspominałem wcześniej, uczenie nieformalne nie jest planowym zdobywaniem wiedzy, a jej pozyskanie można przypisać przypadkowi. Warto jednak zwrócić uwagę, że w wypowiedziach moich rozmówców można znaleźć wiele potwierdzeń tego, że takie przypadkowe czy niezaplanowane pozyskanie wiedzy, czyli uboczny efekt grania, jest przez nich bardzo doceniane, a w niektórych przypadkach wiedza pozyskana z gier jest stawiana ponad tą, zdobytą w trakcie szkolnej edukacji formalnej.

Przed analizą tego, w jakich obszarach zdobywania wiedzy mogą pomóc gry wideo, należy zwrócić uwagę jeszcze na jedną bardzo istotną kwestię, o której wspominałem już w opisie gier poważnych. Chodzi mianowicie o aspekt zabawy, który będzie się bardzo często pojawiał w wypowiedziach graczy. W związku z tym, że nadrzędnym celem korzystania z gier wideo jest rozrywka, gracze nie do końca zdają sobie sprawę z tego, ile wiedzy są w stanie przyswoić w trakcie rozgrywki. Sami gracze stwierdzają, że ich poziom wiedzy z niektórych dziedzin jest wysoki, przy czym w trakcie gry nie czuli oni tego, że właśnie się czegoś nauczyli. Wynika to często z faktu, że wiedzę czerpali ze światów wirtualnych w trakcie zabawy, a nie podczas tradycyjnych wykładów lekcyjnych, których treści okazywały się często niezbyt przystępne.

Najśmieszniejsze u mnie w czasach szkolnych było to, że nigdy się nie uczyłam, często jedynie grałam w gry, za to dużo zyskałam wiedzy przez Internet, przez to w szkole nie były takie trudne, może dla mnie, to już zależy od ludzi. [Yumeha]

³⁴⁵ P. Jarvis,, *Learning in later life. An introduction for educators and careers*, Routledge, London 2001.

Naprawdę to mi się wydaje, że w edukacji to gry dużo robią fajnego. Popatrz na angielski, na osoby, które nie grają, że jakby ten ich poziom angielskiego jest duży, i płynnie się porozumiewają, ale też wiem, że oni na przykład mieli kursy, egzaminy i tak dalej, u nich to było nauka. A u mnie to był czas, który ja poświęciłem na przyjemność i w ogóle nie mam złego prognozy, jakby złej styczności z angielskim, wręcz przeciwnie, jestem na bardzo wysokim poziomie. [Krzysiek]

Gry z serii historycznych strategii czasu rzeczywistego potrafiły dostarczyć wiedzy historycznej, jak i z zakresu geografii. Język angielski szlifowałem głównie poprzez osłuchanie się w grach bez dubbingu, pozwala to poznać np. niespotykane w języku formalnym/nauczonym wyrazy slangowe lub określenia na różne rzeczy. [Kermitowski]

6.2.1. Zdobywanie wiedzy z pomocą gier wideo

Gracze w swoich wypowiedziach dotyczących pozyskania wiedzy za pomocą gier najczęściej mówią o nauce języków obcych, które były im potrzebne do zrozumienia tego, co dzieje się w świecie wirtualnym. Bez znajomości podstaw języka angielskiego przejście niektórych poziomów było ogromnym wyzwaniem, zwłaszcza że gry towarzyszą moim graczom już od wczesnych lat dziecięcych, kiedy to nie znali oni języków obcych, a dostępne tytuły często nie miały jeszcze polskiej lokalizacji. Przez to zmuszeni byli oni do zgłębiania tajników języka, jakim operowała gra – najczęściej był nim angielski³⁴⁶.

I na pewno mnie dużo nauczyły tak języków obcych. Jak pamiętam, że jak na przykład mieliśmy na angielskim kuć różne słowa, jak to jak tak typowo w szkole, to takie coś mi nie wchodziło. Nawet pamiętam do dzisiaj jedno słowo i to był czajnik, ja tego nie mogę zapamiętać za nic, a w jakiejś grze to się pojawiło to słowo i już od tego momentu pamiętam [śmiech]. Zacząłem później kupować angielskie klucze do gier, bo po pierwsze było taniej,

³⁴⁶ A. Surdyk., *Ludology as game Research in language pedagogy studies*, "Kalbotyra" 2008, nr 59 (3), s. 266–267; A. Surdyk, *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, Poznań 2007, s. 91–98. Augusty Surdyk uważa, że gry fabularne mogą stanowić świetną alternatywę do tradycyjnej nauki języków, ze względu na to, że uczeń (gracz) wchodzący w rolę swojej postaci, będzie niejako zmuszony do rozwoju swoich kompetencji językowych, jeśli będzie chciał rozwijać fabułę gry. A dzięki temu, że gracz znajduje się w tym momencie w spektrum zabawy, to nauka języka może przyjść mu z większą łatwością, gdyż tak jak w przypadku opisu edukacji nieformalnej, głównym zamiarem gracza jest osiągnięcie celu w grze, a nie nauka języka, którą możemy określić jako wypadkową procesu odgrywania roli w grze fabularnej.

no i mogłem się też w taki sposób uczyć, ale wiadomo, że to było takie poboczne to uczenie się [śmiech]. I od tamtej pory, że już większość gier gram po angielsku, tylko w kilka po polsku. [Jarek]

Gry bardzo mi pomogły przy nauce języka angielskiego. W czasach mojego dzieciństwa spolszczenia nie były bardzo popularne i często grałem ze słownikiem na kolanach. [Sythriel]

No to też w sumie miałem tak w grach od początku, jak właśnie zaczynałem grać w podstawówce, to się porozumiewałem dużo po angielsku i musiałem się sam uczyć, żeby sam zrozumieć coś w grach, bo też nie wszystko było przetłumaczone, no i w sumie sama Tibia nie jest do dzisiaj przetłumaczona. Przez to, albo nawet dzięki temu, sam z siebie musiałem pchać, żeby coś umieć, żeby się porozumieć z tymi ludźmi w grze, no i też mam dalej znajomych nie tylko z Polski, ale też z Niemiec czy z Ameryki, z którymi grałem. [Big Man]

No i też gry mi pomogły, żeby podszkolić się w językach, no i obecnie widzę, że to mi bardzo dużo dało, bo jestem bardziej komunikatywny w tym języku czy to w pracy, czy tak ogólnie, jak z kimś rozmawiam na żywo, czy oczywiście jak gram, to nie ma żadnych problemów. [Tomasz]

Poznanie ludzi nie tylko z najbliższej okolicy, szkoły, pracy, ale nawiązywanie także kontaktów z zagranicznymi graczami poszerza spojrzenie na świat i pomaga w nauce języków. [Kermitowski]

Okazuje się jednak, że popularna maksyma „człowiek uczy się przez całe życie” sprawdza się także w odniesieniu do nauki języków obcych za pomocą gier. Jeden z moich rozmówców jest z wykształcenia filologiem angielskim i uważa, że gry bardzo często pomagają mu wychwycić jakieś ciekawe sformułowania językowe, które jeszcze bardziej rozwijają jego umiejętności w posługiwaniu się tym językiem.

W grach na przykład zazwyczaj jak jest wersja polska, to sobie odpalam wersję polską, czy to napisy, czy dubbing. I tak samo w grach, ale i jak potem oglądam na przykład u anglojęzycznych youtuberów jakieś tam filmiki z przejścia jakiejś misji, a to robię bardzo często, czy coś, to patrzę na te napisy, bo ja z wykształcenia jestem filologiem angielskim. No i lubię po prostu gdzieś podpatrzeć, nauczyć się jakiegoś nowego słowa, jakiejś wypowiedzi, jak i jakiegoś konstruowania zdań. [Marcin]

Analizując powyższy cytat, warto zwrócić uwagę na to, że gracze często zauważają, iż oprócz słownictwa pozyskują podczas gier również wiedzę z zakresu angielskiej składni. Według

nich dzieje się tak dlatego, że w trakcie gry nie słyszą pojedynczych słów, tak jak na lekcjach w szkole, ale długie wypowiedzi, odpowiednio akcentowane³⁴⁷.

No to mi to dały te gry chociażby język angielski, toteż uważam, że bez gier by u mnie było trochę kiepsko z tym językiem angielskim. Bo to jak w grach masz te pełne zdania i tam się trzeba było tego nauczyć, żeby w głowie formować rzeczy czy nawet niektóre skomplikowane sformułowania, dla sposobu komunikatywnego. To jest coś, co uważam, że to jest pewien poziom płynności, który masz, mieszkając w jakimś kraju, bo mając, mieszkając w jakimś kraj, masz styczność, wiesz native'ami i oni, oni posługują się tym językiem. A ty jesteś w tej grze, no i te postaci to też nativy przecież. Tylko nigdy nie zrozumieć nawet NPC w grze, którzy się porozumiewają szkockim akcentem [śmiech], no ale przynajmniej wiem, jaki to akcent [śmiech]. [Krzysiek]

Podczas wchodzenia w interakcje z postaciami w świecie wirtualnym gracz często staje przed wyborem odpowiedniej opcji dialogowej, która pozwoli mu na kontynuowanie rozmowy. Zdaniem graczy taka forma porozumiewania się w grach pozwala na naukę poprzez skojarzenia. Jak sami wskazują, gdy zobaczą jakieś zdanie w grze, to w jakiś sposób zapada im ono w pamięć. Dzięki temu są w stanie odtworzyć je w innej rozmowie lub pamiętają jego konstrukcję, co pomaga w komunikacji w języku obcym. Do tego bardzo istotną kwestią jest rola wirtualnych native speakerów³⁴⁸. Postaci posiadają linię dialogową często w formie żywego języka prezentowanego przez natywnych lektorów, co bardzo pomaga osłuchać się z językiem obcym.

Gry to do tego stopnia u mnie ten angielski rozwinęły, że wiesz nawet, jak słucham po angielsku kogoś, kto mówi mądre akademickie rzeczy, no to po prostu to rozumiem. Też troszkę, nawet z tyłu głowy, traktuję to troszkę tak jak w grze, bo w grach też miałem styczność

³⁴⁷ C. A. Huertas-Abril i B. Muszyńska, *Effects of playing the video game Her Story on multiple dimensions of creativity in EFL writing – An international replication study*, ReCALL, s. 1–18, 2023. Badania Barbary Muszyńskiej i Cristiny Aránzazu Huertas Abril wykazały, że gra detektywistyczna *Her Story* nie tylko wpływa na poszerzenie kompetencji językowych, ale także pozwala na rozwój kreatywnego podejścia do wykorzystania języka obcego. W omawianej przez badaczki grze, gracz otrzymuje zadanie przesłuchania kobiety podejrzanej o udział w zniknięciu jej partnera. Gracz zadaje pytania, przy czym nie korzysta z wcześniej przygotowanych przez twórców tekstów, lecz musi sam pisać i zadawać pytania wirtualnej podejrzanej. Zdaniem autorek badania, dzięki dowolności w kreowaniu pytań, studenci byli w stanie rozwinąć kreatywne podejście do wykorzystania języka obcego.

³⁴⁸ K. Kotula, *Od cRPG do gier logicznych. Rozważania na temat użycia gier komputerowych w kontekście glottodydaktycznym*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5), s. 131–133.

z jakimiś mądrościami, tam się dowiedziałem, jak to brzmi po angielsku i teraz automatycznie działałam właśnie takimi skojarzeniami, wszystko rozumiem. [Krzysiek]

Pozostając przy zagadnieniu nabywania kompetencji językowych, warto też zwrócić uwagę na to, o czym mówili moi rozmówcy z problemami słuchowymi. Ich zdaniem, to właśnie gry wideo zachęciły ich do rozwijania umiejętności czytania i pisania. Czytanie pozwalało im na lepsze zrozumienie tego, co dzieje się na ekranach monitorów, natomiast pisanie to jedyna możliwość komunikacji dla niesłyszących graczy już w trakcie rozgrywki, kiedy nie są w stanie migać do siebie na kamerach internetowych:

Gry mnie nauczyły bardzo dobrej umiejętności pisania. Takich zasad i sposobu pisania uczyło mi się o wiele lepiej przez gry niż w rzeczywistości w szkole. [Yumeha]

Ja w grach się nauczyłem jak dobrze pisać zdania w języku polskim i angielskim, bo jakoś musiałem rozmawiać z innymi i teraz to umiem. [KaruPL]

Czytanie na forum i pisanie na czacie w trybie multiplayer dało mi znajomość rozwinięcia języka polskiego, pomimo bycia głuchoniemą osobą, jestem w stanie się rozwijać dzięki forum a i też na multiplayer rozmawiać z osobami słyszącymi. [Akuma]

Matthew Wilhelm Kapell oraz Andrew B.R. Elliott są zdania, że kluczowymi elementami umożliwiającymi zdobywanie wiedzy historycznej poprzez gry wideo są odpowiednia symulacja i reprezentacja tematów historycznych, które są przedstawione w danej grze³⁴⁹. Harry Brown sugeruje, że gry wideo, które zachowują tego typu cechy, stanowią najlepsze narzędzie do nauki historii. Argumentuje on, że w takich produkcjach gracz samodzielnie kreuje wirtualną przeszłość, co sprawia, że poza aspektem rozrywkowym pojawia się również element edukacyjny³⁵⁰. Potwierdzenie tej tezy można znaleźć w opinii moich graczy, którzy twierdzą, że dzięki grom wideo w znacznym stopniu rozwijają swoje zainteresowania z zakresu wiedzy historycznej:

W ogóle gry też uważam, gry mają jedną fajną rzecz i tutaj gry historyczne najbardziej to robią. Bo jesteś w stanie przyjmować jakieś informacje w ciągu przez grę w przystępny sposób. Jeżeli to by była gra odtwarzająca wydarzenia historyczne, i mamy tam np. kampanie

³⁴⁹ M. W. Kapell, A. B.R. Elliott, *Playing with the Past Digital games and the simulation of history*, London 2013, s. 10–14.

³⁵⁰ H. Brown, *Video Games and Education*, New York 2014, s. 118.

napoleońskie, a zrobiłeś kampanię Napoleona, to jesteś w stanie jakby zarysować wojny napoleońskie. [Krzysiek]

To dzięki grom tak naprawdę już jako dzieciak to miałem taki pierwszy kontakt z historycznymi faktami. Nagle okazuje się, że wiem, kto rządził Hiszpanią w osiemnastym wieku. Wiem, jaka jednostka była taką chlubą ich armii, bo Hiszpania miała jedyną jednostkę na początku gry, która miała miecz i tarczę w Empire Total War 3, i ona była bardzo silna, więc musiałem ją często rekrutować. [Jarek]

Oj mnie to jeszcze gry wspomogły w nauce historia 100% jakby. Ja byłem dzieciakiem strasznie zajarany na punkcie historii, nie bo grałem w takie gry właśnie. Jak opisać, zacząłem opisywać na historii falangę. To mi nauczycielka powiedziała, że wystarczy. W całej klasie oczywiście zdziwienie, skąd ja to wiem, a ja wiedziałem z gier, że jest to taka formacja wojskowa i pewnie by wystarczyło, jakbym to powiedział, ale ja wiedziałem ciut więcej [śmiech]. [Krzysiek]

Jesteś już w stanie już później powiedzieć, co na to wpłynęło, czy jakby dlaczego to było tak, a nie inaczej, bo w grze wynalazłeś technologię, kodeks praw człowieka i ty sobie kojarzysz, że to Napoleon go wprowadził do armii, nie, że nie wolno bić żołnierzy, a później masz takie, że oglądasz sobie film i widzisz, że ci żołnierze są tacy jakiś dziwnie, ale dlaczego? No tak, bo ich będą bili, nie jak coś takiego się będzie działo. [Jarek]

W przypadku nauki zagadnień z pogranicza historii i nauk społecznych bardzo istotną kwestią jest także czas i miejsce, w jakim osadzony został świat gry wideo. W zależności od tego, czyli tzw. settingu, gracz mógł się dowiedzieć, co działo się w poszczególnych etapach rozwoju społeczeństw³⁵¹, a w przypadku gier z serii *Cywilizacja* mógł np. pozyskać wiedzę na temat rozwoju danego państwa od jego zarania aż po czasy dzisiejsze.

Tak są takie, takie rozbudowane gry. To ten aspekt edukacyjny i istnieje tam nasz, istnieje tam na przykład w taki sposób, że jeżeli masz grę osadzoną w settingu fantazji albo

³⁵¹ J. McCall, *Gaming the Past Using Video Games to Teach Secondary History*, New York 2011. Kilka przykładów z książki McCallana, w których zestawia gry z różnymi zagadnieniami historycznymi: *Assassin's Creed Odyssey* – gra RPG jako sposób przedstawienia czasów starożytnych. *Assassin's Creed Discovery Tour* – wbudowany dodatkowy tryb gry w trzech odsłonach serii *Assassin's Creed* (Origin, Odyssey, Valhalla), pozwalający graczom na przemierzanie różnych historycznych obszarów wraz z wirtualnym przewodnikiem. *Nebuchadnezzar* – strategia ekonomiczna osadzona w czasie powstawania krainy Mezopotamii, kontekst gry skupia się np. na sposobie uprawiania roli w starożytnej krainie, lub dystrybucji żywności. *Unity of Command 2* – gra przedstawiająca działania nazistów i aliantów na froncie północno zachodnim we Francji.

w historycznym, to możesz się uczyć. O, zobaczyć na własne oczy, jak wyglądała struktura zamków, albo jak masz miasta czy tam metropolię w jakiejś epoce, w której dana gra się dzieje, to możesz zobaczyć. To możesz tam zobaczyć, jak warstwy społeczne są tam ułożone, kto mieszka, gdzie i jak. Na przykład Kingdom Come to zrobił świetnie. [Jarek]

Nie tylko setting świata, ale i mechaniki gry wymagały od graczy często szybkiego liczenia jakichś statystyk, które pozwalały im na osiągnięcie znacznie lepszego wyniku. W przypadku takiego wykorzystania gier gracze upatrują ich pozytywnego wpływu na ćwiczenie podstawowych zagadnień z zakresu nauk ścisłych, głównie podstaw matematyki.

Na dobrą sprawę gry strategicznie czy stare RPG to dużo matematyki. Bo tam te obliczenia nie, wiesz te abstrakcyjne rzeczy z matematyki, ale jesteś w stanie się wyrobić sobie w głowie takie prowadzenie szybkich obliczeń. No to na pewno wpływa pozytywnie na jakąś część mózgu za to odpowiedzialną. To pamiętam w szkole, że ludzie na kalkulatorze ogarniali większość działań. A u mnie to szybkie dodawanie, szybkie mnożenie to już w głowie, bo to właśnie z gier. Coś tak przecież procentowe mnożniki umiejętności nie to też jakby, jakkolwiek to prozaicznie zabrzmiało, liczenie procentów i tak dalej. No ale dla dwunastolatka to było coś, no mało kto tak liczył wtedy, a to dlatego, że się musiałem nauczyć, jak liczyć obrażenia w Baldurze. [Krzysiek]

6.2.2. Nauka i rozwój umiejętności miękkich

Mówiąc o zdobywaniu wiedzy, gracze nie ograniczali się w swoich wypowiedziach tylko do czegoś, co możemy określić jako „wiedza szkolna”, ale zwracali również uwagę na to, że dzięki graniu byli w stanie rozwijać u siebie różne umiejętności, które możemy nazwać miękkimi.

Pierwszym wymienianym benefitem z gier w kontekście umiejętności miękkich jest rozwój kreatywności – zarówno w kwestii tworzenia czegoś nowego, jak i kreatywnego podejścia do rozwiązywania problemów, które pojawiają się na życiowej drodze.

Im starsza byłam, marzyłam o zostaniu artystką tak żeby tworzyć postaci w grze. Dlatego dzięki grom uczyłam się jak to powinno wyglądać i jak rysować takie postaci. Teraz ogólnie mamy dobre czasy, pełno informacji w Internecie można zyskać ciekawe umiejętności przez Internet jeszcze wiele nowych. [Yumeha]

Niekoniecznie musi być to jakaś gra, którą robisz w szkole z nauczycielem, może to być jakaś gra, którą robisz na komputerze w grze, i to musisz sobie wymyśleć. Jak się grał w Tomb Ridera, to tam było samo rozwiązywanie zagadek, żeby tam przejść jakiś poziom. To też jest takie uczące młodego chłopaka, jak do czegoś podejść. Czasami się widzi w innych grach jakieś paternity, jak się coś robi, albo jak do czegoś można dojść, więc myślę, że to tak bardziej to rozwija. [Big Man]

W powyższych wypowiedziach gracze mówią o pewnych wzorcach wyniesionych z gier, które to jeden z nich określił terminem *pattern*, oznaczającym wzór radzenia sobie z różnymi problemami. W tej kwestii kolejny raz pojawia się perspektywa skojarzeniowa, która pozwala graczom na radzenie sobie z jakimiś problemami, na podstawie tego, co zaobserwowali w trakcie rozgrywki w grach wideo.

Pomagają mi się uzewnętrznić kreatywnie właśnie tak poprzez rozbudowaną wyobraźnię. Dzięki temu, jeżeli potrzebujesz właśnie tak coś ściśle organizacyjnie czasem zrobić, to gry dają taką możliwość, żeby się w tej kwestii rozwinąć i to też takie zaspokojenie potrzeb się z tego robi. Bo jednak ty odgrywasz jakąś kampanię, robisz jakiś playthrought i to jest coś twojego, opartego na twojej kreatywności. Drugi gracz może robić te same kwestie i tak dalej, ale on nie będzie miał tych samych myśli, nawet w które ty przechodząc tą postacią nie będzie, nie musi mieć takich samych przemyśleń. Takiego samego odbioru świata i to jest takie fajne, że jednak gry dają tą możliwość, że różnych ludzi z różnymi podejściami mogą oderwać i wprowadzić na wspólną płaszczyznę. No i na tej płaszczyźnie możesz coś zobaczyć i ty też możesz właśnie się rozwinąć tak kreatywnie. [Krzysiek]

Gry wideo to mnóstwo ciekawych historii, z których można czerpać inspiracje, jak z książek. Stołowe gry RPG wprost polegają na tworzeniu własnych historii i wcielanie się w wykreowane przez siebie postaci. W nich nie ma narzuconego scenariusza jak w grach wideo. Wszystko, co robisz, zależy od ciebie i twojej kreatywności, która musi się rozwijać. [Sythriel]

Mówiąc o rozwoju kreatywności, gracze zwracają również uwagę, że wyobraźnia, na którą mają wpływ gry, także pomaga w rozwinięciu kreatywnego podejścia do niektórych problemów:

Jak się gorzej czułem, to grałem więcej, albo spędzałem czasu na grach więcej, żeby też tak nie myśleć, żeby od tego odejść, to było takie główne oderwanie od takiej rzeczywistości, że mnie coś bolało. No to tak działa, jeśli zajmujesz się czymś innym, że tam się skupiasz, to nie

myślisz, że cię coś boli. Psychologowie też tak mówią, żeby zmieniać punkt widzenia, ja to nawet nazywam taką ucieczką w krainę wyobraźni, a wiadomo, gracze mają ją dość wybujałą i tam skupiam się na czymś innym, jak się czujesz, że jest mi źle i tak można sobie radzić z problemami w inny sposób. [Big Man]

Grałem w takie gry, to też dużo wyobraźnią sobie dopowiadałeś i rozwijałeś tą kreatywność. Nie, że nie patrzyłeś tylko na szatę i otoczkę graficzną czy mechanikę. Tylko faktycznie te twoje postacie miały jakąś historię, którą sam dopowiadałeś. Skyrim np., który jest drewnianą grą, to tam, jeżeli masz wyobraźnię i sobie dopowiadasz rzeczy, jak to wygląda, to możesz totalnie zmienić odbiór gry, bez jakiegoś ingerowania w nią. Wydaje mi się, że to też trochę pomaga wykreować później jakieś rzeczy, że jednak już do czegoś zrobionego jesteś w stanie. Dodać swoją wyobraźnią inne rzeczy i to samo w IRL [świat rzeczywisty]. [Krzysiek]

Gry strategiczne pomagają uczyć logicznego myślenia. Trzeba zastanowić się, gdzie ustawić dany zasób, żeby wykorzystywać go w przyszłości, tak samo jak w życiu i inwestowaniu. [Kermitowski]

Nauka pracy zespołowej to kolejna umiejętność, na którą zwracali uwagę gracze. Co ciekawe, mówiąc o nauce pracy w zespole, nie odnosili się oni tylko i wyłącznie do gier sieciowych, ale także do gier dla pojedynczego gracza, które w swoich mechanikach zakładały np. odpowiednią współpracę oddziałów kierowanych przez gracza, a ich zadaniem było np. przejęcie wrogiego osiedla w grach z serii *Total War*.

Dla mnie to jest coś, co wydaje mi się, że właśnie gry strategiczne mnie nauczyły takiej pracy zespołowej na zasadzie my wszyscy jesteśmy jakimiś elementami i jakoś musimy grać ze sobą, żeby to wszystko działało. No i wiesz, jak masz w luczników, którzy biją tylko kawalerie, a masz czarodzieja, który ma aoe [atak obszarowy], to nagle pojawia ci się pomysł, że ty nie musisz tym czarodziejem jako bohaterem tylko bić i wygrać, tylko wpadasz na pomysł, żeby tych luczników ustawić na jakiejś górze, gdzie jest wąskie gardło do przejścia, czekasz na dogodny moment i wtedy jak zrobisz kombinacje czarodzieja plus luczników, to przeciwników w chwilę nie ma. [Krzysiek]

W powyższym cytacie możemy zauważyć, że gracz mówiąc o pracy zespołowej, skupił się nie tylko na samej współpracy, ale także na tym, że istotą tego typu aktywności jest umiejętne zarządzanie ludźmi, które pozwala na osiągnięcie założonego celu. O nauce takiego sposobu

działania wspominają także inni gracze, którzy uważają, że to właśnie gry nauczyły ich zarządzania zespołem, co wykorzystują do dzisiaj np. w pracy.

W sumie też jak na to patrzę, to też mnie nauczyło takiego, takiej rozmowy z ludźmi, co też mamy zrobić, jak mamy coś zrobić takiego leadershipa, czyli bycia takim liderem czasami, kiedy potrzeba. [Big Man]

Mieliśmy w gildii wielu ludzi i jakby ja zarządzałem tą gildią, no i to jest w sumie coś, co mnie nauczyło takiego zarządzania ludźmi, w taki sposób mówić ludziom, żeby coś wyszło, jak ich pocieszać, kiedy przegraliśmy wojnę z jakąś inną gildią i kiedy np. siedzieliśmy na komunikatorze głosowym w jakieś 50 osób i np. przegraliśmy coś, o co walczyliśmy od paru miesięcy, ale na końcu się nie udało i jakby wszystko zrzucało się na mnie, jakby dlaczego, co, po co i tak się tego uczyłem. [Tomasz]

W dodatku przy kwestii odnoszącej się do odpowiedniej współpracy i zarządzania innymi gracze mówili także o tym, że gry są w stanie nauczyć cierpliwości i empatii, które są przecież bardzo istotne, gdy mowa o dobrym współdziałaniu między jednostkami.

Cierpliwości to mnie gry nauczyły. Nie pamiętam, jaka to była pierwsza gra, w którą zagrałem, która wymagała ode mnie takiej cierpliwości jak soulsy. Ale jak był pierwszy moment, jak jest pierwszy moment w życiu człowieka, kiedy musi pokonać pudziana, który ma pasek HP³⁵² na cały ekran. Czasami kilkanaście, kilkadziesiąt prób, no ale dzięki temu, to później owocuje tym, że jesteś bardzo cierpliwą i wytrwałą osobą w życiu [Jarek]

Wiesz co życzliwość do obcych. Powiem ci szczerze, to jest coś, co ja się kiedyś zastanawiałem, bo zauważyłem, że ludzie często mają tak, że boją się do kogoś zagadać albo odwrotnie, jak ktoś ich zagada, to nie wiedzą, jak zrobić. Ja tak się zastanawiałem, czemu ja tak nie mam, to jest dość prosta odpowiedź. Jeżeli od dziecka do teraz grasz w gry, gdzie za rozmawianie z obcymi jedyne dostajesz jakąś gratyfikację, to wiesz, że warto rozmawiać z innymi i być do nich życzliwym. [Krzysiek]

W przypadku niektórych graczy zainteresowanie grami wideo przerodziło się w ogromną pasję, którą rozwijają do dziś już jako aktywność zawodową, gdyż część z moich respondentów jest np. game designerami.

³⁵² Forma języka gracza oznaczająca ilość punktów życia postaci.

Obecnie studiuję właśnie nauki związane z projektowaniem gier, dzięki zyskaniu umiejętności o wiedzy o grach, przez lata grania. [Yumeha]

No i też gry mi pomogły, żeby podszkolić się w wiadomo językach, no i obecnie w firmie, w której teraz pracuję, też mam różne pomysły na to, jak można właśnie bardziej zareklamować gry, jak można grać, bo to jest coś, co robię całe życie, i praca z grami, nad grami, przychodzi mi bardzo łatwo i jest bardzo przyjemna. [Tomasz]

No i w sumie to moje doświadczenie z innymi graczami, czy granie obecnie w gry no to mi pomaga, bo jest się na czasie w czymś takim. Bo wiesz, co mogą chcieć ludzie młodszy, nie wiem, w przedziale wiekowym 10–16 i nastolatki w 16–21 czy jacyś starsi, jakie gry dla nich dopasować. No to takie dość ciekawe, no i próbujemy coś takiego zrobić. No i to też jest takie fajne, że mogę przekuć to, co lubię i co umiem, w pracy, bo to jest fajne, jak się w pracy robi to, co się lubi, a tutaj takie fajne zadanie, więc mam nadzieję, że coś do tego dojdzie. [Big Man]

Ale wydaje mi się, że gdyby ludzie odpowiednio wcześniej mieli kontakt z takimi grami, które wymagają myślenia i gospodarowania dobrami, to byłoby, to byłoby mniej, wiemy. Bo ja mogę, ja mogę to powiedzieć, bo wiem, bo studiowałem finanse przez jakiś czas. Na pewno nauczyłem się dzięki grom właśnie jak działać w interesach. No weźmy strategię ekonomiczną. Jak byłem tym 7-latką czy tam 8–10, włączyłem tych i włączyłem tych herosów, the guild czy cywilizację, to nagle okazało się, że trzeba uważać na to, jak się wydaje i zarządza. Jak się wydaje to złoto, tego złota można wydać więcej niż się ma, no i będzie kłapa. I to było i jest nadal super, i do dziś się przydaje. [Jarek]

Aby lepiej przedstawić to, jak gracze mogą wykorzystywać w swej pracy zawodowej umiejętności pozyskane z gier wideo, chciałbym przeanalizować dwie historie, które w ciekawy sposób wyjaśniają, jak wiedzę z gier można wykorzystać w przyszłości. Historie te pokazują, jak istotne jest odpowiednie wykorzystanie gier wideo i nieodrzućanie ich możliwości w procesie edukacji. Ma to szczególne znaczenie, gdy mówimy o graczach z niepełnosprawnościami, którzy byli pozbawieni możliwości rozwijania umiejętności komunikacji z grupą z powodu ciągłego spędzania czasu w domu na skutek ograniczających ich skutków niepełnosprawności.

6.2.3. Aplikacja od gracza dla graczy

Pierwsza ze wspomnianych historii to opowieść jednego z moich rozmówców na temat jego aktualnej pracy nad przeglądarką przeznaczoną dla graczy.

Pracuję w firmie, gdzie robimy właśnie taką aplikację, przeglądarkę, no i myślimy, jak tam bardziej zaangażować młodsze pokolenie, żeby patrzyło na gry czy też same grały w te gry różne. W sumie myślę, że te gry mi tak pomogły, żeby się rozwinąć, żeby tak, wiesz, bo gry są teraz popularne bardziej, coraz więcej ludzi w nie gra. [Big Man]

Sam gracz uważa, że projekt, nad którym obecnie pracuje, jest bardzo wartościowy zarówno dla korporacji, jak i odbiorców gier wideo, ze względu na ciągły rozwój tego medium.

No jest w tym duży potencjał, bo jak się jest od początku w tych grach, no i jest się takim w moim przypadku tak było, hard userem gier i było się w tym klimacie, to obecnie, kiedy widać w tym też dużo możliwości nie tylko spędzania tam czasu, ale też możliwości pracowozarobkowe, to to jest to bardzo pożyteczne, że to, co przesiedziałem tyle w tych grach, to nie było takim zmarnowanym czasem, że o siedzisz w domu i nie wychodzisz na dwóch... no bo nie mogę [śmiech] to gram w gry. [Big Man]

Zdaniem gracza gry wideo w wielkim stopniu pozwoliły mu się rozwinąć na tyle w pracy zespołowej i zarządzaniu dużym zespołem ludzi, że teraz wykorzystuje te umiejętności w pracy w dużej korporacji;

W sumie to teraz, jak jestem team leaderem tego projektu przeglądarki gamingowej, to widzę, jak mi gry pomogły, że też umiem w taki sposób oczekiwaniami żonglować, że nie możemy może zrobić wszystkiego, ale możemy zrobić coś i też tak to na początku działało w tej gildii. [Big Man]

Mnie nikt tego nie uczył, miałem 16 lat i siedzi chłopak w domu, a np. w gildii miałem 50 osób, które jest razem ze mną na komunikatorze i muszą wszyscy mnie słuchać i czy są starsi, czy młodszy [śmiech]. No to dla mnie też jest takie wyzwanie i to było fajne, że się mogłem nauczyć takiej rozmowy, dość czasami ciężkiej, z wielką grupą ludzi, jak coś nie wyszło to też trzeba się było wytłumaczyć, dlaczego coś nie wyszło, no dzisiaj, jak zaczynałem pracę no i do teraz, to nie czuję się tak osaczony tymi problemami, bo przyrównuję to automatycznie do tego, co działa się np. na czacie gildyjnym i sobie z tym radzę. [Big Man]

Poza tym, że gracz jest liderem grupy, która pracuje nad omawianą aplikacją, to dodatkowo, dzięki swojej znajomości środowiska oraz samych gier, pełni on w firmie także funkcję konsultanta gamingowego, który wspomaga resztę zespołu swoją wiedzą o grach, zdobywaną, jak sam na to wskazuje, latami.

W firmie mamy też taki osobny dział, który zajmuje się samymi grami, bo w tym też jest duży potencjał zarobkowy, czy e-sport, czy inne tego typu branże zarabiają bardzo dużo i coraz więcej firm chce trochę tego kawałka tortu dla siebie wziąć. [Big Man]

Bo wiesz, dzięki takiemu power gamingowi, który ja uskuteczniałem, to wiem co nieco, co mogą chcieć ludzie młodsi w przedziel wiekowym 10–16 i nastolatkowe w 16–21 czy jacyś starsi, jakie gry dla nich dopasować. No to takie dość ciekawe, no i próbujemy coś takiego zrobić razem, żeby ta apka była dostępna dla wszystkich. No i to też jest takie fajne, że mogę przekuć to, co lubię i co umiem, w pracy, bo to jest fajne, jak się w pracy robi to, co się lubi, a tutaj takie fajne zadanie, więc mam nadzieję, że coś do tego dojdzie. [Big Man]

Mój rozmówca zwraca uwagę na to, że to właśnie dzięki grom i społeczności zebranej dookoła gier wideo był w stanie zdobyć przedstawione powyżej umiejętności, które sam ogólnie określa jako „team leaderskie”. W całej rozmowie z graczem można było zauważyć, że gry odegrały ogromną rolę w jego życiu i on sam bardzo dużo im zawdzięcza. Mówi o tym, że gry były dla niego drogą do świata zewnętrznego, a większość umiejętności uzyskał właśnie za ich sprawą.

Podsumowanie roli gier w zdobywaniu wiedzy

Okazuje się, że gdy mowa o roli gier w procesie edukacji, najważniejszym aspektem jest zabawa, która jest jednym z elementów korzystania z gier. Gracz w trakcie rozgrywki bierze udział w aktywności ludycznej, kojarzącej mu się z czymś przyjemnym, przez co często powraca, by zagrać jeszcze raz i by np. ukończyć dany poziom. To właśnie dzięki temu zabawowemu charakterowi rozgrywania gier ich użytkownicy pozyskują z nich wiedzę. Co więcej, nie muszą być to gry *stricte* edukacyjne, gdyż o takich typach badani w ogóle nie wspominali. W swych wypowiedziach na temat edukowania za pomocą gier odwoływali się tylko do gier popularnych, a te nie skupiają się na edukowaniu graczy, gdyż ich głównym celem jest rozrywka. Kilukrotnie w pracy pisałem o tym, że wiedza zdobyta w trakcie rozgrywki jest efektem ubocznym grania, a gracz dopiero po jakimś czasie uświadamia sobie, że to właśnie za pomocą gier zgłębił określoną dziedzinę lub pozyskał albo rozwinął daną umiejętność.

Kiedy mowa o pozyskiwaniu wiedzy na dany temat, gracze w głównej mierze skupiali się na dwóch obszarach: językach obcych (głównie angielskim) oraz historii.

W kwestii języków obcych gracze zwracają uwagę, że w wielu grach byli oni wręcz zmuszeni do sięgania po słownik języka obcego, który pozwolił im na zrozumienie danego dialogu lub treści zadania, jakie musieli wykonać w grze. Warto w tym miejscu przypomnieć, że gracze biorący udział w tym badaniu swoją przygodę z grami rozpoczynali około roku 2000, kiedy nie wszystkie gry były spolszczone, a dostęp do tłumaczy internetowych mieli tylko nieliczni, którzy posiadali w swoich domach łącze internetowe, dlatego najlepszym przyjacielem gracza okazywał się w tamtych czasach słownik. Wypowiadając się na temat nauki języków obcych za pośrednictwem gier, moi rozmówcy zwracali także uwagę na to, że dzięki interakcjom z różnego rodzaju przedstawicielami innych kultur mogli nauczyć się jakichś typowych zwrotów w języku obcym, właściwego akcentu lub sposobu reakcji na określone zdania, co – jak sami mówią – wykorzystują do dzisiaj.

Zdobywanie wiedzy z zakresu historii przychodziło bardzo łatwo szczególnie tym graczom, którzy decydowali się na rozgrywanie gier strategicznych, gdyż – jak wspomniałem – ich fabuła często nawiązywała do rzeczywistych wydarzeń historycznych. Gracze mówią o tym, że sama gra oczywiście dużo ich nauczyła, mogli chociażby poznać dzieje wojen napoleońskich, w trakcie których kierowali armiami cesarza Francuzów Napoleona Bonapartego. Co więcej, niektóre gry, jak chociażby *Total War: Napoleon*, zachęcały do wyjścia poza sam obszar gry i zgłębiania wiedzy na temat poczynąń tego wodza z książek lub programów na jego temat. Oczywiście zdarzało się również tak, że gracze zafascynowani jakimś filmem, np. opowiadającym o antycznej Grecji, sięgali po gry osadzone w tych realiach, takie jak *Age of Mythology* lub *Assassin's Creed Odyssey*, dzięki którym mogli sami uczestniczyć w ważnych wydarzeniach z tego okresu historycznego, czy też przemierzać ulice antycznych miast.

Poza zdobywaniem wiedzy gracze w swoich wypowiedziach wskazywali także na nabywanie różnego rodzaju umiejętności. Znaczna większość z nich zalicza się do kompetencji miękkich, wśród których wyróżnić można umiejętność angażowania się w wykonywaną czynność, umiejętność współpracy z innymi czy też najczęściej wymienianą kreatywność. Gracze nauczyli się tych umiejętności i wielu innych lub je u siebie rozwinęli za pomocą różnych elementów gier. Chęć współpracy wynika ze wspólnego dążenia do osiągnięcia celu gry wraz z innymi graczami, rozwój kreatywności bierze się chociażby z konstruowania różnego rodzaju budynków czy nawet

całych miast w grach do tego przeznaczonych, a wspomniane zaangażowanie w różne działania wzrasta poprzez wykonywanie często trudnych zadań w grach wideo, które wymagają nierzadko wielu godzin, a nawet dni ciężkiej pracy i niepoddawania się, czego przykładem niech będzie omawiana historia jednoręcznego gracza, który ukończył gry z serii *Dark Souls*.

6.3. Gry a kultura

Projektując badanie dotyczące roli gier w życiu graczy z niepełnosprawnościami, nie sposób pominąć kwestii ich uczestnictwa w kulturze. Zarówno same gry wideo, jak i wszystkie aktywności skupione wokół tego medium, jak chociażby konwenty fanowskie, filmy o grach, w tym gameplaye na serwisach streamingowych i wiele innych, stanowią ważny obszar współczesnej kultury cyfrowej. Jednocześnie sektor gier jest jedną z najprężniej rozwijających się branż kreatywnych, która pod wieloma względami wyprzedza dzisiejszy przemysł filmowy czy muzyczny, uznawane przecież obecnie za jedne z najistotniejszych³⁵³. Warto wskazać, że samo granie w gry jest ważną i powszechną praktyką kulturową, co potwierdza chociażby przytaczany już we wcześniejszych rozdziałach Mihál Csíkszentmihályi, który pisze tym, że to właśnie gry wideo wypełniają tzw. przerwy w korzystaniu z kultury³⁵⁴. Zatem gracz w swoim czasie wolnym, a co więcej, w swoim pokoju, jest w stanie oddawać się aktywności kulturowej, którą jest przede wszystkim granie w gry wideo, ale także chociażby oglądanie materiałów związanych z nimi, co możemy utożsamić z oglądaniem obrazów, czy nawet oglądanie rozgrywek e-sportowych, podczas których gracz staje się widzem, tak jak osoba oglądająca film czy przedstawienie teatralne.

Moi rozmówcy niemal jednogłośnie potwierdzają, że gry wideo to istotna dla nich część kultury cyfrowej. W swoich wypowiedziach nie tylko odnoszą się do tego, że gry są bardzo istotnym elementem kultury współczesnej, ale stwierdzają również, że samo tworzenie gier jest swego rodzaju formą kolektywnie uprawianej sztuki współczesnej. W jej powstawaniu uczestniczy ogromna liczba osób na wielu stanowiskach. W wypowiedziach graczy pobrzmiewała nuta fascynacji, gdy mogli powiedzieć, że gry jako ich główne hobby są tak rozbudowanym obszarem kultury, z którego mogą korzystać codziennie, bez większych ograniczeń.

³⁵³ Raport *Kondycja Polskiej Branży Gier 2020*, Krakowski Park Technologiczny, 2020.

³⁵⁴ M. Csíkszentmihályi, *Przepływ...*, op. cit. Zdaniem Csíkszentmihályi gry wideo stały się na tyle istotnym elementem kultury, że samo granie w różne produkcje, może być porównywane do wyjścia do teatru czy kina.

Gry to też część kultury. Gry to nośnik wartościowych historii i bogate medium przynoszące miliony przychodu rok w rok. [Sythriel]

Gry to na pewno są częścią dzisiejsze kultury, takie jak książka, filmy i seriale, gry są wszędzie, dlatego są kulturą. [Yumeha]

Kultura bez gier. To jest tak samo, jakby to jest mi się wydaje, że to jest pytanie tego samego rodzaju, co, gdyby zabrakło filmów w kulturze. [Jarek]

Tak jak wspomniałem, gracze uważają, że gry wideo są nie tylko elementem kultury, ale również, że ich tworzenie jest swego rodzaju sztuką:

W odegraniu, napisaniu gry to jest sztuka, to jest to jest rzemiosło i no ludzie, którzy nie grają, olewają te gry, to tego nie rozumieją, co to jest rzemiosło, nie znają też skali pracy, jaką trzeba włożyć w stworzenie tak wielkiego projektu. Nie i tak, także ja po prostu zobaczyłem, że gry to może być sztuka i kultura. [Krzysiek]

Inni natomiast stwierdzają, że możliwość korzystania z gier wideo jako wytworów kultury stała się bardzo istotną kwestią w ich życiu, ze względu na to że często była to jedyna aktywność kulturowa dostępna im w okresie wzmożonego pogorszenia stanu zdrowia:

No tutaj myślę, że to jest dość ważny aspekt w moim życiu, jak mówiłem w pracy też to wykorzystuję i to jest dla mnie super fajne. No bycie takim graczem, czerpanie z tej kultury, to dla to jest super i wiem, że też one mi pomogły w tych trudnych chwilach, więc mam taki duży sentyment do tego, no i tak i chyba już zawsze będę grał w gry. [Big Man]

Premiery gier traktuję na równi z premierami filmów czy seriali. W mojej opinii jest to takie samo medium lub pod wieloma względami ciekawsze, gdyż angażuje widza w większym stopniu. [Kermitowski]

6.3.1. Gry w przewadze, czyli o istocie interaktywnego medium kulturowego

Gracze mówiąc o grach jako o tekstach kultury, zwracają uwagę na ich przewagę nad innymi dziełami. Najważniejszymi cechami, które zdaniem badanych zdecydowanie wyróżniają gry, są ich pełna interaktywność oraz niemal nieograniczone możliwości wejścia w inny wirtualny świat. Pisząc o pełnej interaktywności, mam na myśli to, że gracz jest w stanie wejść w interakcję z większością elementów świata przedstawionego.

No jak czytasz książkę. Czy też jakąś historię, no to czytasz, możesz sobie tam wyobrazić. No i jak właśnie w grze, Wiedźminie masz bardzo duży nacisk fabularny, tam też są historie. Wiesz te questy można byłoby rozbić na opowiadania i też można byłoby je spisywać jakieś morały. Z nich wyciągać czy rzeczy i to mnie zawsze fascynowało w grach, że jednak uważam je za takie medium trochę idealne, bo od twórcy gry zależy, co ty zrobisz, czy to będzie wizualna bajka, czy to będzie właśnie przeladowaną akcją obraz. [Krzysiek]

No bo jak kupisz sobie Lego, czyli coś innego do składania, to to będzie Lego i tak jakby godzinę czy dwie się pobawisz, zrobisz. Chcesz pograć w grę, którą odpalisz? No to tu masz x godzin, na które możesz poświęcić ten czas, gdzie jednocześnie też siedzisz w tym świecie i on ci odpowiada, co mnie bardzo cieszy. [Tomasz]

Muzyka w grach nie ustępuje często tej w kinach lub teatrach, dajmy na to soundtracki z gier takich jak GoW, Death Stranding czy Cyberpunk, ale w grach masz ten plus, że możesz poczuć tą muzykę na sobie, bo to jest twoja historia. [Kermitowski]

W kwestii interaktywności światów wirtualnych bardzo istotne jest także to, że w grach, w których otrzymujemy możliwość kreowania swojej postaci, możemy dostosować swojego wirtualnego awatara do naszych potrzeb: z jednej strony może on być podobny do nas (graczy), z drugiej może być kimś, kim my jako gracze chcielibyśmy być.

Nie, no czemu ja tworzący postać z pełnym uwarunkowaniem, przeżyciami, przemyśleniami, prawie że żywą, mam traktować to mniej kultury. Mniej niż czterowersowy wiersz. Nie, to to nie ma dla mnie sensu. [Krzysiek]

Niektóre porównania wywoływały u graczy frustrację, w związku z wypowiedziami osób, które patrzą na gry jako na niewysublimowaną formę rozrywki, umniejszając ich wartość jako wytworu kultury:

I teraz ludzie to zarzucają, że granie to rozrywka dla debili, tylko dlaczego nie mówimy o filmach jako rozrywce dla debili, która jest mniej interaktywna niż gry? No tak siedzisz, siedzisz na kanapie i przez 2 godziny śpisz. A tu przez 2 godziny, ratujesz niewiastę z opresji i później gra się dzieje dalej, a film już się dawno skończył [śmiech]. [Marcin]

Gry to sztuka jest przez duże S. No jeżeli to jest twórczość, a ludzie nadal to bagatelizują, tak i ludzie tacy próbując to rozgraniczyć, nie rozumieją, o co chodzi z twórczością. [Krzysiek]

Skoro według danych i wypowiedzi wielu badaczy jesteśmy w stanie powiedzieć, że gry są istotnym elementem naszego dorobku kulturowego, a samo granie możemy uznać za korzystanie

z tego dorobku, to dlaczego nadal w niektórych kręgach takie stwierdzenia są odrzucane? Odpowiedzią na to pytanie jest stereotyp, który wciąż utrzymuje się w pewnych kręgach. Z powodu owego stereotypu gry wideo uznawane są za płytką rozrywkę, która w niektórych przypadkach nawet zmusza ich odbiorców do aktów agresji. Moi rozmówcy wypowiadając się o grach jako o ważnym obszarze kultury współczesnej, zauważają problem stygmatyzowania zarówno samych gier jak i graczy, co powoduje ich bagatelizowanie.

Jak pojawiają się jakieś takie informacje, że naukowcy np. przeprowadzili jakiś tam eksperyment na jakiejś grupie ludzi i się okazało, że gry powodują agresję, to ja się zawsze zastanawiam, dlaczego ze mną jest wszystko w porządku? [śmiech] [Marcin]

No gry to jest część kultury i powiem ci, że to mnie trochę dziwi, bo nie wiem, czy filmy miały taki aż opór ze strony, jak cały czas mają gry, tego nie, nie kojarzę. No w każdym razie, że nie znam, ale nie no już wiesz, myślę, że może za 20 lat gry też będą tak popularne, jak teraz jest kino, bo to jest tak męczące w sumie. Przepychać i udowadniać, że to, co my robimy i kochamy, to jest coś wartościowego. [Krzysiek]

6.3.2. Gry jako alternatywa dla innych aktywności kulturowych

Jeden z graczy, mówiąc o grach jako praktyce kulturowej, odniósł się bezpośrednio do słów badacza gier Krzysztofa M. Maja. Stanowią one niemal idealnym wstęp do rozważań na temat możliwości korzystania z niektórych elementów kultury za pomocą gier wideo i światów wirtualnych:

Krzysztof M. Maj, którego bardzo lubię, mówi bardzo dobrze, bo określa gry jako medium doskonałe. To jest jedyne medium, w którym możesz przeczytać książkę, obejrzeć film, zobaczyć przedstawienie uliczne i wszystko inne. Czyli można powiedzieć, że gry są też jakimś takim SP. Sposobem na korzystanie z kultury. Tak, one są częścią kultury i jeżeliby tych gier zabrakło, to kultura byłaby wykastrowana. [Jarek]

W przytaczanych do tej pory w rozprawie wypowiedziach graczy możemy zauważyć, że dla większości z nich gry są bardzo istotną, a czasami nawet najistotniejszą formą aktywności w ich życiu, której często przypisują pozytywną rolę w wielu aspektach swojego życia. Jednocześnie granie stało się dla nich alternatywą dla wielu innych praktyk kulturowych, z których zmuszeni byli zrezygnować lub je ograniczyć przez wzgląd na swój stan zdrowia. Jednak jeszcze przed

omówieniem gier jako alternatywy dla innych aktywności kulturowych chciałbym zwrócić uwagę na wypowiedzi graczy na temat tego, dlaczego gry, są dla nich tak istotne:

Po prostu ja nie mogłem wychodzić na dwór i patrzyłem się w ekran. Nie sądzę, żeby mi to w czymś przeszkadzało albo zaszkodziło. Siedziałem dużo przed komputerem, dochodziło czasami do 12, nawet 16 godzin przed ekranem, co nie uważam, że jest zdrowe dla kręgosłupa czy dla oczu, ale żeby to wpłynęło jakoś na moje relacje czy to ze społeczeństwem, czy jakąś socjalizację, to wątpię, bo to była jedyna tak rozbudowana alternatywa do wielu rzeczy. [Tomasz]

Są ważnym elementem mojego życia. Z jednej strony traktuję jak hobby. I jeżelibyśmy przyjęli, że odcięcie hobby nie wpłynie jakoś specjalnie na życie, tak że ono się zawali, to jednak czegoś brakuje i te gry wideo i te są jakby dla mnie czymś w rodzaju formy spędzania czasu. Jasne, mogę na przykład nie pojawić przez miesiąc, no ale jednak czegoś brakuje. [Jarek]
Moja perspektywa na gry i wiemy, że nie wszyscy tak mają, w sensie niektórzy dalej patrzą na to bardziej jako hobby, a nie tak jakby twoim hobby było rysowanie i byś miał poczucie, że jesteś artystą i gracie jeszcze tego nie mają. Ja mam to szczęście, że się wylamałem i jakby tak ja czuję, że jak ludzie się mnie pytają, co robię, to ja mówię, że gram w rpg. Zajmuje się scenariuszopisarstwem i aktorstwem publicystycznie, nie i jakby oni później dopytują. Potem to idzie gdzieś dalej i wychodzi, że to element kultury i potem dodaje do tego, jakie to jest dla mnie ważne. [Krzysiek]

Analizując wypowiedzi respondentów na temat grania jako alternatywnego sposobu obcowania z kulturą, zaobserwowałem dwa typy aktywności. Pierwszą z nich jest obcowanie z wydarzeniami rzeczywistymi, jak np. branie udziału w wirtualnych nocach sylwestrowych organizowanych w grach, czy też w różnego rodzaju eventach, np. świątecznych z okazji Bożego Narodzenia.

No więc takie przynależnictwo w tym sensie kulturowym, że sam uczestniczyłem w tym, co się działo na zewnątrz, ale w grach, to też jest ciekawe, to też mi się nasunęło, że rzeczywiście nie musiałem spędzać nowego roku ze znajomymi pod blokiem, puszczając fajerwerki, ale że mogłem to zrobić w grze, klikając prawy przycisk myszy i pisząc coś na czacie, no i to było fajne i nadal czuję, że nie odrywam się od tego, co się dzieje w świecie normalnym, bo miałem to trochę inaczej. Wydaje mi się, że to nie jest jakaś strata, no niektórzy ludzie tego

nie mieli, no oni nie puszczali fajerwerków w grach, więc nie jestem stratny [śmiech]. [Big Man]

No administratorzy wymyślali, że nie wiem 1–3 maja, że jakieś rzeczy, tam eventy z tym związane, to to tak, to też się pojawiało, to już w sumie wszystko było zależne od tego, jak to sobie wymyśli mistrz gry, który sobie z tyłu działa. No tak były różne w zależności od administratora, czasami to były takie rzeczy wymyślone, ale też bardzo często to były rzeczy, które się działy jednocześnie w kulturze. No zdecydowanie to, co się dzieje w świecie normalnym prawdziwym, realistycznym, to bardzo często robiło się podobne rzeczy w świecie wirtualnym, takie eventowe, takie, żeby po prostu łączyć to, co się dzieje w świecie. To było fajne, że jakieś tam z futbolem czy jakieś tam święta narodowe, jak to był polski serwer, to tak to było łączone. [Tomasz]

Oprócz samej możliwości spędzenia czasu na jakiejś aktywności z pogranicza kultury, gracze zauważają także, że dzięki możliwości swobodnego dołączania do takich wydarzeń byli oni w stanie poznać też to, jak niektóre święta obchodzi się w innych kręgach kulturowych:

No jak np. były jakieś tam eventy, nie wiem, z jakiegoś chińskiego nowego roku, bo tam wiele narodowości w jakąś grę gra, to się poznawało nowe kultury, czyli ten chiński rok był jakimś rokiem smoka, czy czegoś tam innego, świni, bo tam są od zwierząt, to też się poznawało. No ja bym się inaczej nie dowiedział, że chiński rok jest w tym roku taki, no bo skąd, no nie wie się tego. No zdecydowanie, czy nawet Hindusi tam mają inaczej, że coś było innego w grach, to to też było istotne. [Big Man]

Drugim typem alternatywnego uczestnictwa w kulturze za sprawą gier jest poznawanie miejsc i artefaktów kultury materialnej zapośredniczonych w światach gier. Mam tu na myśli możliwość wejścia np. w świat gry, który zbudowany jest na bazie mitów greckich, jak chociażby gra *Assassin's Creed Odyssey* czy *Age of Mythology*, które dla graczy mogą stanowić coś w rodzaju w pełni interaktywnego muzeum lub wycieczki, ukazujących dorobek starożytnych cywilizacji.

*No ja mówię, że Florencję widziałem w zasadzie w *Assassin's Creed 2*. Jak mi tam kolega opowiadał i coś pokazywał z Google Mapsem, to tylko mówiłem, no byłem tam, widziałem, fajnie [śmiech]. Wiadomo, że fajnie byłoby to zobaczyć na żywo, ale ja wiem, co tam jest, nie czy Wenecja i to było fajne. To jest też fajne, że w niektórych grach to wszystko jest tak fajnie przedstawione, bo mi kolega opowiadał o Wenecji, bo on był i opowiadał, to ja to wszystko z*

gier znalazłem, wiedziałem, gdzie co jest. Nie ja, to to było bardzo fajne i się zgadzało i z tą mapą, i z tym wszystkim. [Krzysiek]

Gry to jest bardzo fajny sposób na przyswojenie, dużej ilości przeżyć z różnych dziedzin. Tak ja mogę zobaczyć, zasymulować sobie, jak być żołnierzem. Tak ja mogę sobie zasymulować, jak zrobić coś tam, gdzie no tak ten, jak już mówiliśmy u mnie, to jest jasne, że nie mogę tego zrobić, a u niektórych ludzi nie jest dla nich to dość jasne, że się na przykład do wojska nie nadają. No ja w grach jestem w stanie się cofnąć do średniowiecza, nie, bo też na tyle tym zainteresowany jestem. Czy też no z niepełnosprawnością nie mógłbym zostać kustoszem muzeum, żeby móc sobie pozwolić na takie wchłonięcie historii, a tu są gry na ratunek. [Big Man]

Tylko nagle ty możesz, jakby to było pójść na pielgrzymkę, no teraz pójść na pielgrzymkę do Jerozolimy możesz, ale musisz mieć hajs i musisz lubić gorącą temperaturę, a tutaj też jakby możesz to zrobić w grze w jakimś Asasynie. [Jarek]

Gry dzięki niezliczonym możliwościom odwiedzania nowych światów pozwalają także na przełamanie codziennej rutyny oraz na poznanie nowych zagadnień historyczno-kulturowych.

Jak chcę jakiejś zmiany, no i tutaj bym powiedział, że to jest też fajne, bo pyk, możesz włączyć film i coś oglądać i tak samo są gry. No to pogram sobie w te gry, które dają takie możliwości. Bo np. nie masz możliwości bycia teraz wikingiem. Możesz sobie palić wikingów, sobie pograć w „Assassin's Creed Valhalla” i już jesteś wikingiem [śmiech]. [Big Man]

Pozostając w temacie przełamania rutyny codzienności, chciałbym przejść do przedstawienia tych wątków w wypowiedziach graczy, które traktowały o poszukiwaniu nowych możliwości spędzania wolnego czasu. Można w ich relacjach zauważyć, że to dzięki grom zainteresowali się innymi aktywnościami, które jednak nadal w jakiś sposób powiązane są z samymi grami.

Pierwszym przykładem takiego odnalezienia nowego zainteresowania jest sytuacja jednego z graczy, który w najgorszym momencie dla swojego zdrowia starał się ćwiczyć palce. Powoli traciły one sprawność z powodu niepełnosprawności stawów, a ponieważ mój rozmówca zawsze zafascynowany był muzyką, zdecydował się na zainstalowanie gry *Guitar Hero*, która jest symulatorem gry na gitarze. Jak sam wskazuje, początki nie były łatwe i miał on spore trudności z odtworzeniem niektórych utworów. Jednak po wielu latach spędzonych z grą i po tym, kiedy jego

problemy z dłońmi ustały, zdecydował się na zakup gitary, co po pewnym czasie zaowocowało założeniem własnego zespołu muzycznego, a nawet wydaniem płyty:

No ale te palce miałem takie, że było ciężko. No do dzisiaj nie mogę np. zgiąć nadgarstka maksymalnie do 90 stopni, ale zawsze lubilem muzykę i też Guitar Hero, ale to też wymagało dość mocnego łupania i bycia takim manualnie przystosowanym, no i tam też był ten kontroler inny, bo się miało gitarę zamiast klawiatury i myszki, no to to było inaczej. Ale trochę potem się lepiej czułem, to próbowałem. No ale dzisiaj gram na gitarze, bo też się przełamalem, bo chciałbym zagrać na prawdziwej, żeby wyćwiczyć te swoje palce, bo to jest ważne, żeby się zaprzeć i jak cię coś boli, to trudno, że cię boli, ale trzeba tam dalej to ćwiczyć, żebyś miał ruchomość stawu. Stwierdziłem, że skoro ja mam tylko ruszać palcem, jak mogę ruszać palcem i wydawać dźwięki, więc zacząłem też grać i to też dużo mi, dużo spędziłem na tym czasie. [Big Man]

Inne przykłady świadczą np. o poszukiwaniu możliwości realizowania zainteresowań ze świata rzeczywistego w świecie wirtualnym, który – jak zwracają uwagę gracze – jest znacznie bardziej interaktywny od innych zabaw czy aktywności kulturowych.

No i teraz staram się grać z racji tego, że jest world cup, też lubię grać w fifę, więc też tam sobie włączam na parę meczy. No i wchodzę w ten tryb meczyków, oglądania i grania, i tam też gram online. Jest tak taki tryb ultimate team, tam się zdobywa karty, buduje się tą drużynę i tam się gra właśnie z ludźmi tą drużyną, która się zbudowało. [Tomasz]

Najbliżej chyba jakiegoś takiego mojego gustu moich zainteresowań, tak jak mówię, są gry na podstawie jakichś książek kryminalnych. Bardzo lubię kryminały, jeżeli chodzi o książki, to właściwie nie. Nie wyciągam nosa z kryminalów, jeżeli tylko mam czas, możliwość czytania. [Marcin]

Gry to ważna część mojego życia i wspaniała rozrywka. Gry wideo popchnęły mnie w kierunku fantastyki i stołowych gier RPG, które są teraz moim głównym zainteresowaniem. [Sythriel]

I w sumie nawet, w sumie nawet te gry mi się złożyły na dzisiejsze inne zainteresowania. Że w tym samym, że jak byłem dzieciakiem, takim już chyba ósmio- czy dziesięcioletnim. Miałem zajawę na średniowiecze i jak w średniowieczu rycerze i tak dalej, a tu się nagle okazało, że jest taki Heroes 3 i później wleciało Heroes 5, bo rycerze i tak dalej. A późniejsze się okazało, że jest fantasy. I się zaczęło się [śmiech]. [Jarek]

Jeden z graczy, z którymi rozmawiałem, jest ogromnym fanem uniwersum *Warhammera 40k*. Swoją przygodę z tym systemem zaczął od gier wideo, jednak rozwinął swoje zainteresowanie, czytając literaturę osadzoną w tym uniwersum oraz malując figurki, co jest bardzo popularną aktywnością wśród fanów *Warhammera*:

*No ja też jakby maluję figurki i powiem ci szczerze, że kolory jakby to to jest wiedza. To nie jest tak, że ty wiesz, dostaniesz rzeczy i ty już zrobisz coś z tego, bo ty musisz poświęcić czas, żeby wiedzieć, co ze sobą pasuje, co nie pasuje, kiedy coś ma nie pasować, żeby działał kontrast, no i też tutaj masz micro, który służy do czegoś zupełnie innego, ale może to służyć jako medium kolorów, no i to też jest taka kultura graczy *Warhammera* jednak te figurki [śmiech]. [Krzysiek]*

*Po graniu w gry 40K, mówiłem, czegoś mi tu brakuje, no i szukałem książek. To jeszcze to był okres, że książek nie było za dużo tłumaczonych, ale teraz Copernicus to robi, ale wtedy nie było. Teraz też nie ma rpga fantazji. Z *Vermintide* miałem takie kurde figurki strasznie drogie jak na budżet licealisty, nie, to nie jest stąd i właśnie no. Zacząłem po prostu czytać lora z książkami. I właśnie mój kolega, o którym wcześniej wspomniałem, 3 klasa liceum, to tylko kojarzy *Warhammera*, ale chce się w to wkręcić, a ja wtedy wiesz, to takie typowe odwrócenie głowy i „No to, co chcesz wiedzieć” [śmiech]. [Krzysiek]*

6.3.3 Kulturotwórcza funkcja gier

Historia o tworzeniu własnego uniwersum

Powyższe wypowiedzi Krzyśka potwierdzają, że stał się on fanem *Warhammera*, co zmotywowało go, do stworzenia pewnego projektu, który chciałbym w tym miejscu opisać. Projekt ten zakładał stworzenie nowego fikcyjnego uniwersum. Gracz wraz ze swoimi znajomymi stara się opracować rozległy system, który mógłby być aktualizowany zarówno przez głównych twórców jak i przez innych fanów i posłużyć tworzeniu różnych elementów gier, tekstów literackich, komiksów, itp. Opiszę to w dalszej części rozdziału.

Wdrażaniem głównych działań w pracy nad uniwersum ma zajmować się zespół stworzony na razie ze znajomych, których połączyła pasja do gier wideo i kreowania własnych opowiadań,

co wynika chociażby z tego, że część zespołu to zapaleni gracze papierowych gier RPG, w których przecież podstawą dobrej zabawy jest tworzenie własnych postaci.

Na razie jest tak, że jest nas czwórka, humanista, mój kolega, taki właśnie redaktor, mnie redagował pracę inżynierską i on zajmuje się wszystkimi sprawami językowymi, redakcyjnymi. Jest też Maks, który studiuje game design i on tak od strony technicznej ogarnia nam tam wszystko. Także on tutaj przygotował i tutaj naprawdę siedział i ogarniał rzeczy, założył stronę itp. I tutaj bardzo dobrze, że to zrobił, bo ja się rozbijam o ścianę w takich sprawach. Moja koleżanka, która od strony artystycznej, czyli wszystkie arty, rysunki itp. to jest jej świat. No i jestem ja, ja skupiam się na stworzeniu takich podwalin pod ten świat, żeby można było się o coś opierać, no i tak trochę skaczą między tymi wszystkimi innymi oddziałami, żebyśmy razem wszystko ogarnęli. [Krzysiek]

Oczywiście, nie powinien zaskakiwać fakt, że to właśnie gry wideo stały się głównym impulsem do otwarcia stowarzyszenia:

Powiem ci szczerze, całkiem, że jestem pewny, że gdybyśmy nie grali w gry strategiczne czy nawet RPGgi, to nie podjęlibyśmy się tego, bo zabrakłoby potrzeby wypełnienia tego Progress bara, gdyż o to chodzi. [Krzysiek]

Pomysłem mojego rozmówcy jest stworzenie od podstaw nowego uniwersum growego. Jednakże najważniejszą kwestią w jego działaniach jest to, że nad tworzeniem nie będzie pracował on sam z zespołem, ponieważ do pracy chce zaprosić wszystkich chętnych graczy, którzy chcieliby rozwijać umiejętności projektowania światów.

Pomysł jest taki, że my sobie po prostu będziemy robić swoje uniwersum, ale takie opensource owe updateować na stronie. Co się dzieje po to, żeby ludzie mogli robić swoje fanfiki i tak dalej i robić z tego część świata gry. Jakby strona, która teraz powstała, jest po to, żeby ludzie się dzielili tymi swoimi gamingowymi pasjami i przerabiali to na historie, które będzie można wykorzystać. [Krzysiek]

Wszystko możesz napisać, nie, ale no zamysł był taki generalnie uniwersum open source, zrzucić tylko jakieś takie główne ramy, jak to ma działać, żeby nie było po prostu błędów właśnie logicznych i niech je ludzie rozwijają, nie jakby ktoś tam pomysł się też pojawił, żeby może zrobić z tego później jakąś grę [Krzysiek]

Zdaniem twórcy projektu to właśnie gry wideo są najlepszym miejscem do opracowania nowego uniwersum ze względu na mnogość elementów, które składają się na ich konstrukcję:

Ja się bardzo ucieszyłem, jak jakby takim spoiwem wspólnym było, że my chcemy się uzewnętrznić, a nie mamy gdzie, są pewnie inni tacy ludzie. Zrobimy takie miejsce, żeby się wszyscy uzewnętrzniłi. [Krzysiek]

Jakby się to udało, to ja bym miał taką satysfakcję, że to by też tym ludziom, którzy to obserwują, pokazali, że wasza kreatywność coś daje, ona się do czegoś przydaje i tutaj uważam, że jedynym medium, które tu udostępni, to są gry, bo połączysz grafików, pisarzy, muzyków, moderatorów, animatorów, scenariuszopisarzy. Bo ty tu możesz połączyć ich wszystkich do jednego dzieła. Nie jesteś w stanie tego zrobić z niczym innym jak właśnie grami. [Krzysiek]

Projekt, poza tym, że staje się bardzo istotną częścią życia gracza, cechuje się także dość szczytnym celem. Jak sam to określa jego autor, projekt uniwersum to jego cel życia, ale chciałby, żeby stał się celem lub szansą także dla innych graczy:

Otworzyliśmy Stowarzyszenie, już je zarejestrowaliśmy, zaczynamy tam jakby pisać i robić strony do tego, żeby dać dzieciakom i ludziom jakby cel w życiu, żeby mieli co robić, jak lubią gry. Wiadomo, przy ciągłym graniu to można wykorzystać ten komputer i gry jakoś ciekawie, wiadomo, że młodsze osoby mogą mieć z tym problem, mimo że też jakby nie ma ograniczeń wiekowych, bo każdy będzie mógł tworzyć ten świat. [Krzysiek]

Nie, ludzie ludzi będą mieli nawet to, że o wow no nie. Jestem bezużyteczny, bo piszę wiersze, które ktoś lubił, ale reszta ma mnie za dziwaka. I właśnie my mamy zamiar stworzyć taką ostoję, gdzie ludzie będą mogli pokazać to, co tworzą. My to sami określamy jako możliwość kreowania kultury, bo przecież gry czy literatura z nimi powiązana to kultura. [Krzysiek]

Gry wideo też mogą być sztuką... tworzenie grafik

W tym rozdziale zwracałem uwagę na wypowiedzi graczy, którzy uważali gry wideo za formę sztuki cyfrowej. Dodatkowym potwierdzeniem tej opinii jest historia jednej z moich rozmówczyń. Graczka w trakcie wywiadu zaczęła opowiadać mi o tym, że od dziecka interesowała się rysowaniem, co zachęciło ją do sięgnięcia po gry wideo. Zainteresowała się szczególnie tymi tytułami, które w stylistyce nawiązywały do kultury azjatyckiej, gdyż w dużej mierze to właśnie nią inspirowała się, kiedy tworzy swoje rysunki i obrazy:

Jako niesłyszcząca graczy i artystka, na początku mocno mnie zmotywowało do grania w gry to, żeby zobaczyć, jak wyglądają postaci. Patrzyłam na ich style, głównie chińskie, japońskie, piękni bohaterowie w ubiorze, do dalszego rozwijania pomysłu do rysowania. [Yumeha]

Jak możemy zauważyć, to właśnie postaci z gier wideo, przedstawiane w stylistyce dalekiego wschodu, zmotywowały graczkę do tworzenia swoich grafik właśnie w takim stylu. Yumeha mówiąc o grach, które miały największy wpływ na jej proces twórczy, przywołuje jedną z klasycznych gier MMORPG *Wonderland Online*:

*Pamiętam moją pierwszą grą rpg była *Wonderland Online*, przez ta gra pozwalała mi poznać więcej styl anime, mangi do dalszego rozwoju rysowania i ich kultury. [Yumeha]*

W tym miejscu zdecydowałem się na zamieszczenie zrzutu ekranu ze wspomnianej gry w celu zobrazowania tego, o jakim stylu mówiła moja rozmówczyni.



Ilustracja 27 Zrzut ekranu z gry *Wonderland Online*

(Opis alternatywny: Zrzut ekranu z gry *Wonderland Online*, w centrum obrazu widnieje postać gracza, młoda dziewczyna ubrana w różową sukienkę. Dziewczyna porusza się po plaży, po lewej stronie obrazu widnieje brzeg i skrawek morza, natomiast po prawej stronie obrazu znajduje się trawiasty i zalesiony obszar. W rogach ekranu znajduje się interfejs użytkownika, którym są np mini-mapa czy karta postaci)

Moja rozmówczyni uważa, że głównie dzięki grom oraz informacjom branżowym na temat grafiki cyfrowej zamieszczanym w Internecie jest w stanie rozwijać swój warsztat.

Im starsza byłam, marzyłam o zostaniu artystką w grze, tworzeniu postaci, stąd mamy dobre czasy, pełno informacji w Internecie można zyskać ciekawe umiejętności przez Internet jeszcze wiele nowych. [Yumeha]

Artystka, opisując swoją drogę rozwoju, zwróciła uwagę, że jej pierwsze rysunki powstały z pomocą kredek i ołówków, gdyż jak sama stwierdziła, był to najlepszy sposób rozwijania umiejętności technicznych, które pozwoliły jej zająć się następnie grafiką komputerową. Zdecydowała się na zaprezentowanie mi trzech swoich pracy tworzonych tradycyjną metodą, którą mimo uprawiania grafiki cyfrowej nadal się posługuje.



Ilustracja 28 Praca rozmówczyni w wersji ołówkowej

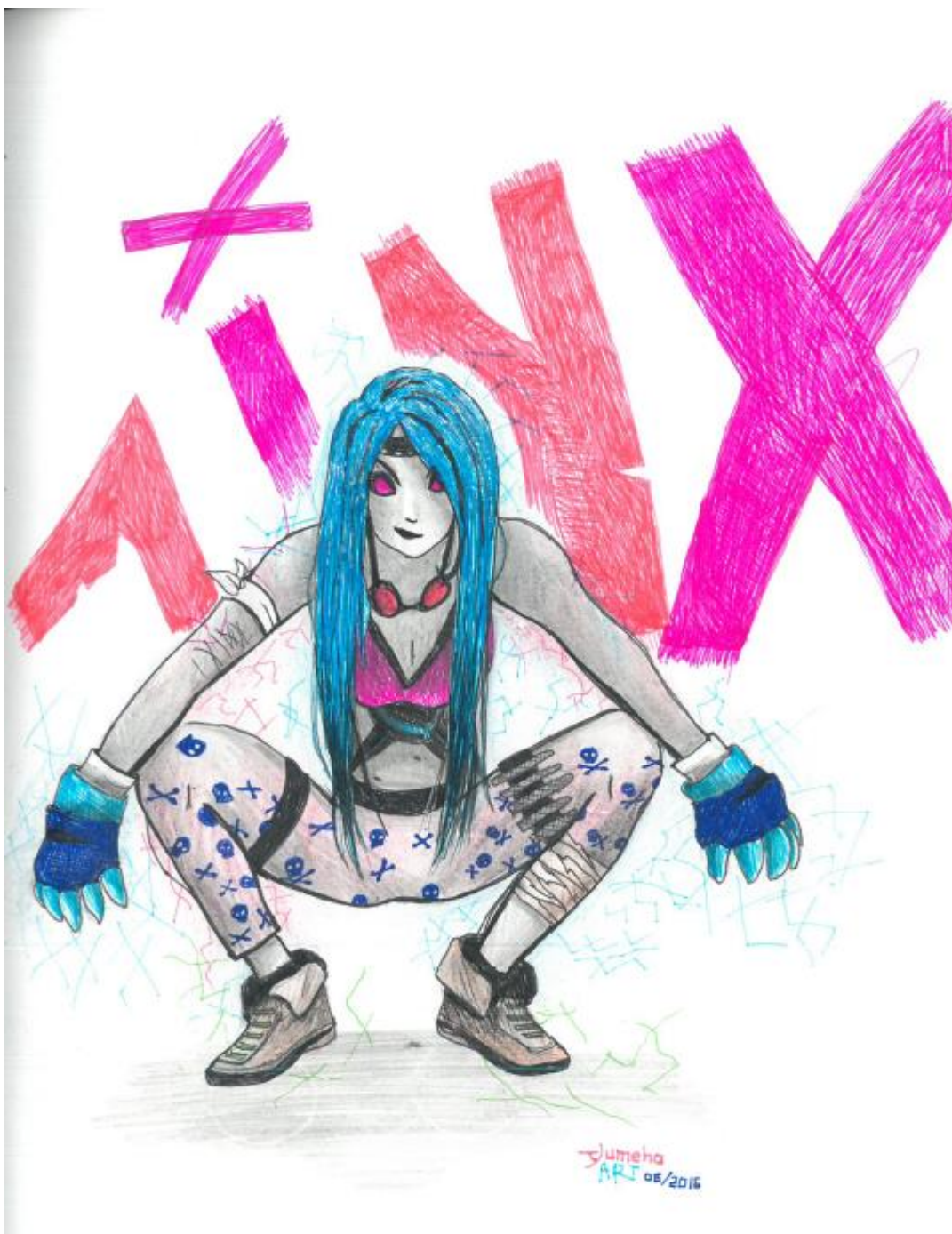
(Opis alternatywny: rysunek wykonany ołówkiem, dominują kolory czarny, szary i biały, przedstawia cztery twarze, w których widoczny jest tylko obszar od czoła postaci do jej nosa, rysunek głównie skupiony na oczach wyrażających różne nieokreślone przez autorkę emocje. Twarze przedstawione są na rysunku w formie czterech oddzielnych rysunków kształcie prostokąta układają się od góry strony do dołu.)



11.11.2015 r.
Turpiciewicz

Ilustracja 29 Praca rozmówczyni w wersji ołówkowej

(Opis alternatywny: rysunek wykonany ołówkiem, dominują kolory czarny, szary i biały, przedstawia postać fantastyczną, prawdopodobnie goblina, opierającego się na wielkim młocie stojącym na ziemi. Postać ma opaskę na prawym oku, odstające uszy oraz jest ubrana w coś co przypomina lekki pancerz, o czym świadczą moją lekko zarysowane naramienniki)



Ilustracja 30 Praca rozmówczyni w wersji ołówkowej

(Opis alternatywny: rysunek wykonany ołówkiem i kredkami, dominują różne odcienie szarości, czerwień, niebieski oraz różowy, przedstawia kucającą młodą dziewczynę z długimi niebieskimi włosami. Dziewczyna ubrana w minimalistyczny strój, różowy sportowy stanik oraz szare legginsy z niebieskimi czaszkami, postać posiada czerwony kolor oczu. Za postacią słowo JINX w kolorach czerwonym i różowym, określające imię postaci przedstawionej na rysunku)

Po uzyskaniu biegłości w tworzeniu artów za pomocą kredek i ołówków, moja rozmówczyni zdecydowała się na rozwinięcie swoich umiejętności i od dłuższego czasu przyswaja wiedzę związaną z tworzeniem grafiki za pomocą programów graficznych.

Tak, teraz to ćwiczę graficznie dopiero zaczynam, w planach mam kupić iPada, gdzie tam będę tworzyć jeszcze więcej artów. Muszę oczywiście zyskać wiedzę o rysowaniu graficznym, oraz o tym, gdzie publikować takie prace, ale to oczywiście jak zwykle przez Internet wszystko się uda! Mogę ci nawet pokazać moją najnowszą pracę graficzną na ten moment. [Yumeha]



Ilustracja 31 Praca rozmówczyni w wersji cyfrowej

(Opis alternatywny: ilustracja wykonana techniką cyfrową w odcieniach czerni, bieli i szarości, przedstawia postać przypominającą diablicę, o czym świadczą ciemne skrzydła po bokach postaci. Postać ma długie białe włosy i jest ubrana w czarny gorset. W tle za postacią szaleją ciemne płomienie)

Podsumowanie opinii graczy na temat roli gier w kulturze

Podsumowując spojrzenie graczy na rolę gier wideo w ich aktywnościach kulturowych, na początku warto powiedzieć, że uznają oni gry wideo za ważną część współczesnej kultury. Jednak co ciekawe, gracze uważają, że gry wideo mają przewagę nad innymi formami kulturowej ekspresji, gdyż nie są one medium konsumowanym biernie, jak chociażby filmy, ale stanowią formy interaktywne, z którymi gracz nie tyle może, ile musi wejść w interakcję, by w pełni z nich korzystać.

Respondenci wskazują także, że sama aktywność w społeczności graczy jest już formą korzystania z kultury. Takie spojrzenie nie powinno dziwić, gdyż gracze od wielu dziesiątków lat zrzeszają się w licznych i różnorodnych grupach, w których nie tylko grają w gry, ale także dyskutują na ich temat, czy nawet kreują własne dzieła nimi inspirowane, tak jak w przypadku tworzenia przez moich rozmówców własnego uniwersum czy grafik opartych na grach wideo i kulturze popularnej. Dzięki interaktywnemu eksplorowaniu światów gier gracze mają różne możliwości alternatywnego konsumowania kultury. Jedną z nich jest uczestnictwo w różnego rodzaju wydarzeniach kulturalnych, które mogły ich ominąć z powodu stanu zdrowia. Gdy spojrzymy na historię niektórych moich rozmówców, to znajdziemy tam potwierdzenie, że gracze, którym została odebrana możliwość uczestnictwa w takich wydarzeniach towarzyskich jak chociażby noc sylwestrowa, mogli wziąć w niej udział w grze wideo i wraz z innymi świętować nadejście Nowego Roku. W innym przypadku, kiedy mowa o alternatywie dla uczestnictwa w kulturze, warto zwrócić uwagę na to, że gracze mówili także o braniu udziału w transmisjach internetowych, w trakcie których oglądali turnieje e-sportowe lub byli częścią widowni targów gamingowych, takich jak E3 czy Gamescom. Można by powiedzieć, że taka aktywność jest tożsama z oglądaniem meczu w telewizji, jednak każda transmisja internetowa pozwala na dodatkowe interakcje, np. za pośrednictwem czatu społecznościowego, w trakcie którego gracze mogą dyskutować na różne tematy pojawiające się w trakcie transmisji.

6.4. Socjalizacja

Ostatnie z pytań badawczych na temat sfer życia moich rozmówców dotyczyło procesu socjalizacji. W tym podrozdziale chciałbym przyjrzeć się roli, jaką odegrały gry oraz społeczność skupiona wokół tego medium w rozwoju moich graczy. Oczywiście mówiąc o procesie socjalizacji z perspektywy gry, nie możemy odnosić się do zjawiska socjalizacji pierwotnej³⁵⁵, gdyż jak wskazują na to założenia teoretyczne, ten element socjalizacji wiąże się z pierwszymi stadiami rozwoju jednostki i dotyczy głównie roli, jaką odgrywają w niej rodzice i opiekunowie dorastającej jednostki. Nie można jednak pominąć faktu, że nawet w trakcie pierwotnej socjalizacji gry i zabawy odgrywają ogromną rolę w rozwoju jednostki. Potwierdzeniem tej tezy są chociażby słowa G. H. Meada, że zabawa jest jednym z głównych elementów socjalizacji człowieka³⁵⁶. Jak sam na to wskazuje, to, czego jednostka nauczy się w trakcie zabawy, pozostaje z nią do końca życia. Nie zamierzam w tym miejscu powtarzać tego, co pisałem już w rozdziale teoretycznych, chcę jednak zwrócić uwagę na kilka istotnych kwestii, na jakich będzie opierał się ten podrozdział. Zdaniem Meada za pomocą gier i zabaw jednostka poznaje otaczający ją świat, w myśl tego, że wspomniane aktywności ludyczne zawsze opierają się na jakichś zasadach, a ich uczestnicy mają do odegrania określone role. To właśnie w trakcie zabawy jednostka zaznajamia się z pojęciem reguł, które później będą jej towarzyszyć przez całe życie. Dzięki temu, że jednostka zaczyna umysławiać sobie to, że zasady i reguły są istotną kwestią życia społecznego, staje się ona uogólnionym innym i tym samym proces socjalizacji pierwotnej przechodzi w socjalizację wtórną, kiedy jednostka zaczyna odczuwać, że tzw. Znaczący inni nie istnieją tylko w jej najbliższym otoczeniu, ale również w całym społeczeństwie. Tym samym współgracze, z jakimi spotykali się moi rozmówcy, także stają się znaczącymi innymi, którzy w jakiś sposób wpłynęli na rozwój ich osobowości. Odnoszę się do tego założenia, gdyż w części tego rozdziału chciałbym pokazać, jak moi respondenci, dzięki grom i osobom skupionym wokół nich uczyli się zasad przynależności do grupy czy też działania grupowego. Kolejną kwestią, na jaką zwraca uwagę Mead w swojej teorii socjalizacji, jest tworzenie przez osobę Ja jednostki. Opierając się na kategorii Ja jednostki, chciałbym przedstawić, jak gracze budują swoją tożsamość³⁵⁷. Analiza tego zagadnienia pomoże

³⁵⁵ P. Sztompka, *Socjologia, analiza społeczeństwa*, Kraków 2002, s. 400–402.

³⁵⁶ G. H. Mead, *Mind, Self and Society...*, op. cit.

³⁵⁷ Ibidem.

odpowiedzieć na pytanie o rolę gier w socjalizacji jednostki, ponieważ to właśnie dzięki tworzeniu własnego ja jednostka jest świadoma swoich wartości³⁵⁸. Jest to dodatkowo istotna kwestia dla osób z niepełnosprawnościami, które mogą być postrzegane jako niedowartościowane przez innych ludzi, na co wskazuje chociażby społeczny model niepełnosprawności, którego autorzy zwracają uwagę, że poczucie bycia osobą z niepełnosprawnością wynika z tego, jak społeczeństwo traktuje osobę z niepełnosprawnością.

Zdecydowałem, że analizę roli gier w procesie socjalizacji omówię jako ostatnią, gdyż sam proces zawiera dużo elementów składowych, takich jak chociażby opisywane już w tej rozprawie kwestie komunikacji, edukacji czy korzystania z kultury. Te i inne aktywności odgrywają istotną rolę w rozwoju jednostki, dlatego mając na uwadze to, że owe trzy sfery zostały już opisane, w tym rozdziale chciałbym się skupić na tym, jak gry wideo oraz inni współgracze stali się dla moich graczy znaczącymi innymi.

6.4.1. Gracz z niepełnosprawnością jako członek społeczności graczy

Użytkownicy gier sieciowych często tworzą różnego rodzaju zbiorowości. W zależności od typu gry mogą być to gildie w gatunku MMO lub drużyny w MOBA czy shooterach online. Niezależnie od tego, jak nazwiemy tego typu grupę, ma ona jeden punkt wspólny, a mianowicie jej członkowie mogą stać się istotnym punktem odniesienia dla innych jej członków. Nie inaczej było w przypadku moich rozmówców. Obserwując zachowania współgraczy i działania społeczności gamingowych, których byli członkami, poznawali oni wiele reguł i zasad, charakteryzujących działania grup zrzeszeniowych, co mogło w znaczący sposób wpłynąć na kreowanie ich Ja jednostki.

W kwestii reguł i zasad gracze zwracali chociażby uwagę na to, że niektóre z grup stawiały określone wymagania, od których zależała przynależność do wspólnoty:

To też było w gildii ważne, żeby jakiś poziom minimalny był, tam mieliśmy ustawiane te poziomy minimalne, żeby w zależności od serwera, na jakim byliśmy, jaki był potrzebny. No i też na to dość mocno patrzyliśmy, żeby dojść do nas do gildii, były też wymagania, żeby mieć konkretny level, potem były też wymagania, żeby mieć 16 plus lat, to też się potem

³⁵⁸ Ibidem, s. 146–148.

zmieniło. No i żeby też mówić przez mikrofon, to było dla nas ważne, nie chcieliśmy mieć ludzi, którzy nie rozmawiają, tylko takich, którzy rozmawiają. [Tomasz]

W tym miejscu warto też zwrócić uwagę, że w powyższym przypadku, który nie jest jednostkowy, bardzo istotnym wymaganiem był sprzęt pozwalający na komunikację. Wspomnienie o tym wymaganiu uświadamia nam, że zrzeszenia graczy duży nacisk stawiają na komunikację między członkami, co jest istotnym aspektem w rozwijaniu kontaktów międzyludzkich.

Inne wymagania dotyczyły samego zachowania się w grze i odnosiły się zarówno do działań gracza, jak i jego wyglądu w wirtualnym świecie, co wpływało na budowanie przynależności do danego zrzeszenia.

No zazwyczaj tak to wyglądało. Też bardzo często zmienialiśmy serwery, czyli mieliśmy swoje postaci, które kreowaliśmy, no w tibia był dość limitowany zakres personalizacji postaci i można było wybrać tylko styl, jak wygląda twoja postać. I można było wybrać, czy jest jakimś hunterem, barbarianem, strzelcem. No i to był sam wygląd i profesje, czyli czy był właśnie knightem, palladynem, druidem albo sorcererem, czyli magiem i w sumie tyle z personalizacji samej. No i też każda gildia co ciekawe miała swój indywidualny wymyślony kolor strojów, który wszyscy musieli gildyjczycy nosić na co dzień. No i jak ktoś był u nas w gildii, ja miałem taki wymyślony kolor stroju, on był czarno-szaro z zielonymi włosami, jakoś tak. [Big Man]

Bycie członkiem gildii, która na danym serwerze wykazywała się dobrymi wynikami, wiązało się nie tylko z samym poczuciem przynależności, ale także z pewnym poziomem rozpoznawalności, a nawet prestiżu:

No to w sumie też było ciekawe, do teraz na to nie patrzyłem, że był taki poziom i można było zbudować jakiś poziom prestiżu, jakby jaki masz kolor, do jakiej gildii przynależysz, co oni robią, co sobą reprezentują i tego się broni, żeby to było takie niedostępne, żeby ta grupa była taka bardziej indywidualna. [Big Man]

Możliwość osiągnięcia coraz to wyższych miejsc w rankingach budziła w graczach chęć rozwijania swoich umiejętności. Kiedy dodatkowo weźmiemy pod uwagę fakt, że w grach sieciowych, by stać się lepszym, należy nauczyć się współpracy, która jest kluczem do sukcesu, to znajdujemy w tym miejscu kolejny przykład pozytywnego wpływu gier na rozwój umiejętności wspólnotowego działania na korzyść własną oraz reszty grupy:

A jak poświęcisz czas na gry MMO i będziesz w nią grał, no nie da się przejść takiej gry, ale będziesz w niej coraz lepszy, no i możesz konkurować z innymi ludźmi. W sumie to mnie zawsze tak napędzało, żeby spędzić ten czas z innymi ludźmi, żeby być lepszym. [Big Man]

No a pozytywny to wydaje mi się, że odbija się teraz no kolokwialnie mówiąc no doświadczenia w jakichś tam różnych dziedzinach, wydaje mi się, że jeśli się spędza na czymś czas, udoskonalając swoje umiejętności i starając się być lepszym, to może to uczyć też bycia lepszym jakby w innych dziedzinach i to, że staramy się w coś grać, staramy się to ulepszać i być w czymś lepsi, to budujemy w sobie takie samozaparcie i to, żeby w przyszłości dążyć do celu. [Tomasz]

Jednak, jak zwracają na to uwagę inni gracze, nie zawsze kwestia prestiżu ogranicza się tylko do gier sieciowych. Za sprawą serwisów społecznościowych lub platform oferujących dostęp do gier, gracze także mogą pochwalić się swoimi osiągnięciami wśród innych:

Tak, ja też lubię pokazywać swoje osiągnięcia na Steamie. Ile mam godzin w różnych grach, o popatrz moje rzeczy, nie tak tak, to skąd to się bierze. To trochę inaczej niż pokazywanie może tych osiągnięć [Krzysiek]

Dajmy na to pierwszy kontynent w tej grze, to już masz pierwszy powód, żeby się fleksować, bo to było trudne, bo to jest tak, że podbijasz je, podbijasz w całości jedną prowincję. [Jarek]

Możliwość prezentowania swoich osiągnięć jest bardzo ważną częścią życia gracza. Można to stwierdzić nie tylko na podstawie powyższych wypowiedzi, ale także opierając się na teoriach gier i zabaw, które wskazują, że rywalizacja, która przecież wiąże się z wybraniem lepszego wśród rywali, jest nieodzowną częścią zabawy³⁵⁹. Skoro rywalizację i chęć prezentowania swoich wyników uznajemy za składowe bycia graczem, to możemy także uznać te dwa elementy za ważną kwestię w budowaniu własnej tożsamości przedstawicieli tej zbiorowości. Czym jednak jest taka tożsamość? Co oznacza dla moich rozmówców bycie graczem?

No i bycie graczem, to jest też takie bycie trochę też na czasie z grami, uczestnictwo w tym takim kolektywie graczy, czyli rozumienie, co się dzieje dookoła, kiedy są wydarzenia ważne e-sportowe, jakiś streamerów podstawowych czy się zna, to w sumie tworzy się taka społeczność gracza. [Big Man]

³⁵⁹ R. M. Grant., *Contemporary Strategy Analysis*, Blackwell Publishing, 2008, s. 303–310.

Jak grasz gry Singleplayer, no Souls borne, wszyscy jesteśmy fanami soulsów i gdy to już wystarczy i to to jest śmieszne, bo tak naprawdę my mamy tak samo trochę w głowie porąbane, więc no my się dogadamy nie, i i to to jest bardzo fajne, i to jest coś, co mnie na przykład osobiście bardzo cieszy w grach, że my jesteśmy taką jednością, taka wielka grupa graczy. [Krzysiek]

No tak, no bycie graczem, to jest taka no w sumie życie tymi grami. Ja też lubię oglądać, no w ogóle granie, to ja uważam, że przynależy do takiej kultury gracza, rozumiem język gracza, wiem, co się dzieje w z grami, ogólnie śledzę, tam gram w to league of legends czy właśnie w fifę, które są grami e-sportowymi, więc nie wiem, lubię oglądać, jak oni grają, ci najlepsi gracze. [Tomasz]

Spoglądając na powyższe wypowiedzi, możemy zauważyć, że istotą bycia graczem nie jest wcale granie w gry wideo. Na pewno za najważniejszą kwestię należy uznać tutaj udział w kolektywie. Przynależność do danej społeczności w wypadku osób z niepełnosprawnością może okazać się kluczową kwestią ze względu na to, że są oni w stanie utożsamiać się z grupą, w której nikt nie będzie ich oceniał przez pryzmat niepełnosprawności. Zwróćmy uwagę, iż gracze często opowiadali o tym, że ich współgracze dopiero po pewnym czasie dowiadywali się o problemach zdrowotnych moich rozmówców, jednak w żadnym wypadku nie wpłynęło to na gorsze postrzeganie ich osoby. Ze względu na omawiany już otwarty dostęp do społeczności użytkowników gier każda z osób, która się nimi interesuje, jest w stanie określić się jako gracz. Otwartość społeczności potwierdza chociażby wypowiedź jednego z respondentów o byciu *soulslike'owcem*. Przynależność do tej grupy graczy zależy w głównej mierze od zainteresowania grami określanymi mianem *souls-like'ów*. Każdy z fanów tego typu gier może zatem uznać się za *soulslike'owca* i określać się w ten sposób. Co więcej, nie istnieje możliwość negocjowania „bycia graczem”, szczególnie jeśli zwrócimy uwagę chociażby na fakt, że w typologii graczy możemy znaleźć takie typy, jak popcorn gamer – gracz oglądający gry w sieci, czy backseat gamer – osoba oglądająca rozgrywkę „z boku”.

Kolejną kwestią istotną w byciu graczem jest coś, co gracze określają byciem częścią kultury grania. Do kultury grania zaliczają chociażby oglądanie wydarzeń związanych z grami, takie jak turnieje e-sportowe, czy growe konferencje, takie jak Gamescom czy E3. Istotą przynależności do omawianej subkultury może też być język, jakim gracze porozumiewają się między sobą. Specjalistyczny język lub symbole są cechą charakterystyczną wielu grup zrzeszeniowych. Nie

inaczej wygląda to wśród graczy, gdyż porozumiewają się oni często specjalnymi skrótami, które pozwalają na szybkie wyrażenie swojego zdania na czacie w trakcie gry, wtedy, kiedy czas jest mocno ograniczony przez dynamikę rozgrywki. Oprócz skrótów bardzo częstym zabiegiem jest wykorzystanie określeń z języka angielskiego, które nie dość, że często są krótsze np. od polskich odpowiedników, to pozwalają na porozumiewanie się z innymi graczami bez względu na bariery językowe. Gracze o swoim języku wypowiadają się następująco:

No dla mnie to też jest takie ciekawe, że po prostu mogę porozmawiać z ludźmi w moim języku, moim językiem gracza, bo w sumie się za gracza uważam, no i mnie rozumieją. [Tomasz]

No ostatnio byłem np. na spektaklu w teatrze, no i aktorzy tam rzucili „O grałeś w nowego God of Wara?” i zaczęli rozmawiać o tym, i np. niektórzy ludzie nie wiedzieli, o co chodzi, a ja śmiałem się super, to było śmieszne dla mnie, bo ja byłem w tym temacie. Widzę, że to też tak pomaga zrozumieć różne aspekty, że jest się takim nie tyle odczytanym, co ogranym, że zna się te jakieś tam dodatkowe czy tam zdania, czy jakieś terminologie. [Big Man]

Język graczy, poza ułatwianiem porozumiewania się, pełni jeszcze jedną ważną funkcję, jaką jest możliwość identyfikacji osób, które uważają się za członków tej wspólnoty. Oczywiście sam język graczy jest bardzo rozległy i samemu zagadnieniu tworzenia takiego socjolektu poświęcono wiele prac naukowych³⁶⁰, co tylko potwierdza to, jak istotną kwestią w badaniach nad graczami jest ich sposób porozumiewania się.

³⁶⁰ A. Ensslin., *The Language of Gaming*, New York 2012; R. D. Duke, *Gaming: The future's language*, Bielefeld 2014; D. Chmielewska-Łuczak, T. Smejliś, *Komunikacja w świecie gier komputerowych*, [w:] *Język@multimedia*, red. A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005; K. Gądek, *Metodologiczne podstawy opisu języka graczy komputerowych*, [w:] *Język z różnych stron widziany. Biblioteka Ling-variów*, t. 3, red. A. Czelakowska, Księgarnia Akademicka, Kraków 2009; D. Urbańska-Galanciak, *Elementy socjolektu graczy komputerowych*, [w:] *Język@multimedia*, red. A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005.

W tym miejscu przedstawiam tabelę z niektórymi zwrotami, z których gracze korzystali w trakcie naszych rozmów:

Teksty zaczerpnięte z języka angielskiego – często przyjmują skróconą formę, jak np. experience = exp	
Fleksować się	Chwalić się swoimi osiągnięciami.
Grindować	Spędzać wiele godzin na tej samej czynności, która pozwoli na osiągnięcie celu, np. walka z tymi samymi potworami przez wiele godzin w celu zdobycia określonego przedmiotu.
Expienie	Zdobywanie doświadczenia za pomocą wszelkich sposobów, takich jak wykonywanie zadań lub pokonywanie przeciwników.
Min-maxing	Dążenie do osiągnięcia możliwie największego poziomu mocy postaci w grze wideo
Zwroty zaczerpnięte prosto z gier (np. wypowiedzi bohaterów) – zwroty te stały się stałym elementem języka graczy.	
F to pay respect	Zwrot zaczerpnięty z gry <i>Call of Duty: Advanced Warfare</i> . W trakcie sceny pogrzebu na ekranie gracza pojawia się informacja, że w celu oddania hołdu poległym żołnierzom należy nacisnąć odpowiedni przycisk na klawiaturze. Gracze używają tego zwrotu, by oddać hołd np. zmarłej osobie, wtedy na czatach lub w komentarzach wpisują „F”.
Here we go again	Zwrot zaczerpnięty z gry <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i> . W początkowej scenie gry bohater, którym steruje gracz, wraca do miasta, w którym zmuszony jest wrócić do życia gangstera. Tym zwrotem gracze często komentują wydarzenie w przestrzeni publicznej, które stale się powtarzają lub ich zdaniem nie mają sensu.

Tabela 2 Przykłady slangu graczy

Bycie częścią określonej społeczności, poza tworzeniem swojego własnego Ja, może prowadzić także do zbierania dookoła siebie ludzi, w jakiś sposób powiązanych z grupą, z którą utożsamia się jednostka. W przypadku graczy mówimy oczywiście o otaczaniu się innymi graczami. Nie inaczej zachowywały się osoby, z którymi miałem okazję porozmawiać. Zapytani o to, czy ludzie z ich kręgu znajomych byli w jakiś sposób powiązani z grami wideo, odpowiadali następująco:

No może też podświadomie szukam ludzi, którzy mówią podobnym językiem, no tak jest, że jak się szuka jakiś ludzi nowych, to szuka się o podobnych zainteresowaniach, albo ciekawszych od twoich [śmiech], ale tak jest, że podświadomie w takim też kręgu się obracam, że ludzie w jakieś gry grają i ja gram z nimi. To się nie zmienia, bo jak mam znajomych i jakieś tam osoby, dookoła których się obracam, z którymi rozmawiam, to też zazwyczaj gram w jakieś gry, no i to jest fajne. [Big Man]

A ja to właśnie głównie, patrząc na moich znajomych, to większość, to gracze, bo to zawsze też jest fajna rzecz, bo zawsze mamy o czym porozmawiać. W sumie na pewno mogę powiedzieć, że większość moich znajomych gra, mam oczywiście takich znajomych, tzw. normików, ale to nie wpływa jakoś na nasze relacje, nie dzielę znajomych na graczy i niegraczy. [Jarek]

6.4.2. Współgracze jako znaczący inni

Przechodząc do koncepcji znaczących innych, chciałbym na początku zwrócić uwagę na kontekst jednostki jako znaczącego innego, czyli współgraczy, którzy zdaniem moich rozmówców odgrywali bardzo ważną rolę w ich życiu, a co za tym idzie, wpłynęli także na proces ich socjalizacji. Samo określenie gier jako podwórka przewijało się w tej pracy i chciałbym, żeby pojawiło się jeszcze raz. Chciałbym w ten sposób uzmysłwić, że tak jak u osoby nieposiadającej żadnych ograniczeń, to właśnie podwórko staje się istotnym miejscem, w którym odbywa się socjalizacja jednostki, tak i wirtualne podwórko, którym są światy gier wideo, było miejscem socjalizowania się moich rozmówców.

Generalnie to znaczy nieodzowną częścią tego rozwoju musi być to, że ty jesteś częścią stada. Jeżeli jesteś częścią stada graczy. I właśnie jak jesteś niepełnosprawny, to tam nikt na to nie patrzy. To to jest coś, co na pewno bardzo ci pomoże w jakikolwiek sposób, bo może to się nie wydaje dużo, ale jak tego nie ma, to ty jesteś już wykluczony. A jak jesteś wykluczony, to to się już przekłada na wszystko. [Krzysiek]

Moja mama np. wiedziała, że nie mam żadnej innej alternatywy do wychodzenia i bawienia się z innymi i nie było „o już cały dzień przed komputerem siedzisz, wyjdź na dwór, pograj w piłkę”, no nie mogła tak powiedzieć. Ja swój cały dzień przed spędzałem przed komputerem, tam rozmawiałem z innymi, no i nawet mama widziała, że ja siedzę i mi to

pomaga, i ja gadam z ludźmi, i wydaje mi się, że ona się cieszyła, że sobie coś takiego znalazłem i że się nie czuję jakiś wyalienowany, taka ta kotwica do społeczeństwa, o której mówiłem. [Big Man]

Wspomnianą kotwicą stawali się właśnie współgracze, którzy pozostawali w ciągłym kontakcie z niektórymi z moich respondentów, zwłaszcza w przypadku gier sieciowych. Należy też wrócić uwagę na bardzo istotną kwestię usuwania barier komunikacyjnych związanych z wiekiem. Moi rozmówcy zwracali uwagę na to, że w trakcie rozgrywki spędzali często wiele czasu z o wiele starszymi osobami od siebie:

To też było fajne, że miałem jakichś starszych kolegów w grach, ja miałem wtedy 16 lat, a ci starsi byli koło 30, to tam też były inne tematy. [Big Man]

Miałam kontakty z starszymi graczami, gdzie dzięki nimi ulepszyłam umiejętności grania w gry i też mi pomogli tak Psychologiczne w rozwiązywaniu problemów, różnych przeżyć, przez co też pokochałam siebie. [Yumeha]

Ja grając w gry online ze starszymi, nie czułem się, że byłem tam jakimś młodym szczyłem, że tam nie pasuję, tylko mogłem sobie z nimi pogadać. [Tomasz]

Gry pozwoliły na poznanie wielu osób dzielących podobne zainteresowania co ja, nawet starszych i od nich nauczyłem się od nich wyrozumiałości, otwartości na indywidualne potrzeby. [Sythriel]

To, że młodzi gracze mogli bez żadnych barier rozmawiać z osobami starszymi, także pozytywnie wpłynęło na ich proces socjalizacji, gdyż poznawali te zawłości świata społecznego, o których nie dane było im usłyszeć od innych osób, będących w podobnym wieku. Zdaniem graczy usuwanie barier komunikacyjnych wpłynęło na nich pozytywnie, chociażby z tego względu, że nauczyło ich otwartości wobec innych, niezależnie od stanu czy wieku osoby, z którą się komunikują.

Jednak w tym dzieciństwie i ten przez to medium, które lubisz, byłeś nagradzany za to, że jednak jesteś otwarty do ludzi, życzliwy do ludzi, zacząłem robić to tak refleksyjnie, weszło w nawyk. Te gry to jest nawet takie działanie terapeutyczne dla ludzi, którzy w jakiś sposób mają problem z właśnie działaniem społecznym, nie są izolowani, czy coś. [Krzysiek]

Innym zagadnieniem poruszonym przez moich rozmówców, a związanym z brakiem barier w przestrzeni gier, jest to, że gracze nie wybierają się na zasadzie pozycji społecznej, ilości znajomości, czy innych kwestii, które w przypadku przynależności do innych grup mogą okazać

się istotne. Pokazuje to, że środowiska gamingowe są otwartymi społecznościami, które nie oceniają z góry graczy³⁶¹.

To ludziom wykluczonym, którzy właśnie byli potwornie stygmatyzowani, to gra sprawia, że oni się nagle stają częścią tego, bo w grach nie ma znaczenia, jaki ty jesteś. Bo w naszej partii jesteś graczem (healerem) i nagle też ci ludzie się uczą, że bez różnicy jaki jesteś. To, co dajesz tej drużynie, sprawia, że jesteś tak odbierany. I tu bym powiedział, że to mi się wydaje, bo jak tam parę osób tylko poznałem z jakimiś dysfunkcjami w grach, ale nikt na to nie patrzył, czasami nawet grupa dowiadywała się o tym po czasie. Bo no ja wiem, że dla wielu ludzi to była jedna, jedna, czasami jedyna część przynależności, jaką mieli, a no przynależność ma to do siebie, że ona musi być, bo jak jej nie masz, to jest problem.
[Krzysiek]

6.4.3. Program jako przyjaciel... znaczący inni ze świata wirtualnego

W omawianych już w tej rozprawie tekstach naukowych natrafiamy na tezy świadczące o tym, że gra wideo może odegrać znaczącą rolę w procesie rozwoju jednostki. Analizując grę wideo jako świat wielu możliwości, uwagę zwraca ta jedna szczególna, jaką jest odgrywanie roli. O samym znaczeniu tego procesu w formie zabawy pisali już wybitni teoretycy opisujący zagadnienie socjalizacji³⁶². Jednak niezależnie od przyjętej konwencji badawczej jedna kwestia w ich refleksji jest wspólna. Chodzi mianowicie o to, że odgrywanie ról, a w zasadzie bawienie się w określone role, pozwala jednostce w przystępny sposób przyswoić zasady i wartości, które są im przypisane. W przypadku gier wideo gracz staje przed ogromnym wyborem ról, nawet tych, które są dla niego niedostępne z różnych powodów. Kiedy w takim razie spojrzymy na osoby z niepełnosprawnościami, które zostały pozbawione możliwości swobodnego uczestnictwa w świecie społecznym, to okazuje się, że właśnie gry wideo mogą stać się dla nich sposobem na zaspokojenie potrzeby bycia częścią jakiejś wspólnoty. Mówiąc jednak o wspólnocie, nie mam tutaj na myśli opisywanych już wcześniej współgraczy, ale wirtualne społeczności, które

³⁶¹ Wyjątkiem dla otwartości takich grup mogą być zreszenia, które możemy określić mianem grupy power-gamingowej, zapraszająca w swoje szeregi tylko graczy o określonych umiejętnościach, którzy pomogą w osiągnięciu postawionego przez grupę celu, np. pokonanie danego przeciwnika, do czego wymagani są np. tylko czarodzieje, którzy w przypadku tego wroga radzą sobie najlepiej.

³⁶² M. J. Szymański, *Studia i szkice...*, op. cit., s. 50–60.

zamieszkują świat wykreowany w grze wideo. W tym podrozdziale chciałbym właśnie skupić się na kwestii światów wirtualnych, udział w których staje się alternatywą dla uczestnictwa w zbiorowościach zajmujących przestrzenie materialne.

Oczywiście żeby uczestniczyć w świecie wirtualnym, gracz musi wejść w rolę danej postaci. Przyjmując rolę swojego wirtualnego awatara, podlega on immersji, czyli procesowi zaangażowania w wydarzenia rozgrywające się w świecie przedstawionym. W przypadku gier będzie to świat wirtualny. Immersja jest bardzo istotnym, o ile nie najistotniejszym zjawiskiem, które należy poddać analizie, kiedy mowa o odgrywaniu roli przez gracza. Im silniejsza immersja/zaangażowanie, tym bardziej gracz zacznie zastanawiać się nad swoimi decyzjami w świecie gry, które w jakiś sposób mogą wpłynąć na wirtualną społeczność, do której dołącza w trakcie grania.

Jeden z rozmówców w taki sposób mówił o silnym zaangażowaniu w grze *Life is Strange*:

No np. w Life is Strange, to tam trzeba zdecydować, czy my poświęcamy miasto, czy poświęcamy przyjaciółkę. No i ja się ja się zżyłem z tymi dwoma bohaterkami w taki sposób, że nie mogłem, no i rozwalilem miasto. Tam jakiś huragan przeszedł. Przez to przywiązanie do postaci pozwoliłem, żeby ten huragan miasto zniszczył, ale te dwie przyjaciółki musiał przeżyć. No nie mogłem po prostu zrobić czegoś takiego. [Marcin]

O tym, w jaki sposób gracze są w stanie żyć się z wirtualnymi postaciami, mówi kolejny fragment wypowiedzi:

Ja czasami mam tak, że żałuję, że jakaś postać nie jest człowiekiem takim. W prawdziwym życiu, bo są takie postacie, z którymi ja bym chętnie gdzieś sobie poszedł na kawę na piwo czy coś. Ale też, ale też jak widzę, że zaczynam zbyt emocjonalnie reagować na to, co się dzieje, to zaczynam samego siebie. Tak trochę. No. Teraz zejść do porządku. Że człowieku, to tylko gra, to jest tylko wymyślony człowiek, więc gdzieś chyba. Fajnie jest, kiedy, to postaci nie są papierowe. Tak samo mam w książkach, lubię takich, lubię takich ludzi z krwi i kości. Takie postaci z krwi i kości, że lubię takie też historie, które mogłyby się przytrafić każdemu. [Marcin]

Możemy zauważyć, że odpowiednie oddanie ludzkich emocji przy projektowaniu wirtualnych postaci jest kluczem do osiągnięcia wysokiego poziomu immersji. W powyższym fragmencie gracz opisuje sytuację z zakończenia gry *Life is Strange*, gdy staje on przed wyborem uratowania miasteczka Arcadia Bay, w którym dzieje się cała akcja gry, lub ocalenia przyjaciółki

głównej bohaterki Chloe, co wiąże się ze zniszczeniem miasteczka. Dzięki zaangażowaniu w przyjaźń dwóch bohaterek gry, gracz decyduje się poświęcić miasto na rzecz najważniejszej osoby – protagonistki gry Maxine. Wczytując się w wypowiedź gracza, możemy poczuć, że bardzo emocjonalnie podchodził do tego wyboru, co potwierdza założenie, że gracz wchodzący w rolę danej postaci jest w stanie przyjąć przypisane do niej emocje oraz motywacje.

Jak wskazują na to powyższe wypowiedzi, użytkownicy gier w trakcie rozgrywki są często stawiani przed wieloma wyborami, które w jakiś sposób będą kształtować świat gry. Często tylko od gracza zależy, czy jakaś postać przeżyje, czy jakaś rodzina zostaje wypędzona z miasta lub zdecyduje się on pomóc biednej staruszce. Takie przykłady możliwości interakcji powiązanych z informacją zwrotną z gry można by mnożyć, gdyż możemy natrafić na wiele produkcja posiadających bardzo wiele możliwości. Potwierdzeniem tej tezy jest wydana w 2023 roku trzecia odsłona serii gier *Baldur's Gate*, która zdaniem twórców gry posiada 17 tysięcy wariantów zakończenia, co oznacza, że każda decyzja, jaką podejmie gracz, będzie w jakimś stopniu wpływała na finał jego przygody.

Innym przykładem takiego emocjonalnego podejścia, do postaci pojawiających się w grze jest wypowiedź gracza na temat gry *Death Stranding*, w której kluczem do odbudowy świata po wielkiej katastrofie jest przeżycie noworodków obdarzonych specjalnymi umiejętnościami, pozwalającymi na przetrwanie rasy ludzkiej.

W grze Kojima (Death Stranding) opiekowanie się ŁDKiem, czyli dzieckiem przydzielonym dla gracza jest na pewno emocjonującym przeżyciem. Potrafią wzruszyć niektóre sceny. Ja ogólnie mam tak, że jakby coś poszło źle w grze i by zginęła postać, którą polubiłem, to będę wczytywał zapis, żeby on przeżyła, bo tak potrafię się z nią zżyć. [Kermitowski]

Gry wideo w niektórych przypadkach pozwalają także na wejście w rolę znanych postaci z historii, np. Napoleona w serii gier *Total War*, filmu – Jamesa Bonda w grach z serii o przygodach agenta 007 lub w literaturze, gdzie gracz może stać się np. Białym Wilkiem, czyli Geraltem z serii gier *Wiedźmin*. Szczególnie interesującym przykładem jest ten ostatni, gdyż to właśnie do tej postaci znanej z literatury najczęściej odnosili się gracze. Pytani o to, czy odgrywają Geralta zgodnie z ideą bohatera znaną z książek Andrzeja Sapkowskiego, czy może według własnych fantazji, odpowiadają następująco:

Jestem Geraltem, który jest trochę książkowy, trochę mój. Jak wybrałem triss za którymś razem, to mi się też wydawało prawdopodobne. Dosyć, bo ono jednak, bo jednak Jennifer to łóżko wywalila z wieży. I poza tym w takich sercach z kamienia. Zawsze musi być Shani, zawsze. A to nawet ma sens fabularny, bo ich zawsze coś do ich ciągnęło, ale nigdy nie mogli osiąść po prostu w jednym miejscu, nie. [Jarek]

I tutaj właśnie w grach z postaciami, gdzie jest to, jak jesteś Geraltem i zrobisz to, co Geralt uważasz, że powinien zrobić. Dzięki temu, ty też jesteś w stanie zobaczyć, że jakieś określone działania mają swoje wyniki i starasz się lepiej zrozumieć postać i lepiej zrozumieć, co mogło doprowadzić do tego, co on zrobił, że on też, jak jest w tym momencie, on robi takie i takie decyzje. Czasami to zmieniasz, wiadomo, ale jednak jakoś trzymasz się założeń tej postaci, no złego Geralta nie wolno robić [śmiech]. [Krzysiek]

Jak możemy zaobserwować, wśród graczy pojawia się trend w odgrywaniu Geralta w stylu postaci z powieści Sapkowskiego, jednak gracze często decydują się też na dopowiedzenie swojej własnej historii. Chcą dołożyć coś od siebie, by jeszcze bardziej wczuć się w tę wirtualną postać. Wszyscy gracze niemal jednogłośnie stwierdzili, że w trakcie odgrywania bohatera starają się, by była to postać dobra i w jakiś sposób odpowiadająca ich własnym przekonaniom.

Jak grasz, to bardziej utożsamiasz się, tak jak no, bo przy Geralcie, to jest akurat ciekawe podejście, bo to możemy mieć takie rozgraniczenie, że jesteśmy Geraltem Sapkowskiego albo swoim dobrym Geraltem i ja to właśnie lubię łączyć to. [Jarek]

Też można było powiedzieć, że ja zawsze gram tymi dobrymi, jakby lubię dawać taką przydatność drużynie nie, że jakby podniosę na duchu, ale jak jest jakaś walka, no to jestem skuteczny i jak jakieś miasto upada, to ja zaraz lecę na ratunek, strasznie to lubię właśnie w grach. To też moim zdaniem dużo mówi o nas graczach, to jak gramy, jacy jesteśmy. [Krzysiek]

To ja w grach zawsze jednak staram się być tym dobrym. Oczywiście niektóre gry są tak zrobione, że trzeba po kilka razy je przejść, żeby tam tak na przykład zobaczyć wszystkie zakończenia, ale ja zawsze po tej dobrej stronie, nie ma praktycznie innej opcji. [Marcin]

Opisywane powyżej wypowiedzi dotyczą gier, w których gracz odgrywa wcześniej wykreowaną przez twórców postać, i nie ma w nich możliwości stworzenia postaci „od zera”. Istnieje jednak szereg gier pozwalających na kreowanie swoich własnych bohaterów i bohaterów. Twórca postaci pozwala graczowi na próbę odzwierciedlenia samego siebie lub stworzenia alternatywnego

awatara, którym gracz chciałby się stać w rzeczywistości. Pojawia się tutaj znów kwestia swobody w kreowaniu własnej postaci, która została nawet poruszona przez graczy w wywiadach:

Każdy gracz tworzy swoje odzwierciedlenie siebie w grze, czy jakby w ogóle ta to jest jego dzieło w każdej grze, bo ten świat wymaga od ciebie różnych interakcji i to tylko zależy od ciebie, jak będziesz chciał, żeby ten świat wyglądał, i jak będziesz chciał, żebyś w tej w tej grze wyglądał, żebyś pasował do tego świata [Krzysiek]

W takim razie przyjrzyjmy się temu, jak gracze tworzą swoje postacie, jeśli mają ku temu sposobność:

Jestem graczem immersyjnym. Lubię, jak mogę się wkręcić, lubię, jak mogę tam oddziaływać, jak te mechaniki są zbliżone do tego świata, co tam dzieje, a nie, że całkiem wymyślone. Wiesz, manifestacja tego, że ja teraz mam ten świat, więc ta postać to jestem Ja. Ja nie będę w stanie przyjść, gry wiedzą, że ta postać to nie jestem ja, bo ja robię postać podobną do siebie, nie wiem zawsze, co będzie wyglądało w tym świecie (gry) dobrze, więc zrobię pod siebie najbardziej jak się da. [Krzysiek]

W innym przypadku gracze czasami pozostawiają w postaci swoje zasady moralne, przy czym w pełni zmieniają wygląd postaci, by ta wyglądała tak, jakby gracz chciał wyglądać w rzeczywistości:

To ja mam, ja mam tendencję do niestety idealizowania samego siebie. Ja, ponieważ jestem gruby i sobie zdaję sprawę z tego, więc ponieważ w życiu jestem gruby, no to w grach tworzę siebie jako napompowanego kokska z sześciopakiem na brzuchu. [rozmówca]

Większość głusi/niepełnosprawni w tym ja często idealizujemy w grach, w której nie mamy w rzeczywistości, takie jak zdrowy człowiek, silny, mądry, tworzymy zazwyczaj prawie 30 minut - godzinę dla siebie postacie. [Yumeha]

Powyższy przykład dowodzi tego, że możliwość samodzielnego tworzenia postaci przez graczy z niepełnosprawnościami to jedna z bardzo ważnych opcji budowania growej tożsamości i jest w szczególności przez nich wykorzystywana. Pokazuje nam to, że dzięki możliwości kreowania bohaterów w wybranych grach wideo, ich użytkownik może także na pewien czas odejść od codzienności związanej z niepełnosprawnością i wejść w rolę osoby nieobarczonej takimi problemami, co zdaniem niektórych graczy wywołuje swego rodzaju efekt terapeutyczny. Jednak nie zawsze gracze skupiają się na odwzorowaniu siebie w grach. W niektórych przypadkach tworzą postać, która ma pasować do świata gry. Takie decyzje podyktowane są tym, że celem

gracza jest często jak najmocniejsze zaangażowanie się w świat wirtualny, a dzięki odpowiedniemu wykreowaniu postaci, która będzie pasowała do świata przedstawionego w grze, może uzyskać tak wysoki poziom immersji:

Tworzę postaci, które są dla mnie atrakcyjne wizualnie i pasują do zaproponowanego przez twórców settingu. Płeć postaci nie ma znaczenia. Nie szukam możliwości nadania podobieństw tworzonej postaci do realnego mnie. To zupełnie inna, fikcyjna osoba. [Sythriel]

Podsumowanie roli gier w socjalizacji graczy

Pisząc o socjalizacyjnej roli gier, skupiłem się na tym, jak za pomocą gier mogą pojawiać się w życiu graczy znaczący inni – jeden z najważniejszych elementów każdej teorii socjalizacji. Omawiając znaczących innych, wyłoniłem dwie ich kategorie, które pozwoliły mi przeanalizować rolę gier w socjalizacji.

Pierwszą kategorią byli współgracze. Analiza wypowiedzi moich rozmówców pozwoliła mi wysnuć następujący wniosek: według respondentów to, że należą oni do społeczności graczy, pozwala im czuć się członkami pewnej większej zbiorowości, w której, co istotne, nie są oceniani. Gracze wspominali nawet o tym, że po jakimś czasie przyznawali się do swojego stanu zdrowia związanego z niepełnosprawnością, co jednak nie zmieniło podejścia współgraczy do nich.

Oczywiście sama przynależność do zbiorowości graczy dawała moim rozmówcom także możliwość budowania własnej tożsamości, gdyż dzięki uczestnictwu we wspólnocie byli oni w stanie znaleźć inne osoby, dzielące te same co oni pasje, o których mogli dyskutować, a także spełniać się w tym, co jest ich głównym zainteresowaniem. Sama kwestia współpracy w grze dawała im także poczucie, że ktoś ich potrzebuje i są częścią grupy, która działa razem dla osiągnięcia jakiegoś większego celu.

Bycie częścią społeczności graczy wiązało się także z tym, że gracze spotykali się z różnymi osobami, w tym starszymi. Jak stwierdzają niektórzy badani – nauczyły ich one wielu przydatnych umiejętności, z których korzystają do dzisiaj. Niektórzy wspominali nawet o tym, że dzięki współpracy i rozmowie z innymi graczami, w tym ze starszymi od siebie, szybciej wykształcili w sobie otwartość na kontakty.

Drugą kategorią, jaka wyłoniła się przy opisie znaczących innych, były wirtualne postaci pojawiające się w grach, które pośrednio odgrywały bardzo istotną rolę w socjalizacji moich

rozmówców. Pytając graczy o to, czy utożsamiają się z własnymi postaciami, większość z nich stwierdziła, że w trakcie każdej rozgrywki starają się być częścią świata przedstawionego, a jednocześnie przestrzegać zasad w nim obowiązujących. Kolejny raz możemy tutaj mówić o efekcie ubocznym grania, którym jest poznanie reguł obowiązujących w dużych społecznościach, gdyż gracze wchodząc do świata wirtualnego, zgadzają się na panujące w nim zasady. Taka teza może się wydać może nieco idealistyczna, bo jak nauczyć się reguł i zasad z gry wideo, jednak jak zwracają na to uwagę teoretycy socjalizacji, jak ludolodzy, to właśnie w trakcie gier i zabaw jednostka poznaje podstawowe reguły i zasady świata poza grą³⁶³. Nawet jeśli nie są one wiernym odzwierciedleniem tego, co obowiązuje w świecie rzeczywistym, to człowiek (tu: gracz) uczy się przestrzegania określonych reguł i poszanowania dla systemu wartości, co jak stwierdzają gracze, ma później przełożenie na świat realny, chociażby w formie zwiększenia poziomu empatii wobec problemów innych.

³⁶³ T. S. Henricks, *Play Studies: A Brief History*, "American Journal of Play" 2020, t. 12, nr 2, s. 134; B. Suits, *Konik Polny. Gry, życie i utopia*, Aletheia, Warszawa 2016, s. 64, J. Juul, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wydawnictwo Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej „Academica”, Warszawa 2010, s. 45–52.

7. Rola gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami – próba podsumowania

W trakcie przeprowadzonych rozmów oraz ich późniejszej analizy zauważyłem brak obecności graczy z niepełnosprawnościami w świadomości społecznej. Kiedy myślimy o graczach, to często patrzymy na ableistyczną większość, przez co pomijamy tych, dla których gry stają się alternatywą dla wielu aktywności odebranych im lub ograniczonych przez niepełnosprawność. Zarówno jako badacze gier, jak i ich projektanci, zapominamy o specjalnych potrzebach graczy. Skupiamy się na istocie gier, zadajemy pytania, jak wpływają one na społeczeństwo, dążymy do tworzenia jeszcze piękniejszych i bardziej szczegółowych produkcji, bagatelizując przy tym problem dostępności. Co szczególnie uderza, to brak świadomości konsultacji w tej sferze z samymi zainteresowanymi – głównie z osobami z niepełnosprawnościami – by zrozumieć ich potrzeby, poprawić dostępność do gier, a co najważniejsze, by usłyszeć ich głos w tej sprawie.

Gdybym przed rozpoczęciem badań miał mówić o podstawowej różnicy dotyczących roli gier w życiu osób z niepełnosprawnościami i graczy pełnosprawnych, powiedziałbym, że jest nią korzystanie z gier jako alternatywy dla różnych odebranych przez niepełnosprawność aktywności. Tymczasem tego typu perspektywa może okazać się jednak dość uproszczona. Oczywiście gry stają się alternatywą dla wielu aktywności, jednak moi respondenci wskazują, że dla większości z nich gry stały się „wszystkim” i całkowicie zintegrowały się z ich życiem. Kiedy pytałem graczy, czy potrafią sobie wyobrazić życie bez gier wideo, jednogłośnie stwierdzali, że w ich przypadku, czyli osób z niepełnosprawnościami, nie miałyby ono sensu. Życie bez cyfrowej rozrywki wyobrażają sobie jako funkcjonowanie z ciągłymi ograniczeniami, dlatego też decydują się na korzystanie z gier wideo, które codziennie dają im możliwości przełamania tych ograniczeń w światach wirtualnych.

Przyjęcie przeze mnie w badaniu zarówno paradygmatu interpretatywnego, jak i formy swobodnych wywiadów okazały się trafnym wyborem. Dzięki temu, że moi rozmówcy mogli swobodnie opowiadać o swoich doświadczeniach z grami, a ja nie sugerowałem im obszarów, jakie ciekawiły mnie w pracy, z satysfakcją obserwuję, że gracze sami zauważyli, jak istotne w ich życiu jest medium grów. W swoich wypowiedziach niemal każdy mniej lub bardziej obszernie poruszał tematykę jednej z czterech sfer życia, przyjętych w metodologii badania jako główne pytania badawcze. Były to sfery: edukacyjna, socjalizacyjna, kulturowa i komunikacyjna. Pokazuje to, że

dla graczy z niepełnosprawnościami gry wideo są nie tylko formą spędzania wolnego czasu, ale także czynnikiem wpływającym na wiele aspektów ich życia. Zaintrygowało mnie także to, że gracze patrzą na gry wideo w szerszym kontekście i nie ograniczają ich do formy zabawy, ale traktują je także jako okazję do poszukiwania głębszych treści. W swoich wypowiedziach często wymieniali te elementy gry, które mogły ich czegoś nauczyć. Dzięki silnemu zaangażowaniu w rozgrywkę, określanym mianem immersji, chcieli powracać do tych światów, by spędzać w nich więcej czasu.

W wypowiedziach graczy na temat immersji można zauważyć, że najbardziej w grach cenią oni możliwość przeniesienia się do dowolnego wirtualnego świata, gdzie mogliby się w pełni realizować. G. Calleja opisuje zjawisko immersji jako subiektywne doświadczenie zamieszkiwania wirtualnego środowiska³⁶⁴. To właśnie możliwość uczestnictwa w świecie wirtualnym oraz wchodzenia z nim w interakcje, były głównymi elementami gier, które zachęcały graczy do korzystania z tego medium. Podkreślali oni, że każda osoba grająca może przeżyć w danej grze inną przygodę. Może wybierać różne sposoby odgrywania postaci i dostosowywać wybory do swoich założeń, co sprawia, że każda symulacja w grze wideo jest inna i na swój sposób wyjątkowa. Indywidualne podejście było także widoczne w preferencjach dotyczących gatunków gier – część graczy wybierała gry z rozwiniętą narracją i możliwość kreowania postaw swoich wirtualnych awatarów, część zaś preferowała gry koncentrujące się na aspektach mechanicznych i gameplayowych, w których wybory związane były z odpowiednim przystosowaniem postaci do wyzwań stawianych przez grę, co zachęcało ich do pozostania w rozgrywce.

Gdybym w tym miejscu zdecydował się na analizowanie wszystkich elementów gier, o jakich wspominali gracze, to obawiam się, że zaburzyłbym ogólny sens tematyki rozprawy, która skupia się na roli gier w życiu graczy z niepełnosprawnościami. Cały kontekst zawartości gier zostanie poddany analizie w moich późniejszych pracach, gdyż tę rozprawę traktuję jako wprowadzenie do szerszego badania możliwości, jakie gry mogą stwarzać w życiu osób z niepełnosprawnościami.

Chcąc odpowiedzieć na główne pytanie badawcze, warto zwrócić uwagę na to, że najistotniejszym kontekstem roli gier w życiu graczy z niepełnosprawnościami jest silne zaangażowanie w gry wideo. Zaangażowanie to wynika w głównej mierze z interaktywności medium growego. Wypowiedzi niektórych graczy, podkreślające „wyższość” gier nad innymi tekstami kultury,

³⁶⁴ G. Calleja, *Revising Immersion...*, op. cit., s. 89–90.

wskazują na ich interaktywność jako kluczowy aspekt, który w ich opinii wyróżnia je spośród takich mediów, jak filmy czy książki. W przeciwieństwie do tych form przekazu, które można określić jako pasywne, gdzie użytkownik jedynie odbiera komunikat, a jego reakcje są widoczne tylko dla niego, gry wideo oferują zupełnie inną dynamikę. Jak zauważa Jan Stasińko w prezentowanym przez siebie modelu komunikacji w grze wideo, gracz jest nie tylko odbiorcą treści kierowanych do niego przez medium growe, ale także nadawcą tych treści³⁶⁵. Oznacza to, że każda interakcja gracza z grą wywołuje reakcję ze strony gry, która odpowiada informacją zwrotną, niezależnie od tego, czy chodzi o proste interakcje, takie jak naciskanie przycisków, które prowadzi do poruszania postaci na ekranie, czy też podejmowanie wyborów moralnych podczas dialogów z innymi bohaterami. Świat wirtualny reaguje na każdą akcję gracza.

Próbując odpowiedzieć na postawione w rozprawie pytanie szczegółowe o rolę gier w procesach edukacyjnych, warto kolejny raz przywołać zaangażowanie się w rozgrywkę jako podstawowy aspekt zdobywania wiedzy za sprawą gier, który mocno akcentowali moi rozmówcy. W odniesieniu do nauki języków obcych za pomocą gier wideo respondenci podkreślali, że to właśnie granie w gry skłaniało ich do pogłębiania umiejętności językowych, aby lepiej zrozumieć kontekst fabularny danego tytułu bądź specyfikę świata przedstawionego. Prowadząc swoje badania, rozmawiałem z graczami pamiętającymi czasy utrudnionego dostępu do polskich wersji gier. Problem można było wówczas rozwiązać tylko poprzez naukę języka, dlatego też niektórzy gracze nie wyobrażali sobie, żeby obok klawiatury i myszy nie leżał słownik języka obcego.

Innym sposobem zdobywania wiedzy za sprawą gier wideo była nauka kontekstowa. Gracze wskazywali, że gry odwołujące się do kontekstu historycznego pozwalały im nabywać wiedzę, dzięki której mieli okazję nawet wyprzedzić program edukacji szkolnej. Przykładem może być poznawanie przebiegu wojen napoleońskich za sprawą gry *Napoleon: Total War*. Możemy zatem ponownie potwierdzić tezę o „edukacyjnym efekcie ubocznym grania”. Gracze uruchamiali grę w celu rozrywkowym, jednak poprzez zaangażowanie w dany tytuł i silną immersję zdobywali wiedzę najczęściej nie zdając sobie z tego sprawy.

Z wypowiedzi graczy można wywnioskować także, że oprócz wiedzy szkolnej/naukowej gry wideo pozwoliły im na zdobywanie i rozwijanie kompetencji z obszaru umiejętności miękkich, takich jak kreatywność czy zaangażowanie w podejmowane działania. Gry wideo często wymagają

³⁶⁵ J. Stasińko, *Alien vs. Predator...*, op. cit., s. 167.

od graczy znajdowania kreatywnych rozwiązań problemu, stawianego przed nimi w grze. Poprzez poszukiwanie rozwiązań niezbędnych do osiągnięcia celu gracze rozwijają swoją pomysłowość, starając się znaleźć sposób na przezwycięzenie trudności i pokonanie przeszkód. Co więcej, wzmacniają swoją determinację w dążeniu do osiągnięcia celu. Najistotniejsze jednak jest to, że wiele z tych umiejętności, jak wskazywali moi respondenci, może być przenoszonych do codziennego życia i wykorzystywanych w różnych okolicznościach, w tym także w pracy zawodowej.

Jednym z najczęstszych wątków poruszanych przez graczy były interakcje z innymi za sprawą gier wideo. Zauważalne było to, że gra wideo stała się dla części moich rozmówców nowym sposobem na utrzymywanie relacji z rówieśnikami. To właśnie wirtualne światy stały się dla moich respondentów wirtualnymi podwórkami, na których mogli wchodzić w relacje z innymi i dyskutować na przeróżne tematy. Kategoria „wirtualnego podwórka” była szczególnie widoczna wśród graczy, spędzających czas głównie w grach sieciowych, w których istotnym elementem gry jest komunikacja z innymi. Analizując zebrane wypowiedzi, można wywnioskować, że najważniejszym aspektem w komunikowaniu się między graczami w przestrzeni gry wideo nie były rozmowy o grze, ale raczej tematy związane z codziennymi sprawami. Zwracali oni uwagę, że sama rozmowa o aktualnej rozgrywce miała miejsce tylko wtedy, kiedy była niezbędna, np. do omówienia strategii. Natomiast większość rozmów w trakcie gry dotyczyła ich życia codziennego – szkoły, codziennych wydarzeń oraz oczywiście ogólnej fascynacji grami wideo. Takie wypowiedzi graczy potwierdzają moją tezę, że gry wideo mogą stać się dla ich użytkowników alternatywnym kanałem komunikacyjnym. Dodatkowo gry mogą zapewnić wiele przyjemności związanych ze wspólnym odkrywaniem świata wirtualnego i współpracą w celu osiągnięcia określonego w grze celu.

Kiedy mowa o istocie komunikacji w grze wideo, nie sposób pominąć kontekstu wirtualnego awatara, który stanowi wizualizację gracza w przestrzeni wirtualnej. Jak już zwracałem na to uwagę, awatar może przybierać różne formy, a w zależności od gry gracz albo może otrzymać przygotowany przez twórców model awatara, albo dostaje możliwość stworzenia swojej wirtualnej postaci. Istotą awatara w kontekście komunikacyjnej roli gry jest to, że staje się on reprezentacją gracza w świecie wirtualnym, która umożliwia interakcję pomiędzy graczem a systemem gry. Użytkownicy gier sieciowych podkreślali, że sam wygląd ich wirtualnych odpowiedników miał znaczenie, ponieważ był on ich sposobem na przedstawienie siebie w przestrzeni wirtualnej.

Oczywiście komunikacja w grze wideo nie polega na spotykaniu się awatarów graczy i wspólnym pisaniu na czacie. Raczej interakcje awatarów rozumiane są tutaj np. jako wspólna walka z potworem, jednak za sprawą zewnętrznych programów komunikacyjnych, takich jak komunikator Discord, gracze są ze sobą w stałym kontakcie i rozmawiają na wiele różnych tematów, nie zawsze dotyczących gier wideo.

Innym istotnym wnioskiem wynikającym z analizy wypowiedzi na temat roli gier w komunikacji osób z niepełnosprawnościami jest to, że dla wielu z moich rozmówców wspólne granie było impulsem do nawiązywania nowych kontaktów, przyjaźni, a nawet związków, co potwierdził jeden z respondentów, który za sprawą gier znalazł swoją partnerkę życiową. Oprócz poznawania nowych osób istotne jest także to, że kontakty, które zaczęły się w świecie wirtualnym, przenosiły się do realnego życia. Gracze spotykali się w różnych miejscach, a w trakcie takich spotkań rozmawiali zarówno o grach, jak i o innych ważnych dla siebie tematach. Nie każdy z moich rozmówców miał jednak okazję lub możliwość spotkania twarzą w twarz ze swoimi znajomymi ze świata wirtualnego. Dlatego też gracze często organizowali spotkania online za pośrednictwem różnych programów, takich jak Team Speak, Skype czy Discord. Jeden z moich rozmówców, który z powodu niepełnosprawności napotkał właśnie z taki problemem, zdecydował się na stworzenie specjalnej grupy na serwisie Facebook, która do dzisiaj zrzesza graczy z niepełnosprawnościami z całej Polski i pozwala im na komunikowanie się między sobą.

Takie działania pokazują, jak istotne mogą stać się gry wideo, serwisy społecznościowe czy używane w trakcie gry programy do komunikacji, które dla osób z niepełnosprawnościami nie tylko stanowią alternatywę dla spotkań z innymi, ale czasami są ich jedyną okazją do komunikowania się i spotykania bez większych przeszkód ze znajomymi.

Bardzo interesujące okazały się wypowiedzi respondentów na temat gier wideo jako integralnej części dzisiejszej kultury cyfrowej. Analizując wypowiedzi moich rozmówców, można wywnioskować, że uważają oni gry za coś, co można określić jako „intermedialny element kultury”. Zdaniem graczy gry wideo łączą w sobie to, co najlepsze w wybranych mediach kulturowych, wzbogacając atrakcyjne treści audiowizualne o możliwości związane z interaktywnością. Z wypowiedzi moich rozmówców wynika, że także samo granie w gry wideo staje się nowym sposobem na korzystanie z kultury. Dzięki połączeniu wielu mediów kulturowych w jedno, gracze są w stanie w jednym cyfrowym produkcie zgłębiać liczne przejawy kultury materialnej i niematerialnej zewnętrznej wobec wirtualnych światów gier. Gry wideo przeważnie

oparte są na jakiejś narracji, nawiązującej do literatury lub filmu, wykorzystują elementy zaczerpnięte z kultury muzycznej, a także prezentują obrazy odnoszące się do malarstwa czy sztuki filmowej. Dodatkowo dzięki temu, że gracz jest w stanie wchodzić w interakcje z tymi elementami kulturowymi, a czasem nawet zyskuje umiejętność ich kreowania, możemy spojrzeć na gry jako na alternatywę dla aktywności kulturowych podejmowanych w obrębie jednego medium. Warto zaznaczyć, że wypowiedzi moich rozmówców pokazują także, że niektórzy z nich za sprawą gier zaczęli sami kreować nowe elementy kultury odnoszące się do takich obszarów, jak grafika komputerowa, scenopisarstwo czy publicystyka. W związku z przytoczonymi do tej pory wnioskami mogę stwierdzić, że gry wideo mogą odgrywać rolę nie tylko alternatywy dla aktywności kulturowych, ale także mogą być ich rozszerzeniem, zachęcając przy tym do rozwoju nowych pasji, co w jednym z podrozdziałów powiązałem z kulturotwórczą rolą gier wideo.

Odpowiadając na pytanie o praktyki kulturowe graczy z niepełnosprawnościami, warto odnieść się do tych wypowiedzi, w których opisywali oni uczestnictwo w wirtualnych wydarzeniach organizowanych w trakcie świąt czy imprez kulturalnych. Charakterystyczna będzie w tym kontekście np. wypowiedź jednego z graczy, który w trakcie nocy sylwestrowej z powodu swego stanu zdrowia nie był w stanie uczestniczyć w świętowaniu Nowego Roku, jednak znalazł alternatywę w sieci. To właśnie wirtualne wydarzenia organizowane w okresie świąteczno-noworocznym stanowiły dla nich okazję do wspólnego świętowania z innymi. Gracze podkreślali także, że szeroka gama wydarzeń związanych z zewnętrzną wobec gier kulturą religijną lub etniczną, a dziejących się w świecie wirtualnym, umożliwiała im zaznajomienie się z różnymi kulturami i jako przykład wspominali o uroczystościach związanych z obchodami chińskiego Nowego Roku, w których mogli wziąć udział w środowisku gry.

Ważne jest, by jeszcze raz podkreślić rolę immersji, odwołując się przy tym do słów Katarzyny Prajzner, która określa ją³⁶⁶ jako sposób teleportacji/przeniesienia się w dowolne miejsce oferowane przez medium. Takie przeniesienie w świat wirtualny pozwala graczom wchodzić w interakcje z innymi i poznawać nowe kultury. Dzięki „teleportacji” do świata gry gracze jako wirtualne awatary mogą eksplorować ulice takich miast jak Wenecja czy Ateny, do których nie mogliby się dostać z powodu utrudnień komunikacyjnych lub kosztów podróży. Dlatego też uważam, że gry wideo stanowią bardzo istotny element w poznawaniu kultury przez osoby

³⁶⁶ K. Prajzner, *Tekst jako świat i gra...*, op. cit.

z niepełnosprawnościami, gdyż poza wszystkimi aspektami, o jakich już wspomniałem, mają one jeszcze jeden ważny element. Jest nim brak barier w dostępie do kultury. Gry wideo dają bowiem możliwość przeniesienia się do innego świata, w którym gracze mogą wchodzić w interakcje z dziełami kultury czy brać udział w różnych wydarzeniach kulturalnych.

Kiedy mowa o roli gier w procesie socjalizacji graczy z niepełnosprawnościami, na pierwszy plan wysuwa się sam fakt bycia graczem lub graczką. Samo określanie siebie jako gracza pozwalało moim rozmówcom stać się częścią większej grupy, społeczności graczy, dzięki czemu gry wideo nie sprowadzały się już tylko do rozrywki, gdyż to uczestnictwo pozwoliło na identyfikowanie się z grupą oraz wchodzenie w interakcje z innymi jej uczestnikami. Gracze zwracali uwagę, że bycie częścią większej całości, którą określali jako „stado graczy”, pozwalało im na budowanie własnego JA jako gracza. Ich zdaniem to dzięki temu środowisku znaleźli sens w życiu i punkt odniesienia, w stosunku do którego mogli kształtować własną tożsamość. Może takie słowa byłyby na wyrost, gdyby nie wypowiedzi graczy na temat tego, że dzięki grom „pokochali siebie” czy „odnaleźli w nich życiowy cel”. Dodatkowo uczestnictwo w takich grupach umożliwiało graczom nawiązywanie nowych relacji oraz integrowanie zarówno w grupie wirtualnej, jak i w rzeczywistości. W kontekście interakcji szczególnie wartościowe wydawały się rozmowy ze starszymi graczami, którzy nie tylko służyli za wsparcie w nauce mechanik gry, ale także otwierali moim rozmówcom oczy na poważne tematy, dzięki czemu, jak sami stwierdzili, znacznie szybciej rozwinęli wiele umiejętności społecznych, pozwalających na swobodny kontakt z innymi.

Doświadczenia graczy związane z przynależnością do różnych grup okołogrowych, takich jak gildie czy growe stowarzyszenia, ukazują, że społeczności te są często przestrzenią wolną od barier i oceniania dotyczącego stanu zdrowia ich uczestnika. Gracze podkreślali to, że pojawiający się czasami w rozmowach temat ich niepełnosprawności w żaden sposób nie wpływał na zmianę podejścia ze strony innych. Zdaniem graczy taki brak barier zdrowotnych związanych z dołączeniem do społeczności graczy był jednym z najważniejszych elementów uczestnictwa w tych wspólnotach, gdyż dzięki temu nigdy nie poczuli się w grach wykluczeni. Możliwość swobodnego i pełnego uczestnictwa, bez obaw o jakąkolwiek dyskryminację z powodu stanu zdrowia, sprawiła to, że moi rozmówcy mogli identyfikować się jako gracze, a nie osoby z niepełnosprawnościami. Jedna z graczek wspominała o tym, że dzięki wejściu w społeczność akceptującą swoich członków bez względu na ich stan zdrowia zdołała na nowo zrozumieć samą

siebie i poczuć się wartościową osobą. Tego typu wyznania potwierdzają to, jak istotnym elementem życia osób z niepełnosprawnościami mogą stać się gry i społeczność wokół nich zebrana. Według moich rozmówców gry to nie tylko szansa na rozrywkę, ale także sposób na rozwój osobowościowy oraz na możliwość uczestniczenia w społeczności, w której odnajdą pełne zrozumienie i nie będą stygmatyzowani z względu na swój stan zdrowia.

Odnosząc się do kwestii tożsamości, warto jeszcze zwrócić uwagę na zjawisko reprezentacji siebie w przestrzeni wirtualnej. Kreowanie postaci, będącej awatarem gracza, jest ważnym elementem budowania jego tożsamości. Gracze będący uczestnikami gildii w grze sieciowej za pośrednictwem kreacji własnej postaci mogą nie tylko przedstawić siebie, ale także przynależność do danej społeczności graczy poprzez noszenie specjalnych emblematów czy ubieranie swojego wirtualnego awatara w odpowiedni dla danej społeczności sposób. Jak ustalono w tej rozprawie, ten element reprezentowania siebie jest bardzo ważnym aspektem w życiu graczy z niepełnosprawnościami.

Dzięki kreacji własnych awatarów gracze są w stanie przedstawić nie tylko swoje wewnętrzne przekonania, ale także w miarę dowolny sposób kreować swój wirtualny wizerunek. W trakcie rozmów z graczami kilka razy udało mi się usłyszeć słowa o braku akceptacji samego siebie przez pryzmat niepełnosprawności. Jednak gracze, którzy o tym wspominali, mówili później, że to właśnie w grach wideo mogą stworzyć silną i sprawną postać, która będzie zdolna do wielu rzeczy. Na skutek takich działań gracze są w stanie stworzyć swój alternatywny obraz siebie, który może im pomóc w pogodzeniu się ze swoim stanem zdrowia. Gry stają się przestrzenią, w której znikają bariery, a gracz może poczuć swobodę, dzięki kierowaniu swoim wirtualnym awatarem.

Mówiąc o socjalizacyjnej roli gier, warto przyjrzeć się jeszcze jednej kategorii, która wyłoniła się w trakcie analizy wywiadów, a jest nią wirtualny znaczący inny, reprezentowany przez postaci niezależne. Gry wideo to nie tylko współdziałanie z innymi graczami w wieloosobowych grach sieciowych, ale także interakcje na linii gracz – komputer – postać niezależna. Wchodząc w interakcję z wirtualnymi postaciami w grach wideo, gracze nie tylko odgrywają swoją rolę w świecie gry, ale także zaczynają tworzyć relacje. Graczom zaczyna zależeć na innych bohaterach oraz na świecie wirtualnym, którego stają się częścią w trakcie rozgrywki. Zaangażowanie performatywne powiązane z odgrywaniem roli w świecie wirtualnym, zaangażowanie przestrzenne, które po dłuższej rozgrywce w daną grę tworzy w użytkowniku poczucie przynależności do wirtualnego świata i jego społeczności oraz zaangażowanie afektywne, które

daje graczowi świadomość tego, że jego działania mogą wpłynąć na losy świata wirtualnego i zamieszkujących go postaci, pozwalają na budowanie relacji z wirtualnymi awatarami³⁶⁷. Warto zauważyć, że takie angażowanie się w świat wirtualny może przenosić się do codziennego życia. Gracze zaznaczali w swoich wypowiedziach, że poczucie przynależności do świata gry oraz możliwość odgrywania w nim roli bohatera czy tworzenie więzi z postaciami niezależnymi są dla nich bardzo istotne i pozwalają na takie działania, które w świecie rzeczywistym byłyby trudno dostępne. Dzięki światom wirtualnym gracze mogą poczuć się potrzebni poprzez budowanie więzi. To wszystko oczywiście zależy od odpowiednio napisanej fabuły i dobrze zaimplementowanego systemu reaktywności świata gry, jednak istnieją takie historie, jak te z gier studia BioWare, Quantic Dream, których światy i postaci potrafią kreować nietuzinkowych znaczących innych.

W trakcie analizy wywiadów pojawiła się bardzo interesująca kategoria eskapizmu, która rzuciła nowe światło na rolę gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami. Eskapistyczna rola gier w odczuciach graczy okazała się kluczowym elementem ich funkcjonowania, szczególnie w trudnych momentach ich życia. Dzięki intensywnemu zaangażowaniu się w grę wideo, mogli oni zapomnieć o problemach dnia codziennego, w tym tych związanych z niepełnosprawnością i bólem, i cieszyć się czystą, niczym nieograniczoną rozrywką. W swoich historiach gracze podkreślali, że w eskapizmie za sprawą gier najważniejszym elementem jest możliwość przeniesienia się do świata wirtualnego. Gry wideo w odróżnieniu od książek czy telewizji wymagają interakcji ze światem przedstawionym, dzięki czemu gracze nie korzystają z gier w bierny sposób, tak jakby mogli to czynić w przypadku innych mediów rozrywkowych. Mówiąc o eskapizmie, gracze uważali, że dzięki grom wideo byli w stanie odnaleźć cel czy nawet sens w swoim życiu. Może brzmieć to górnolotnie, jeśli weźmiemy pod uwagę to, że gry wideo są medium rozrywkowym, ale jak się okazuje, to dzięki możliwości przeniesienia się do świata wirtualnego, w którym nie dotykają ich problemy codzienności, gracze znajdowali w swoim życiu sens, związany np. z doskonaleniem umiejętności w danej grze lub rozmową z innymi w trakcie rozgrywki w gry sieciowe. W historiach graczy możemy natrafić na fragmenty mówiące o tym, że nawet w najgorszych momentach swojego życia, związanych z silnym bólem czy nagłym pojawieniem się niepełnosprawności w wyniku wypadku lub choroby, myśl o grach była jedną

³⁶⁷ G. Calleja, *Revising Immersion...*, op. cit..

z tych, która podtrzymywała ich na duchu. Możliwość wyobrażenia sobie tego, że mimo niepełnosprawności czy bólu gracz będzie mógł spełniać się w wirtualnym świecie, dawała mu motywację do dalszego działania.

Takie interaktywne doświadczenia pozwalały graczom na odcięcie się od problemów czy bólu w trakcie interakcji ze światem wirtualnym. Jednakże gracze zwracają przy tym uwagę na konieczność zdrowego eskapizmu. Mówią o tym, by czerpać z gier korzyści, nie tracąc przy tym kontaktu z rzeczywistością. Zwracanie uwagi na ten fakt bardzo cieszy. Gracze są świadomi tego, że choć gry wideo odgrywają istotną rolę w ich życiu codziennym, to należy pamiętać o tym, żeby nie zatracić się w światach wirtualnych kosztem codzienności. Takie postrzeganie gier pokazuje, że choć mogą one pełnić istotną funkcję eskapistyczną w życiu osób z niepełnosprawnościami, to jednak są tylko jednym z elementów ich biografii.

7.1. Zastosowanie gier w praktyce poprawy jakości życia

Po omówieniu pytań badawczych i istotnych kategorii wynikających z danych zebranych w procesie badawczym zdecydowałem się na przedstawienie rekomendacji, które nie tylko posłużą za dopełnienie wnioskowania, ale wzbogacą moją pracę o element praktyczny. Pierwszą część rekomendacji kieruję do środowiska osób z niepełnosprawnościami i ich opiekunów oraz do organizacji pomocniczych. Mam nadzieję, że sugestie oparte na wiedzy moich respondentów i uzupełnione moimi własnymi przemyśleniami będą w stanie pomóc wszystkim, do których są kierowane, a także pozwolą lepiej zrozumieć gry wideo i zachęcą do korzystania z nich. Druga część rekomendacji skierowana jest do środowiska twórców gier wideo. Opierają się one na wiedzy gromadzonej przeze mnie na potrzeby tej rozprawy, a dotyczącej dostosowywania gier wideo dla osób ze szczególnymi potrzebami oraz wsparcia graczy z niepełnosprawnościami. Korzystając także z wiedzy respondentów jako głównych ekspertów i zainteresowanych tą tematyką, chciałbym zwrócić uwagę na istotność zagadnienia dostępności. Zaprezentowane w części drugiej rekomendacje to zaledwie podstawowe wytyczne, które zdaniem moim i moich rozmówców powinny spełniać wszystkie gry wideo.

7.1.1 Rekomendacje dla środowiska osób z niepełnosprawnościami

1. Mimo że gracze nie poruszali tematyki gier poważnych w swoich wypowiedziach, to na pewno należy zwrócić uwagę na ich możliwości edukacyjne. Potencjalne wykorzystanie tytułów należących do tego gatunku, zawierających narzędzia jak quizy czy łamigłówki osadzone w interaktywnym środowisku zmieniającym się wraz z postępem gracza, mogą zachęcić go do zgłębiania wiedzy. Poprzez interaktywne środowisko gracz po każdym swoim działaniu otrzymuje od gry informację zwrotną, która w zależności od typu gry może wpływać na jego zaangażowanie i motywacje do dalszej nauki i rozwoju różnego rodzaju umiejętności.
2. Należy zwrócić uwagę na gry zachęcające do eksploracji świata wirtualnego, gdyż dzięki pobudzaniu do ich odkrywania gracz może dotrzeć do wielu informacji z zakresu wiedzy historycznej, kulturowej czy też innych dziedzin nauki, które zostały przedstawione w konkretnej grze wideo. Dodatkowo takie działania eksploracyjne mogą wytworzyć u gracza motywacje do szerszego zagłębiania się w różną tematykę, o czym wspominali gracze, którzy zaczęli interesować się zagadnieniami historycznymi – poprzez gry o takiej tematyce, kiedy inni z nich odnaleźli nowe pasje, taką np. jak militarystyka.
3. Warto także zwrócić uwagę na kontekst silnie angażujących fabuł, które dodatkowo zachęcają gracza do kreatywnego podejścia do różnorodnych problemów w świecie gry. Rozwiązywanie potencjalnych problemów w świecie wirtualnym może na pewno pozytywnie wpłynąć nie tylko na kreatywność gracza, ale także na sposoby radzenia sobie w trudnych sytuacjach i opanowanie w momencie, w którym pojawiają się problemy. W swoich wypowiedziach gracze sami wskazywali na to, że godziny spędzone z interaktywnymi grami pozytywnie wpłynęły na ich podejście do rozwiązywania niektórych problemów, które napotykają w swoim życiu. Należy także zwrócić uwagę na to, że rozbudowana narracja gry w połączeniu z interaktywnym światem wirtualnym może pozytywnie wpłynąć na zdobywanie wiedzy poprzez działania skojarzeniowe. Gracz zainteresowany fabułą będzie chętniej zapamiętywał niektóre wątki gry, w tym te, które będą niosły ze sobą wartość edukacyjną lub rozwojową.
4. Należy zwrócić uwagę na internetowe społeczności zrzeszające osoby zainteresowane grami wideo. Grupy te działają głównie na platformie Facebook i stanowią miejsce, gdzie gracze mogą dzielić się swoimi doświadczeniami związanymi z grami, prowadzić dyskusje czy nawiązywać nowe znajomości. W trakcie poszukiwań takich społeczności w pierwszej

kolejności należałoby zwrócić uwagę na opisywaną w tej rozprawie grupę facebookową „Niepełnosprawni Gracze”. Jest to największa w Polsce jawna grupa we wspomnianym serwisie, zrzeszająca graczy z niepełnosprawnościami, która charakteryzuje się otwartością na nowych członków, a w przestrzeni tej osoby z niepełnosprawnościami mogą znaleźć miejsce na rozmowy na wszelakie tematy związane z grami wideo. Z moich analiz i obserwacji grupy wynika, że jest to miejsce zrzeszające osoby z różnymi rodzajami niepełnosprawności, co przyczynia się do pozytywnego odzewu na poszukiwania rozwiązań związanych z dostępnością, dzięki doświadczeniom osób bardziej zaznajomionych z ustawieniami dostępności adekwatnymi do konkretnych ograniczeń wynikających z niepełnosprawności. Oczywiście poza grami skierowanymi konkretnie do osób z niepełnosprawnościami należy także zwrócić uwagę na większe społeczności zrzeszające graczy, które w przeważającej większości będą charakteryzowały się otwartością na nowych członków. Pewne jest to, że osoba z niepełnosprawnością nie powinna obawiać się dołączenia do tego typu grup, albowiem poza możliwymi rzadko spotykanymi wyjątkami nie będzie ona oceniana w grupie przez pryzmat swojego stanu zdrowia, na co wiele razy zwracali uwagę gracze, których wypowiedzi pojawiły się w tej rozprawie. Takie grupy mogą umożliwić nawiązanie znajomości z innymi osobami spoza „kręgu graczy z niepełnosprawnościami”, co stwarza szansę na odegranie pozytywnej roli w odnalezieniu się w społeczeństwie poprzez możliwość kontaktowania się z większą liczbą osób, a nie tylko z graczami z niepełnosprawnościami.

5. Należy zwrócić uwagę na potencjał wykorzystania sprzętu VR, który pozwoliłby na eksplorację różnych miejsc w świecie wirtualnej rzeczywistości. Analogicznie do podnoszonej już w tej rozprawie metafory teleportacji za pomocą gier wideo, wirtualna rzeczywistość pozwala nie tylko na widzenie przeróżnych miejsc, ale także umożliwia poczucie faktycznego, chociaż wirtualnego, przebywania w tych miejscach. Odpowiednie wykorzystanie sprzętu do wirtualnej rzeczywistości może otworzyć przed osobami z niepełnosprawnościami wirtualną furtkę do miejsc, do których nie mieliby dostępu z powodu swego stanu zdrowia. Dobrze odwzorowane wirtualne symulacje różnych miejsc na świecie pozwalają na ich odwiedzanie, bez potrzeby wychodzenia z domu, co dla niektórych osób z niepełnosprawnościami może stanowić jedyną możliwość dotarcia do odległych lokalizacji.
6. Należy zwrócić uwagę na to, że przez swoją intermedialność gry wideo mogą stać się alternatywą dla sposobu odbioru niektórych elementów kultury, takich jak literatura czy

muzyka, intensyfikując go poprzez granie w gry wideo. Biorąc pod uwagę fakt, że gracz korzystający z gry wideo jednocześnie gra, ogląda, czyta i słucha tego, co dzieje się w świecie wirtualnym, możemy zauważyć, że w trakcie rozgrywki ma on możliwość odbioru wielu przekazów i to od niego (gracza) zależy intensyfikacja zainteresowania danym elementem, który najbardziej odpowiada jego preferencjom w odbiorze kultury. Dzięki temu użytkownik gier lubiący muzykę skupi się na ścieżce dźwiękowej, której będzie mógł słuchać obserwując jednocześnie piękne widoki, jakie zapewnia mu gra wideo.

7. Należy wybierać gry zawierające mechaniki i systemy pozwalające na interakcję społeczną w wirtualnych środowiskach. Dzięki wybieraniu tego typu gier osoby z niepełnosprawnościami mogłyby budować nowe relacje i uczestniczyć w społecznościach graczy. Przykładami takich gier jest większość z produkcji obejmujących sektor gier sieciowych, przy czym należy rozróżnić tu gry kompetetywne, takie jak *League of Legends* czy *Counter Strike GO*, od gier MMORPG, jak *World of Warcraft* czy *Final Fantasy XIV*, które poza kompetetywnością kładą silny nacisk na element społecznościowy. W przypadku gier opierających się na współzawodnictwie, ale umożliwiających również kooperację w ramach zespołu graczy wspólne osiągnięcie celu będzie w stanie zaciskać więzi między uczestnikami rozgrywki, co może pozytywnie wpłynąć na emocje związane z korzystaniem z gier. Natomiast w przypadku gier z elementami społecznościowymi gracz będzie mógł wchodzić w bardziej rozbudowane interakcje z innymi graczami, co pozwoli mu na budowanie własnej tożsamości jako członka społeczności graczy.
8. Należy zwrócić uwagę na gry i media społecznościowe, umożliwiające reprezentacje siebie i swoich doświadczeń oraz przekonań w przestrzeni wirtualnej. W przypadku osób z niepełnosprawnościami możliwość reprezentacji siebie w przestrzeni publicznej może być mocno ograniczona, chociażby przez brak możliwości wyjścia poza miejsce zamieszkania, dlatego właśnie przestrzeń światów wirtualnych i mediów społecznościowych może okazać się właściwa do reprezentowania swojej osoby. Poprzez możliwość personalizacji w niej swojej osoby gracz może odzwierciedlać swą tożsamość i przynależność do wirtualnej społeczności, co może pozytywnie wpłynąć na jego własne spojrzenie na siebie oraz to, jak postrzegają go inni. Dzięki wielu możliwościom samorealizacji w świecie wirtualnym gracz może poczuć się jako niezależna jednostka, która mimo że w codziennym życiu napotyka wiele barier, to w świecie gry może się ich pozbyć i pokazać to, kim naprawdę jest albo chciałaby być.

9. Należy zwrócić uwagę na przekazywane przez gry wideo treści ze względu na to, że odpowiednio wybrane gry mogą pozytywnie wpłynąć na poprawę jakości życia osób z niepełnosprawnościami. Rekomendacja ta jest szczególnie kierowana do opiekunów i środowisk wsparcia osób z niepełnosprawnościami. Należy zainteresować się treściami gier wideo, ich przekazem, przesłaniem oraz narracjami, które mogą nieść ze sobą wiele pozytywnych wartości, przy czym większa świadomość treści przekazywanych w grach wideo może także pomóc uchronić podopiecznych przed korzystaniem z nieodpowiednich narracji. Wspólne rozmowy o grach mogą okazać się bardzo inspirującym doświadczeniem dla opiekunów i ich podopiecznych, którzy sami czasami zwracali uwagę na potrzebę zrozumienia ich zainteresowania, a ci, którzy zostali takim zrozumieniem obdarzeni, budowali znacznie silniejsze więzi ze swoimi opiekunami.
10. Należy wspierać, wyszukiwać i promować wydarzenia zachęcające do aktywnego uczestnictwa w kulturze za sprawą środowiska wirtualnego i mediów społecznościowych. Poprzez uczestnictwo w tego typu wydarzeniach osoby z niepełnosprawnościami będą w stanie zwiększyć swój dostęp do kultury, a to wszystko dzięki przystępności uczestnictwa w takich wydarzeniach za pomocą różnego rodzaju gier, programów czy mediów społecznościowych. Takie działania możemy określić jako wsparcie wielowymiarowego doświadczenia kulturowego, w którym udział będzie mógł brać każdy, niezależnie od swojego stanu zdrowia czy innych przeciwwskazań, które dotąd nie pozwalały mu na aktywne uczestnictwo w tego typu wydarzeniach.
11. Należy wspierać korzystanie z gier oferujących rozbudowane reprezentacje różnych kultur, wartości i społeczności, gdyż dzięki swojej przystępności mogą one kreować odpowiedni obraz przedstawionych w niej różnorodnych elementów, co pozytywnie wpłynie zarówno na rozwój świadomości społecznej, jak i wiedzy na temat danej reprezentacji. Kiedy dodatkowo weźmiemy tu pod uwagę aspekt angażowania się w wydarzenia rozgrywane się w światach gier, o których tak chętnie mówiły osoby biorące udział w badaniu, to odpowiednie gry zawierające autentyczne symulacje reprezentacji mogą poszerzyć horyzonty kulturowe graczy poprzez umożliwienie eksploracji innych tradycji, kultur oraz zrozumienie idei kryjących się za osobami będącymi członkami różnych społeczności czy mniejszości.

7.1.2 Rekomendacje skierowane do game designerów

1. Należy zwrócić uwagę, by przy projektowaniu gier oraz ich interfejsów przygotować narzędzia dostępne z poziomu gry lub jako program zewnętrzny, które będą służyły do komunikacji oraz tworzenia przestrzeni społecznościowych dla szerokiego grona odbiorców.
2. Do jednego z podstawowych narzędzi w samym interfejsie gry lub z poziomu jej launchera należałoby dodać widoczne i wyraźne odnośniki do chatów, social mediów czy forów dyskusyjnych, które mogłyby uprościć dostęp do konkretnych mediów pozwalających na interakcje z innymi graczami. Takie narzędzia mogą pomóc osobom z zaburzeniami kognitywnymi, które mierzą się z różnym stopniem problemu skupienia uwagi.
3. Integracja zewnętrznych aplikacji pozwalających na komunikację z poziomu gry. Mowa tutaj o popularnych aktualnie aplikacjach, takich jak Discord czy TeamSpeak, które zapewniają ich użytkownikom możliwość porozumiewania się. Umożliwienie obsługi tego typu programów z poziomu gry mogłoby okazać się dużym ułatwieniem dla osób z niepełnosprawnościami, którym trudność sprawia ciągłe przełączanie się pomiędzy oknem gry a oknem zewnętrznego programu.
4. Implementacja narzędzi wspomagających dostępność w kontekście interakcji z innymi graczami, umożliwiająca graczom z niepełnosprawnościami wybranie specjalnych ustawień, takich jak np. transkrypcja mowy na tekst w czasie rzeczywistym, która wspomagałaby graczy z problemami słuchowymi, przy czym samo narzędzie wyświetlające tekst powinno mieć możliwość dostosowania tekstu (wielkość i kolor czcionki), co ułatwiłoby odczytywanie przesyłanych wiadomości.
5. Współpraca z organizacjami kulturalnymi: jeśli uznajemy gry wideo za jeden z elementów kultury, to warto pomyśleć o zawarciu współpracy ze wskazanymi podmiotami w celu tworzenia treści kulturowych dostosowanych do gier wideo, co mogłoby pozytywnie wpłynąć na uczestnictwo osób z niepełnosprawnościami w różnorodnych wydarzeniach kulturowych. Warto bowiem pamiętać o tym, że dla niektórych osób z niepełnosprawnościami gry wideo są jedną z nielicznych alternatyw dla aktywnego brania udziału w kulturze. Jedną z ciekawszych możliwości współpracy z organizacjami kulturalnymi w zakresie tworzenia gier mogą być projekty współtworzone pod okiem ekspertów z danego obszaru kulturowego. Tego rodzaju współpraca może przyczynić się do powstawania takich projektów, jak interaktywne

rekonstrukcje historycznych wydarzeń, które dodatkowo mogą stać się lekcjami dotyczącymi dziedzictwa kulturowego, co łączyłoby w sobie aspekt czerpania z kultury oraz poszerzania wiedzy użytkownika. Dzięki kreatywnemu wykorzystaniu różnych elementów kultury, takich jak muzyka z określonej epoki czy odniesienia do literatury lub sztuki plastycznej, przy ich jednakowej odpowiedniej reprezentacji za sprawą współpracy z organizacjami kulturalnymi, gry wideo mogą stać się także inspiracją do eksplorowania nowych kultur zgodnie ze wskazówkami i przemyśleniami badaczy i integracji kulturowej poprzez zabawę.

6. Należy jednak pamiętać, by wszelkie treści kulturowe były dostępne dla wszystkich graczy, niezależnie od tego, czy mówimy tutaj o mniejszych projektach związanych z grami *indie* czy dużych komercyjnych grach AAA. Dotykając takiego obszaru dostępności, mam na myśli odpowiednią implementację treści kulturowych, by dostęp do nich nie wiązał się ze skomplikowanymi operacjami w świecie gry. Oczywiście takie treści mogłyby zostać jakoś odpowiednio ukryte, jednak nie należy ograniczać dostępu do nich poprzez zbyt zaawansowane sekwencje w świecie gry, jak trudna walka czy długa i skomplikowana wspinaczka, które doprowadziłyby gracza do oczekiwanych treści. Dobrym przykładem produkcji AAA, niosących ze sobą – co prawda lekko przemodelowane na potrzeby gry – wartości edukacyjno-kulturowe, są gry z serii *Assassin's Creed: Origins*, *Odyseja* oraz *Valhalla*, w których za sprawą trybu wycieczki gracz może bez większych problemów zwiedzać starożytne i średniowieczne obszary różnych państw, czy też seria gier *God of War*, w szczególności gry z roku 2018 i 2022, których integralną częścią gameplayu są łatwo dostępne ołtarze, przybliżające graczom skandynawskie mity.
7. Inkluzywność społeczności graczy: w innej pracy, której byłem współautorem, a noszącej tytuł „*Krucze awatary?*” *Reprezentacje niepełnosprawności w grach wideo*³⁶⁸, jako zespół badawczy podjęliśmy się analizy zawartości gier wideo pod kątem reprezentacji osób z niepełnosprawnościami. Jednym z naszych głównych wniosków były niestety nie do końca dobrze oddane symulacje szerokiej gamy niepełnosprawności. Reprezentacje niepełnosprawności w grach wideo w dużej mierze miały charakter czysto deklaratywny, a w niewielu tytułach udało się spotkać odpowiednio oddane doświadczenie niepełnosprawności czy symulacje zachowań z nią powiązanych. W związku z tym myślę, że

³⁶⁸ A. Dytman-Stasięńko, J. Stasięńko, A. Flamma, K. Madej, M. Śledź, „*Krucze awatary?*” *Reprezentacje niepełnosprawności w grach wideo...* op. cit.

warto kolejny raz skierować do środowiska twórców gier rekomendację dotyczącą dobrze odwzorowanych reprezentacji, zarówno niepełnosprawności, jak i innych niedoreprezentowanych grup społecznych. Nie chodzi tutaj oczywiście o to, by w każdej grze pojawiały się reprezentacje różnych grup, jednak, gdy deweloper decyduje się na implementację słabo reprezentowanych zbiorowości, to warto pomyśleć o zasadności takich implikacji. Odpowiednie przedstawienie problemu niepełnosprawności może dać społeczności graczy z niepełnosprawnościami poczucie otwartości i akceptacji skierowane ze strony game devu do graczy z różnymi stanami zdrowia.

8. Kiedy mowa o inkluzywności społeczności graczy z niepełnosprawnościami, warto zastanowić się także nad formowaniem grup testowych (QA) z udziałem osób z niepełnosprawnościami. Ta rozprawa oparta jest niemal w całości na osobistych doświadczeniach graczy z niepełnosprawnościami, gdyż jak niejednokrotnie o tym wspominałem, to właśnie te osoby są głównymi ekspertami w tematyce, o jakiej ona traktuje. Piszę o tym kolejny raz, gdyż tożsame zjawisko można ujrzyć wtedy, gdy mówimy o odpowiednich reprezentacjach czy kwestii ustawień dostępności w grach wideo, dlatego moim zdaniem należy wdrożyć do grona testerów gier osoby z różnymi niepełnosprawnościami. Takie działanie pomoże dać cenne informacje zwrotne na temat potrzeb osób z różnymi typami niepełnosprawności, a dzięki tym informacjom i zaleceniom graczy z niepełnosprawnościami designerzy będą w stanie dostosować grę do potrzeb społeczności OzN.
9. Należałoby zwrócić szczególną uwagę na zastosowanie podstawowych wytycznych co do ustawień dostępności, które powinny pomóc w odbiorze i korzystaniu z gier wideo przez osoby z niepełnosprawnościami. Warto przy tym powiedzieć, że poniższe wytyczne to zaledwie wierzchołek góry lodowej w kwestii udostępniania gier dla osób z różnymi typami niepełnosprawności. Zdecydowałem jednak, że w pracy traktującej o roli gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami powinny pojawić się chociaż podstawowe rekomendacje co do samych ustawień gry. Sformułowałem je na podstawie wypowiedzi i sugestii graczy oraz własnego opracowania wytycznych opartego na archiwalnych danych niefunkcjonującej już dziś organizacji DAGER.
- Dostosowanie zakładki – elementem, który jest dość często pomijany w dobrej implementacji ustawień dostępności, jest zakładka z ustawieniami dostępności (*accessibility*). Sprawa ta powinna być dobrze przemyślana, tak aby gracz potrzebujący takich ustawień nie musiał jej

poszukiwać. W przypadku niektórych tytułów, jak np. *Hogwarts Legacy*, ustawienia dostępności pojawiają się przy pierwszym uruchomieniu gry, co jest bardzo korzystne ze względu na to, że gracz może wybrać interesujące go ustawienia jeszcze przed przejściem do głównego menu gry. Niestety zmiany ustawień dostępności już w trakcie rozgrywki są znacznie bardziej skomplikowane z tego powodu, że wymagają przejścia do menu gry, z którego gracz wybiera zakładkę ustawienia dostępności, po czym w kolejnym menu poszukuje konkretnych zakładek pozwalających mu np. na zmianę czułości myszy lub włączenie albo wyłączenie trybu wysokiego kontrastu. Dlatego właśnie dobrym rozwiązaniem byłoby przypisanie pod jeden klawisz możliwości przejścia do ustawień dostępności, a do wybranego ustawienia w stylu włącz/wyłącz gracz mógłby przypisać konkretny przycisk funkcyjny. W samym menu opcji dostępności należy zwrócić także uwagę na jak najszerszą możliwość dostosowania poszczególnych ustawień, np. czułość urządzeń sterujących powinna być możliwa do ustawienia względem poziomów – np. od 1 do 10, ale także na szczegółowej skali – np. od 1% do 100%, wtedy, gdy gracz potrzebuje bardziej precyzyjnego dostosowania rozgrywki.

- Dostosowanie sterowania – w tym miejscu warto nadmienić, że oczywiście nie każde sterowanie w grze będzie możliwe do zmodyfikowania, gdyż ogranicza to np. charakterystyka systemu walki czy poruszania się w grze. Trzeba jednak pamiętać o tym, by zapewnić pełną możliwość zmiany przypisywania klawiszy do konkretnych akcji, w tym celu należy odejść od typowych ustawień i dać wolność graczowi do przypisania dowolnego przycisku w wybranej przez gracza akcji. Przy dostosowywaniu należy także pamiętać o możliwości regulacji czułości sterowania w myśl ustawienia sensytywności elementów sterujących, takich jak myszka czy analogi kontrolerów.
- Obsługa urządzeń zewnętrznych – należy pamiętać o tym, by przy projektowaniu gry zwrócić uwagę na zintegrowanie jej systemu z różnego typu urządzeniami zewnętrznymi umożliwiającymi korzystanie z gier przez osoby z niepełnosprawnościami. Mowa tutaj zarówno o możliwości podłączenia takiego urządzenia i wykrywania go przez kod gry, jak i o możliwości pełnego dostosowania urządzenia w ustawieniach, co łączy się z rekomendacją związaną z szeroką gamą możliwości dostosowania sterowania. Takimi urządzeniami mogą być zewnętrzne przyciski, takie jak: *bite switch*, *micro light switch*, *jellybean switch*; zestawy adaptacyjnych przycisków, jak: *logitech adaptive gaming kit*; centra sterowania (HUB), takie

jak: Microsoft Adaptive Controller, SONY Access³⁶⁹, oraz bardziej złożone urządzenia, takie jak kontrolery typu QuadStick.

- Wsparcie czytników ekranowych – jeśli z powodu konstrukcji gry niemożliwe jest zaimplementowanie do niej specjalnego narratora, należy przedsięwziąć działania pozwalające na zintegrowanie gry z zewnętrznymi programami oferującymi czytanie treści na ekranie (po uprzednim zaznaczeniu obszaru, na którym jest tekst, myszką lub innym kontrolerem). Takie działanie na pewno okaże się ogromnym wsparciem dla osób z niepełnosprawnościami wzrokowymi.
- Szeroka skala regulacji dźwięku – należy zwrócić uwagę na możliwość rozszerzenia ustawień dźwiękowych w grze wideo, tak by dźwięki były dostosowane do każdego użytkownika indywidualnie. Poza podstawowymi ustawieniami dźwięków gry należy zastanowić się np. nad możliwością ograniczenia, a nawet wyłączenia dźwięków tła w trakcie dialogów postaci, by osoby z problemami z koncentracją nie były rozpraszone przez niechciane dźwięki. Bazując na wypowiedziach graczy z problemami słuchowymi, należy także rozszerzyć ustawienia dźwięku o możliwość podniesienia poziomu dźwięków basowych ponad normę, gdyż – jak zwracają na to uwagę gracze niesłyszący – takie ustawienia pozwalają im odczuć na sobie dźwięki pochodzące z gry.
- Prosta prezentacja gry – należy pamiętać o tym, by zaproponować możliwie prosty przekaz podstawowych elementów gry wideo, tak aby ogólny kontekst gry był zrozumiały od początku jej włączenia. Nie oznacza to oczywiście, że należy wyzbyć się zagadek czy skomplikowanych fabuł, bo mowa tutaj o takim sposobie wprowadzenia do świata gry, który w jasny sposób określi ogólny cel gracza i jego miejsce w świecie. W przypadku gier stawiających na mocno rozbudowane i skomplikowane fabuły warto przemyśleć dodanie opcjonalnego materiału wideo, specjalnego dziennika bądź postaci niezależnej, spotykanej na początku gry, która prezentuje miejsce gracza w kontekście gry.
- Samouczki i podpowiedzi – w momencie projektowania gry warto zwrócić uwagę na to, by gra posiadała odpowiednie wprowadzenie nie tylko do warstwy fabularnej produkcji, ale także do sterowania w grze i mechanik oraz systemów w niej zawartych. W dzisiejszych produkcjach możemy się spotkać z tym, że gracz nie jest zaznajamiany z podstawowymi ustawieniami

³⁶⁹ Patrz aneks strony 297-299.

przycisków służących do poruszania się w świecie gry czy do interakcji z tymże światem, przez co wygląda to tak, jakby każdy potencjalny gracz miał już na wstępie znać predefiniowane przez twórców gry ustawienia, a jeśli tak nie jest, to użytkownik musi sam rozeznaczyć się w odpowiednich przyciskach i mechanikach rozgrywki. Dlatego też warto przemyśleć zaaplikowanie do gier specjalnych podpowiedzi np. w formie tablic na ekranie, które gracz widzi w momencie rozpoczęcia gry³⁷⁰, ale dodatkowo może je wywołać w dowolnym momencie gry za pomocą odpowiedniego klawisza na dowolnym kontrolerze. Dodatkowo przy specjalnych mechanikach należy przemyśleć dodanie krótkich scen wideo, prezentujących daną mechanikę, jej wygląd, wpływ na grę i sposób wykonania, jak to się dzieje w przypadku gier z serii *God of War*, w których niemal każda nowa umiejętność opatrzona jest krótkim wideo³⁷¹.

- Dostosowanie tempa prezentacji gry – jeśli jest to możliwe, warto zaimplementować do gry opcję zmiany tempa aktywności dziejących się w jej środowisku. Podstawowym ustawieniem w tej kwestii jest na pewno funkcja zmiany tempa przewijania dialogów, która może być rozwiązana poprzez dodanie opcji dostępności „kliknij, aby kontynuować dialog”³⁷². Bardziej skomplikowanym zabiegiem, chociaż nadal możliwym, będzie dodanie funkcji spowolnienia tempa samej gry np. w trakcie walki lub sekwencji zręcznościowych. Dzięki takim ustawieniom gracze z niepełnosprawnościami ruchowymi lub kognitywnymi, które ograniczają czas reakcji, będą w stanie w przystępniejszy sposób korzystać z gry.
- Dostosowanie wizualne – mówiąc o dostosowaniu wizualnym gry, w głównej mierze należy zwrócić uwagę na dostosowanie wielkości, koloru i kształtu czcionki w grach w taki sposób, by była ona czytelna dla poszczególnych graczy. Gra wideo dostosowana pod kątem wizualnym powinna posiadać także możliwość szerokiej regulacji kontrastu kolorów, co na pewno przysłuży się osobom z niepełnosprawnością określaną jako ślepota barw, a także pozwoli na zmniejszenie zmęczenia oczu u osób z jakąkolwiek inną niepełnosprawnością wzroku, które są przez nią zmuszone do ponadprzeciętnego skupiania wzroku na danym obiekcie w świecie gry. Jeśli istnieje taka możliwość, należy wykorzystać ustawienie

³⁷⁰ Patrz aneks strona 300.

³⁷¹ Patrz aneks strona 301.

³⁷² Dialog w grze będzie kontynuowany dopiero po naciśnięciu przez gracza konkretnego przycisku, np. lewego klawisza myszy. Takie działanie możemy zaobserwować w wielu azjatyckich grach, jak chociażby w seriach *Legend of Zelda* czy *Final Fantasy*.

opisywane w rozdziale o dostępności, nazywane „wysokim kontrastem”. Wyróżnia ono główne interaktywne obiekty, kiedy reszta świata gry pozostaje w odcieniach szarości. W przypadku osób z problemami słuchowymi, należy zaimplementować do gry specjalne wizualne wskazówki (pop-up, strzałki, aury), które będą informować graczy o wydarzeniach dziejących się w świecie gry, takich jak nadchodzący wróg (jego atak) lub wzywający gracza towarzysz, a do systemu dialogów należy zaimplementować możliwość oznaczenia kolorami wypowiedzi poszczególnych postaci w grze.

Zakończenie

Podsumowując zaprezentowane w tej rozprawie rozważania, muszę podkreślić, że jestem zbudowany podejściem moich rozmówców do opisywanego przeze mnie tematu. Ich historie związane z grami wideo były często nacechowane silnymi emocjami i głęboką pasją do gier. Kiedy widziałem to, z jakim zaangażowaniem opowiadali o swoich doświadczeniach z grami, utwierdzałem się w przekonaniu, że to medium ma dla nich ogromne znaczenie. Niech jednym z wielu potwierdzeń tego wniosku będą okoliczności jednego z wywiadów, przed którym mój rozmówca obawiał się, że jego wypowiedź zajmie zaledwie pięć minut. Tak się jednak nie stało – nasza rozmowa na temat jego doświadczeń trwała ponad cztery godziny i z uwagi na późną porę byliśmy zmuszeni ją zakończyć, by następnie kontynuować ją w mediach społecznościowych. W tym miejscu warto zaznaczyć, że gracze, z którymi rozmawiałem, naprawdę chcieli podzielić się swoimi doświadczeniami. Część z nich pragnęła, by ich głos wybrzmiewający na wielu stronach tej rozprawy był słyszalny i przyczynił się do wsparcia innych osób z niepełnosprawnościami. Takie wnioski wyciągnięte z badania pozwoliły mi na potwierdzenie wcześniejszych założeń pracy, że wybrana tematyka nie tylko pozwoli na wypełnienie zauważalnej luki naukowej dotyczącej badań graczy z niepełnosprawnościami, ale co ważniejsze, zwróci uwagę na doświadczenia tych graczy, które bywają często zgoła odmienne od tych przedstawianych przez użytkowników gier niemających problemów zdrowotnych.

Po niemal każdym wywiadzie słyszałem od swoich rozmówców, jak bardzo się cieszą, że ktoś zwrócił na nich uwagę, gdyż ich zdaniem gracze z niepełnosprawnościami są jedną z tych grup, która nadal jest często pomijana. Moi rozmówcy często cieszyli się, że ich doświadczenia mogą w przyszłości w jakiś sposób wpłynąć na sposób patrzenia na graczy z niepełnosprawnościami i zachęcić zarówno środowisko naukowe, jak i gamedevowe, do zwrócenia uwagi na ich potrzeby. Dlatego też zdecydowałem się na dodanie do rozprawy rozdziału z rekomendacjami, w którym na podstawie wypowiedzi graczy i własnych analiz gier oraz środowiska graczy proponuję działania, mogące zachęcić osoby z niepełnosprawnościami i ich opiekunów do korzystania z gier wideo. Nie mam przy tym na myśli tego, że gry wideo okażą się zbawiennym medium, które pomoże każdej osobie z niepełnosprawnością, gdyż jak sama rozprawa pokazuje – każdy z graczy podchodził do gier i ich możliwości w indywidualny sposób. Można powiedzieć, że ta rozprawa i wiele propozycji w niej zawartych są niejako zaproszeniem do

przetestowania możliwości gier wideo, które mogą – ale nie muszą – okazać się istotnym elementem wsparcia osób z niepełnosprawnościami. Podążając za słowami Davida Hesa i Chrisa Greya o tym, że technologia, z której korzystamy na co dzień, może wzmacniać, odbudowywać, normalizować czy nawet rekonfigurować życie jednostki³⁷³, myślę, że warto podjąć działania propagujące możliwości gier wideo i związanych z nimi technologii, w zakresie poprawy jakości życia osób z niepełnosprawnościami.

Zdaję sobie sprawę z tego, że przedstawione w tej pracy wnioski i analizy mocno wartościują gry, jako medium, które może wpłynąć pozytywnie na życie osób z niepełnosprawnościami. Nie można jednak zapominać także o krytycznej refleksji związanej z korzystaniem z technologii przez osoby z niepełnosprawnościami. Mimo że moi rozmówcy opowiadali o grach w superlatywach, to nie wyzbyli się przeświadczenia, że kwestie dostępności w tym konkretnym medium potrzebują znaczącej poprawy. Niech potwierdzeniem tego będzie podejście niektórych graczy, którzy na własną rękę starali się przystosować gry lub sprzęt do swoich potrzeb, by móc zagrać w konkretną grę. W niektórych przypadkach gracze obawiali się, że nieodpowiednio przystosowane kontrolery do gier nie pozwolą im na cieszenie się z rozgrywki, jednak ich samozaparcie i chęć przełamania bariery, którą napotkali, skutkowało tym, że mimo problemów z dostępnością dawali sobie radę z optymalizacją sprzętu czy ustawień gry. Problemy te wskazują, że w kwestii dostępności jest jeszcze wiele do zrobienia. Oczywiście cieszy fakt, że gracze byli w stanie sami poradzić sobie z dostosowaniem oprogramowania do swoich potrzeb, jednak gdyby symultanicznie z technologią rozwijały się narzędzia służące dostępności, to osoby z niepełnosprawnościami nie byłyby zmuszane same radzić sobie z tymi problemami. Warto zwrócić uwagę, że akurat gracze biorący udział w tym badaniu mieli tak wiele chęci, sił i wiedzy, by samemu pokonać bariery technologiczne. Co jednak, gdy osoba z niepełnosprawnością nie wie, jak poradzić sobie z ograniczeniami? Wtedy potwierdzają się krytyczne słowa, że technologia może stać się wykluczająca dla osób, które nie mogą poradzić sobie z jej ograniczeniami. Dlatego też mam nadzieję, że ta rozprawa zwróci uwagę na to, jak istotny jest problem dostępności. Musimy włożyć jeszcze bardzo dużo wysiłku, by dostępność rzeczywiście zyskała na znaczeniu i pozwalała na swobodne korzystanie z technologii osobom ze szczególnymi potrzebami.

³⁷³ Gray C., *The Cyborg Handbook*, Routledge, New York 1995.

Chciałbym, by badanie prezentowane w tej rozprawie stało się punktem wyjścia do głębszych analiz możliwości, jakie technologia, a w szczególności gry wideo, mogą otworzyć przed osobami z niepełnosprawnościami. Myślę, że jedną z istotniejszych kwestii, jaką należałoby podjąć w celu kontynuowania takich badań, jest przeprowadzanie ilościowych analiz środowiska polskich graczy z niepełnosprawnościami, które pozwoliłyby na określenie skali zjawiska grania przez takie osoby. Tego rodzaju badania oprócz ukazania statystycznego obrazu gracza z niepełnosprawnościami pomogłyby nam, naukowcom w określeniu dalszych torów działań w celu analizy zjawiska, jakim jest granie w gry wideo przez osoby z niepełnosprawnością. Natomiast jednostkom wspierającym te osoby zobrazowałyby faktyczne potrzeby, co mogłoby zaowocować powstaniem specjalnych fundacji, takich jak zagraniczne AbleGamers, wspierających graczy z niepełnosprawnościami w ich pasji. W kwestii działań, jakie mogą podjąć środowiska pomocowe, myślę, że warto byłoby zwrócić uwagę na poczynania jednego z graczy, który był moim rozmówcą. Rafał i jego indywidualne działania pozwoliły na stworzenie w Internecie miejsca dla polskich graczy z niepełnosprawnościami. Mam nadzieję, że zwrócenie uwagi w rozprawie na działania Rafała wpłynie na rozpropagowanie grupy „Niepełnosprawni Gracze”³⁷⁴ w społeczności polskich graczy. Współpraca grupy z różnymi organizacjami może stać się kamieniem milowym w rozwoju udostępniania technologii dla osób z niepełnosprawnościami w Polsce, dlatego jednym z działań, jakie chciałbym przedsięwziąć po zakończeniu mojego przewodu doktorskiego, byłaby współpraca z wspomnianymi podmiotami w celu zwrócenia uwagi na potencjał wspomnianej grupy. W kwestii badawczej na pewno w przyszłości chciałbym rozwinąć swoje badania o kontekst innych typów niepełnosprawności. W badaniu zaprezentowanym w rozprawie nie udało mi się uwzględnić wszystkich jej typów i mam świadomość tego, że jest ona zdominowana przez niepełnosprawności motoryczne oraz słuchowe. Ubolewam nad tym faktem, jednak jako osoba nieposiadająca dostatecznej wiedzy w tej dziedzinie nie zamierzałem przeprowadzać niereprezentatywnych badań powiązaniu z tego typu niepełnosprawnościami. Dlatego w przyszłości planuję współpracę ze specjalistami z dziedziny niepełnosprawności kognitywnych oraz wzrokowych, co pozwoli na włączenie do moich badań graczy z takimi niepełnosprawnościami. Myślę, że bardzo istotną kwestią, oprócz samych analiz dotyczących społeczności graczy, będzie także przedstawione w rozprawie krytyczne spojrzenie na gry wideo, które pozwoli na zrozumienie głębszego znaczenia

³⁷⁴ https://www.facebook.com/groups/432440371086142?locale=pl_PL.

kryjącego się w grach wideo. Dzięki rozszerzonym analizom zawartości gier moglibyśmy dowiedzieć się więcej na temat ich możliwości, a przy wdrożeniu graczy z niepełnosprawnościami do takich analiz byłibyśmy w stanie dodatkowo zwrócić uwagę na problemy związane z dostępnością w konkretnych tytułach. Nie myślę w tym miejscu, że takie badania zaprezentowane konkretnym twórcom gier od razu zmieniłyby ich podejście do implementacji ustawień dostępności. Jednak i tak warto to robić, Jestem prawie pewien, że tego typu analizy wsparte przez osoby z niepełnosprawnościami pozwoliłyby zarówno na właściwą ocenę dostępności, jak i opracowanie szczególnych rozwiązań, które gracze mogliby podejmować na własną rękę, by uczynić swoje granie bardziej dostępnymi, podczas oczekiwania na bardziej zdecydowane działania branży gamedevowej.

Na zakończenie chciałbym powrócić do słów, które rozpoczynają tę rozprawę. Mam naprawdę szczerą nadzieję, że propozycje w formie rekomendacji, indywidualne historie graczy z niepełnosprawnościami oraz moje wnioski pojawiające w trakcie tego badania w jakimś stopniu mogą wpłynąć na to, że dostępność przestanie być problemem, a stanie się tym, czym powinna być od samego początku – normą, która pozwoli na lepsze życie osobom ze szczególnymi potrzebami.

Niepełnosprawność nie jest problemem. Dostępność jest problemem.

Streszczenie:

Głównym celem rozprawy doktorskiej było określenie roli gier wideo w życiu graczy z niepełnosprawnościami. W celu uzyskania danych niezbędnych do odpowiedzi na postawione w rozprawie pytania badawcze zdecydowałem się na wykorzystanie jakościowego wywiadu swobodnego. Jako, że w niniejszej pracy patrzyłem na badane zjawisko przez pryzmat paradygmatu interpretatywnego, wybrana metoda badań, pozwoliła mi na zdobycie danych, opartych głównie o indywidualne doświadczenia moich rozmówców.

Struktura rozprawy dzieli się na dwie części. Pierwszą z nich jest część teoretyczna zawarta w dwóch pierwszych rozdziałach, w przedstawiłem teoretyczne założenia z zakresu badań nad niepełnosprawnością oraz grami wideo. Druga części rozprawy zawiera natomiast opis przyjętych w rozprawie metod badawczych oraz analizie danych zebranych w trakcie badań terenowych.

W pierwszym rozdziale rozprawy zostały przedstawione podstawowe zagadnienia teoretyczne dotyczące zagadnienia niepełnosprawności często oparte na koncepcjach socjologicznych powiązanych z disability studies. Rozdział rozpoczyna się od próby zdefiniowania zjawiska niepełnosprawności. W tym celu w rozdziale przedstawione zostały trzy modele niepełnosprawności, które pozwoliły mi przyjąć odpowiednią dla tematyki rozprawy definicję niepełnosprawności, co pozwoliło w odpowiedni sposób spojrzeć na problemy i potrzeby osób z niepełnosprawnościami. W drugiej części rozdziału zawarłem opisy działań wspierających osoby z niepełnosprawnościami za sprawą technologii. W tym miejscu posłużyłem się także posthumanistyczną koncepcją cyborga, która pozwoliła mi na odpowiednie umiejscowienie gier, jako technologii wspomagającej osoby z niepełnosprawnościami. Rozdział kończy się rozważaniami nad krytyką korzystania z technologii przez osoby ze szczególnymi potrzebami, gdzie pod wątpliwość poddałem skale dostępności technologii i mediów dla osób ze szczególnymi potrzebami.

Drugi rozdział rozprawy to przedstawienie przyjętych w rozdziale założeń teoretycznych z zakresu game studies. Przedstawiony w rozdziale aparat pojęciowy stanowił podstawę do przeprowadzonych badań, oraz posłużył w badaniach terenowych, i późniejszej analizie zebranych danych. Rozdział rozpoczyna się od przedstawienia istotnych dla pracy koncepcji z pogranicza gier i zabaw, które umożliwiły określenie przyjmowanej w rozprawie definicji gry wideo, oraz na przedstawienie gier wideo jako medium mogącym odegrać istotną rolę w życiu jednostki. W drugiej części rozdziału zdecydowałem się na przedstawienie koncepcji gier poważnych z uwagi

na ich znaczenie w dyskursie naukowym łączącym gry wideo z zagadnieniem niepełnosprawności. W ich opisie skupiłem się na możliwościach, jakie mogą nieść za sobą zarówno w aspekcie terapeutycznym, edukacyjnym oraz inkluzywnym. W ostatniej części rozdziału przedstawiłem zagadnienia dotyczące gier popularnych oraz ich potencjalnej roli w życiu jednostki. Opisując wspomiane role korzystałem z koncepcja Critical Play, która pozwolił na krytyczne spojrzenie na różnorodne możliwości gier wideo.

W trzecim rozdziale rozprawy doktorskiej otwierający część empiryczną rozprawy zawarłem omówienie założeń metodologicznych przyjętych na potrzeby badań własnych. Rozdział rozpoczyna się od omówienia celu badania oraz szczegółowych pytań badawczych, które pozwalają odpowiedzieć na główne pytanie badawcze dotyczące, roli gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami. Następnie w rozdziale omówione zostały następujące aspekty metodologiczne badania: przyjmowany w pracy paradygmat badawczy, metoda wywiadu swobodnego, służąca do zbierania danych, sposoby docierania do moich rozmówców oraz przyjmowane w pracy modele analizy i sposoby kodowania treści wywiadów. Z uwagi na tematykę rozprawy, rozdział kończy się omówieniem kwestii etycznych badania, które byłyby dla mnie wyznacznikiem w całym procesie badawczym.

Czwarty rozdział pracy to pierwszy z trzech rozdziałów przedstawiających dane zebrane podczas badań terenowych. Rozdział ten koncentruje się na przedstawieniu historii związanych z rozwojem pasji do gier rozmówców biorących udział w badaniu. W rozdziale zwróciłem uwagę na aspekt gier jako hobby, ale także na to, w jaki sposób stan zdrowia moich rozmówców wpływał na rozwój ich pasji do światów wirtualnych. Rozdział kończy się wypowiedziami rozmówców, które świadczą o eskapistycznej roli gier w ich życiu, która okazała się bardzo istotną kategorią w opisie procesu rozwoju pasji do gier wśród moich rozmówców.

W piątym rozdziale przedstawiam wypowiedzi rozmówców dotyczące kwestii dostępności do gier wideo. Opisuję problemy, z jakimi napotykali się moi rozmówcy, ale także ich sposoby radzenia sobie z trudnościami wynikającymi z często niskiego poziomu dostępności w grach wideo.

Rozdział szósty rozprawy odnosi się do przedstawienia spojrzeń moich rozmówców na rolę gier wideo w czterech obszarach ich życia. Opisane w rozdziale obszary odnoszą się bezpośrednio do pytań badawczych, które posłużyły mi do odpowiedzi na główne pytanie badawcze rozprawy. Sfery życia, które omówiłem w rozdziale to: komunikacja, kultura, edukacja oraz socjalizacja.

W ostatnim rozdziale pracy przedstawiłem ostateczne wnioski wynikające z danych przedstawionych na przełomie całej rozprawy doktorskiej. Odpowiadając na postawione w rozprawie pytania, zauważyłem, że bardzo istotną kategorią w opisie badanego zjawiska okazał się poziom zaangażowania moich rozmówców w hobby związane z grami wideo, dlatego poświęciłem temu zagadnieniu dużo uwagi w znacznej części rozdziału. Rozdział ten kończy się rekomendacjami skierowanymi do środowisk wspierających osoby z niepełnosprawnościami, gdzie starałem się przedstawić możliwości, jakie niosą za sobą gry wideo dla tej grupy. Natomiast druga część rekomendacji skierowana została do pracowników branży gier wideo. Opierając się na przeglądzie literatury, własnych obserwacjach oraz wnioskach wyciągniętych z rozprawy, proponuje działania, które mogą przyczynić się do poprawy dostępności, z którą dzisiejsza branża gier wideo, ma często spore problemy.

Rozdział kończący pracę jest nie tylko podsumowaniem rozprawy, ale także mojej czteroletniej pracy i rozwoju spojrzenia na zagadnienie niepełnosprawności oraz dostępności. Dlatego na zakończenie rozprawy przedstawiam potencjalne kierunki moich dalszych działań, które z mojej perspektywy wymagają praktycznej, jak i naukowej analizy.

Summary:

The main goal of the dissertation was to determine the role of video games in the lives of gamers with disabilities. In order to obtain the data necessary to answer the research questions posed in the dissertation, I decided to use qualitative free-form interviews. Since in this dissertation I looked at the phenomenon under study through the prism of the interpretative paradigm, the chosen method of research, allowed me to obtain data, based mainly on the individual experiences of my interviewees.

The structure of the dissertation is divided into two parts. The first is the theoretical part contained in the first two chapters, in which I presented theoretical assumptions from the field of disability and video game research. The second part of the dissertation, on the other hand, contains a description of the research methods adopted in the dissertation and an analysis of the data collected during the field research.

The first chapter of the dissertation presents the basic theoretical concepts of the issue of disability often based on sociological concepts related to disability studies. The chapter begins with an attempt to define the phenomenon of disability. To this end, the chapter presents three models

of disability, which allowed me to adopt a definition of disability appropriate to the dissertation's subject matter, which allowed me to look at the problems and needs of people with disabilities in an appropriate way. In the second part of the chapter, I included descriptions of activities that support people with disabilities through technology. In this section, I also used the posthumanist concept of the cyborg, which allowed me to appropriately position games as an assistive technology for people with disabilities. The chapter concludes with a consideration of critiques of technology use by people with special needs, where I questioned the scales of technology and media accessibility for people with special needs.

The second chapter of the dissertation is a presentation of the theoretical framework of game studies used in the dissertation. The conceptual apparatus presented in the chapter formed the basis for the research conducted, and served in the field research and subsequent analysis of the collected data. The chapter begins by presenting concepts relevant to the work from the borderline of games and play, which made it possible to determine the definition of a video game adopted in the dissertation, and to present video games as a medium that can play an important role in the life of an individual. In the second part of the chapter, I decided to present the concepts of serious games because of their importance in the scientific discourse linking video games to the issue of disability. In describing them, I focused on the opportunities they can bring both in therapeutic, educational and inclusive aspects. In the last part of the chapter, I presented issues related to popular games and their potential role in an individual's life. In describing the aforementioned roles, I used the concept of Critical Play, which allowed me to take a critical look at the various possibilities of video games.

In the third chapter of the dissertation, which opens the empirical part of the thesis, I included a discussion of the methodological assumptions adopted for my own research. The chapter begins with a discussion of the purpose of the study and the specific research questions to answer the main research question regarding, the role of video games in the lives of people with disabilities. The chapter then discusses the following methodological aspects of the study: the research paradigm adopted in the dissertation, the free-form interview method used to collect data, the methods of reaching my interviewees, and the analysis models adopted in the dissertation and the ways of coding the content of the interviews. Due to the subject matter of the dissertation, the chapter concludes with a discussion of the ethical issues of the study, which would guide me throughout the research process.

The fourth chapter of the thesis is the first of three chapters presenting the data collected during the field research. This chapter focuses on presenting stories related to the development of the gaming passion of the interviewees participating in the study. In the chapter, I highlighted the aspect of gaming as a hobby, but also how the state of health of my interviewees affected the development of their passion for virtual worlds. The chapter ends with statements from the interviewees that testify to the escapist role of games in their lives, which turned out to be a very important category in describing the process of developing a passion for games among my interviewees.

In the fifth chapter, I present interviewees' statements on the issue of accessibility to video games. I describe the problems my interviewees encountered, but also their ways of dealing with the difficulties caused by the often low level of accessibility in video games.

The sixth chapter of the dissertation relates to presenting my interviewees' perspectives on the role of video games in four areas of their lives. The areas described in the chapter relate directly to the research questions I used to answer the main research question of the dissertation. The spheres of life I discussed in the chapter are: communication, culture, education and socialization.

In the final chapter of the dissertation, I presented the final conclusions drawn from the data presented throughout the dissertation. In answering the questions posed in the dissertation, I noted that a very important category in describing the phenomenon under study turned out to be the level of involvement of my interviewees in video game hobbies, so I devoted a lot of attention to this issue in a significant part of the chapter. The chapter concludes with recommendations aimed at communities supporting people with disabilities, where I tried to present the opportunities that video games bring to this group. The second part of the recommendations, on the other hand, was aimed at video game industry professionals. Based on a review of the literature, my own observations and the conclusions drawn from the dissertation, I propose actions that can help improve accessibility, which today's video game industry, often has considerable problems with.

The concluding chapter is not only a summary of the dissertation, but also of my four years of work and the development of my perspective on the issue of disability and accessibility. Therefore, at the end of the dissertation, I present potential directions for my further work, which, from my perspective, require practical as well as scientific analysis.

Bibliografia:

1. Abt C. C., *Serious Games*, University Press of America, Lanham, New York, London 1970.
2. Acuncion J., Budd J., Fichten C. S., Nguyen M., Barile M., Amsel R., *Social Media Use by Students with Disabilities*, "Academic Exchange Quarterly" 2012, nr 16, s. 30–35.
3. Adrian S., Hölig S., Hasebrink U., Bosse I., Haage A., *Mediennutzung von Menschen mit Beeinträchtigungen. Medienbezogene Handlungen, Barrieren und Erwartungen einer heterogenen Zielgruppe*, "Media Perspektiven" 2017, nr 3, s. 145–156.
4. Alper M., *Digital Youth with Disabilities*, The MIT Press, Cambridge 2014.
5. Althoff L., White R.W., Horvitz E., *Influence of Pokémon Go on physical activity: study and implications*, "Journal of Medical Internet Research" 2016, t. 18, nr 12.
6. Aminov A., Rogers J.M., Middleton S., Caeyenberghs K., Wilson P.H., *What do randomized controlled trials say about virtual rehabilitation in stroke? A systematic literature review and meta-analysis of upper-limb and cognitive outcomes*, "Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation" 2018, t. 15, nr 1, s. 15–29.
7. Asa Berger A., *Video Games a Popular Culture Phenomenon*, Transaction Publishers, New Brunswick, London 2009.
8. Axline V. M., *Play therapy experiences as described by child participants*, "Journal of Consultation Psychology" 1950, t. 14, nr 1, s. 53–63.
9. Babbie E., *Badania społeczne w praktyce*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
10. Bakke M., *Bio-transfiguracje*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2012.
11. Bakke M., *Posthumanizm: człowiek w świecie większym niż ludzki*, [w:] *Człowiek wobec natury — humanizm wobec nauk przyrodniczych*, red. J. Sokolski, Wydawnictwo Neriton, Warszawa 2010, s. 337–357.
12. Baumgartner A., Rohrbach T., Schönhagen P., *If the phone were broken, I'd be screwed': media use of people with disabilities in the digital era*, "Disability & Society" 2021, t. 38, nr 1, s. 73–97.
13. Bednarek J., *Emancypacyjna obietnica posthumanizmu*, „Praktyka Teoretyczna” 2015, t. 14, nr 4, s. 171–177.
14. Berger P. L., Luckmann T., *Spoleczne tworzenie rzeczywistości*, tłum. Józef Niżnik, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1983.

15. Bernasconi T., *Barrierefreies Internet für Menschen mit geistiger Behinderung. Eine experimentelle Pilotstudie zu technischen Voraussetzungen und partizipativen Auswirkungen*, BIS-Verlag, Oldenburg 2007.
16. Biernacki P., Waldord D., *Snowball Sampling — Problems and Techniques of Chain Referral Sampling*, “Sociological Methods & Research Cambridge” 1981, t. 10, nr 2, s. 141–163.
17. Bird A., *Thomas Kuhn*, The Stanford Encyclopedia of Philosophy, 13.08.2004, dostęp: <https://plato.stanford.edu/archives/win2009/entries/thomas-kuhn/> (14.02.2024).
18. Błaszak M., A. I. Brzezińska, Ł. Przybylski, *Strategie podwyższania jakości życia osób niepełnosprawnych – perspektywa neurokognitywistyki rozwojowej*, „NAUKA” 2010, nr 1, s. 115–137.
19. Blum-Dimaya A., Reeve S. A., Reeve K. F., Hoch H., *Teaching children with autism to play a video game using activity schedules and game-embedded simultaneous video modeling*, “Education and Treatment of Children” 2010, t. 33, nr 3, s. 351–370.
20. Blumer H., *Interakcjonizm symboliczny*, tłum. G. Woroniecka, Zakład Wydawniczy NOMOS, Kraków 2007.
21. Bogost I., *The Rhetoric of Exergaming*, Ian Bogost, 14.12.2005, dostęp: <http://bogost.com/downloads/I.%20Boogst%20The%20Rhetoric%20of%20Exergaming.pdf> (14.02.2024).
22. Boose I., Hasebrink U., *Mediennutzung von Menschen mit Behinderungen. Forschungsbericht*, Aktion Mensch, Bonn 2016.
23. Boulos M. N. K., Burden D., *Web GIS in Practice V: 3-D Interactive and Real Time Mapping in Second Life*, “International Journal of Health Geographics” 2007, t. 6, nr 51.
24. Bowman R. F., *A Pac-Man theory of motivation. Tactical implications for classroom instruction*, “Educational Technology” 1982, t. 22, nr 9, s. 14–16.
25. Braidotti R., *Po człowieku*, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014.
26. Breuer J., Bente G., *Why so serious? On the relation of serious games and learning*, “Journal for Computer Game Culture” 2010, nr 4(1), s. 7–24.
27. Brown H., *Video Games and Education*, New York 2014.

28. Brunner I., Skouen J.S, Hofstad H., Aßmuss J., Becker F., Pallesen H., Thijs L., Verheyden G., *Is upper limb virtual reality training more intensive than conventional training for patients in the subacute phase after stroke? An analysis of treatment intensity and content*, “BMC Neurology” 2016, t. 16, nr 1, s. 1–7.
29. Bruyere S., Van Looy S., Peterson D., *The international classification of functioning, disability and health: contemporary literature overview*, “Rehabilitation Psychology” 2005, nr 50, s. 113–121.
30. Buijs P., Boot C. M., Shugar A., Fung W. L. A., Bassett A. S., *Internet Safety Issues for Adolescents and Adults with Intellectual Disabilities*, “Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities” 2016, t. 30, nr 2, s. 416–418.
31. Caillois R., *Gry i ludzie*, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.
32. Calleja G., *Revising Immersion: A Conceptual Model for the Analysis of Digital Game Involvement*, [w:] *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, red. S. de Castell, J. Jenson, The University of Tokyo, Tokyo 2007, s. 83–90.
33. Celiński P., *Nowe media = nowa partycypacja*, Instytut Kultury Cyfrowej, Lublin 2014.
34. Celiński P., *POSTMEDIA Cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2013.
35. Ceranoglu T.A, *Star Wars in psychotherapy: video games in the office*, “Academic Psychiatry” 2010, nr 34, s. 233–236.
36. Chandramallika B., Shuo Q., *Virtual cognitive training in healthy aging and mild cognitive impairment*, “Aging, Technology and Health” 2018, s. 215–235.
37. Chmielewska-Łuczak D., Smejliś T., *Komunikacja w świecie gier komputerowych*, [w:] *Język@multimedia*, red. A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005.
38. Chen J., *Functional capacity evaluation and disability*, “The Iowa Orthopedic Journal” 2007, nr 27, s. 121–127.
39. Chistoperson K. M., *The Positive and Negative Implications of Anonymity in Internet Social Interactions: ‘On the Internet, Nobody Knows You’re a Dog*, “Computers in Human Behavior” 2007, t. 23 nr 6, s. 3038–3056.

40. Chomczyński P., Konecki K.T., Kacperczyk A., Byczkowska D., *Słownik socjologii jakościowej*, Wydawnictwo Difin SA, Warszawa 2012.
41. Clapper T. C., *Serious Games Are Not All Serious*, "Simulation & Gaming" 2018, t. 49, nr 4, s. 375–470.
42. Cohen J., *Praktyczny poradnik savoir – vivre wobec osób niepełnosprawnych*, United Spinal Association, New York.
43. Colder Carras M., Van Rooij A.J., Spruijt-Metz D., Kvedar J., Griffiths MD., Carabas Y., Labrique A., *Commercial Video Games As Therapy: A New Research Agenda to Unlock the Potential of a Global Pastime*, "Front. Psychiatry" 2018, nr 8.
44. Conrad P., *The discovery of hyperkinesis: Notes on the medicalization of deviant behavior*, [w:] *Crucial readings in special education*, red. S. Danforth, S. Taff, Prentice Hall, Hoboken 2003.
45. Corbin J., Strauss A., *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*, SAGE Publications, London 2008.
46. Csíkszentmihályi M., *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia*, tłum. M. Wajda-Kacmajor, Moderator, Taszów 2005.
47. Ćwiklińska-Surdyk D., Surdyk A., *Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G.H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne*, „Homo Ludens” 2012, t. 1, nr 4, s. 45–61.
48. Czarniawska B., *Zarządzanie humanistyczne czy zarządzanie ludzkie*, [w:] *Zarządzanie humanistyczne*, red. B. Nierenberg, Ł. Sułkowski, R. Batko, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2015.
49. Denzin N., *Interpretive Interactionism*, SAGE Publications, London 2001.
50. Dobransky K., Hargittai E., *The Disability Divide in Internet Access and Use*, "Information, Communication & Society" 2006, t. 9, nr 3, s. 313–334.
51. Domosławski Z., *Wprowadzenie do medycyny. Podręcznik dla wyższych szkół zawodowych*, Kolegium Karkonoskie Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa, Jelenia Góra 2007.
52. Dovey J., Kennedy H. W., *Kultura gier komputerowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.

53. Downs J., Vetere F., Howard S., *Paraplay: Exploring playfulness around physical console gaming*, [w:] *Human-Computer Interaction*, red. P. Kotzé, G. Marsden, G. Lindgaard, J. Wesson, M. Winckler, Springer, Cape Town 2013, s. 682–699.
54. Duke R. D., *Gaming, the future's language*, Sage Publications, Halsted Press Division, New York 1974.
55. Duke R. D., *Gaming, the future's language*, Bielefeld 2014
56. Dytman-Stasięńko A., Stasięńko J., Flamma A., Madej K., Śledź M., „*Krucze awatary?*” *Reprezentacje niepełnosprawności w grach wideo*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2021.
57. Dziubiński Z., *Socjalizacja do kultury fizycznej*, [w:] *Socjologia kultury fizycznej*, red. Z. Dziubiński, Z. Krawczyk, M. Lenartowicz, AWF Warszawa, Warszawa 2019, s. 145–158.
58. Elliott L., Golub A., Price M., Bennett A., *More than just a game? Combat-themed gaming among recent veterans with posttraumatic stress disorder*, “*Games for Health Journal*”, 2015, t. 4, nr 4, s. 271–277.
59. Ellis K., Goggin G., *Disability and social media* [w:] *The Social Media Handbook*, red. J. Hunsinger, T.M. Senft, Routledge, New York 2014, s. 126–143.
60. Ellis K., Kent M., *Disability and New Media*, Routledge, New York 2013.
61. Ensslin A., *The Language of Gaming*, New York 2012.
62. Erikson E. H., *Childhood and society*, W. W. Norton & Company, New York 1963.
63. Esposito N., *How Video Game History Shows Us Why Video Game Nostalgia Is So Important Now*, University of Technology of Compiègne 2005.
64. Faure E., *Uczy się, aby być*, tłum. Zofia Zakrzewska, PWN, Warszawa 1975.
65. Feltz D., Kerr N. L., Max E. J., Samendinger S., *Back to the Future: The Köhler Motivation Gain in Exergames*, [w:] *Individual Motivation within Groups. Social Loafing and Motivation Gains in Work, Academic, and Sports Teams*, red. S. J. Karau, Academic Press, Cambridge 2020, s. 149–190.
66. Flanagan M., *Critical Play: Radical Game Design*, The MIT Press, Cambridge 2009.
67. Fleming T., Sutcliffe K., Lucassen M., Pine R., Donkin L., *Serious Games and Gamification in Clinical Psychology*, [w:] *Comprehensive Clinical Psychology*, red. G.J.G. Asmundson, Elsevier Science, Amsterdam 2022.

68. Frankfort-Nachmias C., Nachmias D., *Metody badawcze w naukach społecznych*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2001.
69. Frasca G., *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, [w:] *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wydawnictwo Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej „Academica”, Warszawa 2010, s. 78–90.
70. Gajda J., *Media w edukacji*, Impuls, Kraków 2010.
71. Galsiński D., *Osoby niepełnosprawne czy z niepełnosprawnością?*, [w:] *Niepełnosprawność – zagadnienia, problemy, rozwiązania*. Nr IV/2013(9), Warszawa 2013 s.5.
72. Gałuszka D., *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*, Wydawnictwo LIBRON – Filip Lohner, Kraków 2017.
73. Gałuszka D., Żuchowska-Skiba D., *Niepełnosprawność w grach wideo – omówienie na przykładach wybranych wirtualnych postaci*, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 2018, t. 14, nr 3, s. 92–112.
74. Gardner J.E., *Can the Mario Bros., help? Nintendo games as an adjunct in psychotherapy with children*, “Psychotherapy: Theory, Research, Practice, Training” 1991, t. 28, nr 4, s. 667–670.
75. Garris R., Ahlers R., Driskell J.E., *Games, motivation, and learning: A research and practice model*. “Simulation & Gaming”, 2002, t. 33, nr 4, s. 441–467.
76. Gaylord-Ross R.J., Haring T.G., Breen C., Pitts-Conway V., *The training and generalization of social interaction skills with autistic youth*, “Journal of Applied Behavior Analysis” 1984, t. 17, nr 2, s. 229–247.
77. Gądek K., *Metodologiczne podstawy opisu języka graczy komputerowych*, [w:] *Język z różnych stron widziany. Biblioteka Lingvariów*, t. 3, red. A. Czelakowska, Księgarnia Akademicka, Kraków 2009.
78. Geertz C., *Interpretacja kultur: wybrane eseje*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005.
79. Gibbons S., *Disability, Neurological Diversity, and Inclusive Play: An Examination of the Social and Political Aspects of the Relationship between Disability and Games*,

- “Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2015, t. 9, nr 14, s. 25–39.
80. Gibbs G., *Analizowanie danych jakościowych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2011.
81. Gibson B., *Enabling an Accessible Web 2.0.*, [w:] *Proceedings of the 2007 international cross-disciplinary conference on Web accessibility (W4A'07)*, ACM Press, New York 2007, s. 1–6.
82. Gilbert M.R., *The Politics of Location: Doing Feminist Research at home*, “Professional Geographer”, 1994, nr 46, s. 90–96.
83. Głodkowska J., *Disability Studies – Interdyscyplinarne Studia nad Niepełnosprawnością – jest w nich ukryty skarb*, „Pedagogika Społeczna” 2022, nr 1–2, s. 41–66.
84. Gnyp A., *Specyfika przekładu gier wideo*, [w:] *Konfrontacje z przekładem*, red. D. Adamczyk, Ł. Gęborek, M. Małek, W. Szota, Instytut Językoznawstwa Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2020, s. 87–95.
85. Goggin G., Newell C., *The Business of Digital Disability*, “The Information Society”, 2007, t. 23, nr 3, s. 159–168.
86. Gomez-Puerta M., Cardona-Molto M. C., *Internet and People with Intellectual Disability: An Approach to Caregivers' Concerns, Prevention Strategies and Training Needs*, “Journal of New Approaches in Educational Research” 2017, t. 6, nr 2, s. 153–158.
87. Grant R. M., *Contemporary Strategy Analysis*, Blackwell Publishing, 2008.
88. Gray C., *The Cyborg Handbook*, Routledge, New York 1995.
89. Guerreiro J., Goncalves D., *Blind People Interacting with Mobile Social Applications: Open Challenges*, [w:] *3rd Workshop on Mobile Accessibility at the ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, France 2013.
90. Hałas E., *Refleksyjny podmiot w świecie społecznym. O paradygmacie i założeniach socjologii interpretacyjnej*, „Roczniki Nauk Społecznych” 2016, t. 44, nr 4, s. 35–50.
91. Hammersley M., Atkinson P., *Metody badań terenowych*, tłum. S. Dymczyk, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2000.
92. Haraway D., *Cyborgs Manifesto*, “Socialist Review” 1985, t. 80, s. 65–108.

93. Harrington C. N., Koon L. M., Rogers W. A., *Design of health information and communication technologies for older adults*, “Design for Health. Applications of Human Factors” 2020, s. 341–363.
94. Harris J., *The Use, Role and Application of Advanced Technology in the Lives of Disabled People in the UK*, “Disability & Society” 2010, t. 25, nr 4, s. 427–439.
95. Heiss J. J., *Coding from Scratch: A Conversation with Virtual Reality Pioneer Jaron Lanier*, „JavaOne Magazine” 2003.
96. Henricks T. S., *Play Studies: A Brief History*, “American Journal of Play” 2020, t. 12, nr 2, s. 117–155.
97. Hess D. J., *On low-tech cyborgs*, [w:] *The cyborg handbook*, red. C. Grey, Routledge, New York 1995, s. 371–378.
98. Hollier S., *The Growing Importance of Accessible social media*, [w:] *Disability and social media. Global Perspectives*, red. K. Ellis, M. Kent, Routledge, London 2016.
99. Hudson S., Matson-Barkat S., Pallamin N., Jegou G., *With or without you? Interaction and immersion in a virtual reality experience*, „Journal of Business Research” 2019, t. 100, s. 459–468.
100. Huertas-Abril C.A., Muszyńska B., *Effects of playing the video game Her Story on multiple dimensions of creativity in EFL writing – An international replication study*, ReCALL, s. 1–18, 2023
101. Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Aletheia, Warszawa 2011.
102. Hunt J., *A revolutionary group with a revolutionary message*, “Greater Manchester of Disabled People’s Magazine Coalition” 2001, s. 22–30.
103. *Internet, zdrowie i choroba – powiązanie społeczne, kulturowe i edukacyjne*, red. P. Siuda, M. Pluta, Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2020.
104. Iyadurai L., Blackwell S E., Meiser-Stedman R., Watson P.C., Bonsall M.B., Geddes J.R., *Preventing intrusive memories after trauma via a brief intervention involving Tetris computer game play in the emergency department: a proof-of-concept randomized controlled trial*, “Molecular Psychiatry” 2017, t. 23, nr 3, s. 674-682.
105. Jarvis P., *Learning in later life. An introduction for educators and careers*, Routledge, London 2001.

106. Jasińska-Kania A., *Socjologiczna koncepcja osobowości*, [w:] *Socjologia. Problemy podstawowe*, red. Z. Krawczyk, W. Morawski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1991.
107. Jenkins H., *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, New York University Press, New York 2007.
108. Jette A., Verbrugge L., *The disablement process*, "Social Science and Medicine" 1994, t. 38, nr 1, s. 1–14.
109. Jimison H., Pavel M., McKanna J., Pavel J., *Unobtrusive monitoring of computer interactions to detect cognitive status in elders*, "IEEE Transactions on Information Technology in Biomedicine" 2004, t. 8, nr 3, s. 248–252.
110. Juul J., *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wydawnictwo Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej „Academica”, Warszawa 2010, s. 37–62.
111. Kane S., Jayant C., Wobbrock J. O., Ladner R. E., *Freedom to Roam: A Study of Mobile Device Adoption and Accessibility for People with Visual and Motor Disabilities*, [w:] *Proceedings of the 11th international ACM SIGACCESS conference on Computers and accessibility*, ACM Press, New York 2009, s. 115–122.
112. Kapell M. W., Elliott A. B. R., *Playing with the Past Digital games and the simulation of history*, London 2013.
113. Kath E., Coelho Guimaraes Neto O., Kouri Buzato M. E., *Posthumanism and assistive technologies: on the social inclusion/exclusion of low-tech cyborgs*, „Trabalhos em Linguística Aplicada” 2019, t. 58, nr 2, s. 679–703.
114. Kauffmann J.C., *Wywiad rozumiejący*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2010.
115. Klimmt C., *Serious Games and Social Change Why They (Should) Work*, [w:] *Serious Games: Mechanisms and Effects*, red. M. Ritterford, Routledge, New York, s. 249–270.
116. Kłoskowska A., *Społeczne ramy kultury. Monografia socjologiczna*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1972.
117. Kluska B., *Dawno temu w grach. Czas pionierów: szkice z historii gier komputerowych*, Inicjatywa Wydawnicza ORKA, Łódź 2008.
118. Kolwitz M., Radlińska I., *Kształtowanie się współczesnego paradygmatu niepełnosprawności*, „Pomeranian Journal of Life Sciences” 2016, nr 61, s. 270–277.

119. Kołodziejek E., *Słowa mają moc, Jak pisać (I mówić) o osobach z niepełnosprawnościami.*, Fundacja TAKpełnosprawni, Poznań.
120. Konecki K. T., *O socjologii jakościowej*, „Roczniki Nauk Społecznych” 2016, t. 8, nr 4, s. 7–34.
121. Konecki K. T., *W stronę socjologii jakościowej: badanie kultur, subkultur i światów społecznych*, [w:] *Kultury, subkultury i światy społeczne w badaniach jakościowych*, red. J. Leoński, M. Fiternicka-Gorzko, Volumina.pl, Szczecin 2010, s. 17–37.
122. Konecki K.T., *Studia z metodologii badań jakościowych. Teoria ugruntowana*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000.
123. Kotuła K., *Od cRPG do gier logicznych. Rozważania na temat użycia gier komputerowych w kontekście glottodydaktycznym*, „Homo Ludens” 2013, nr 5, s. 129–138.
124. Kotuła K., *Rzeczywistość wirtualna w nauczaniu języków obcych – nowy paradygmat komunikacji w dyskursie szkolnym?*, „Homo Ludens” 2017, nr 10, s. 111–132.
125. Kowalski M., *Czy w badaniach jakościowych wybory metodologiczne są problemem etycznym*, [w:] *Etyczne aspekty badań społecznych*, red. K. Zamiara, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2005, s. 211–220.
126. Krause A., *Niepełnosprawność – Inny w paradygmacie humanistycznym*, „Niepełnosprawność” 2010, nr 4, s. 111–121.
127. Krawczyk S., *Narracja i dialog. Zastosowania psychologii narracyjnej w badaniu narracyjnych gier fabularnych* [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, red. A. Surdyk, J. Z. Szeja, Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji, Poznań 2008, s. 81–92.
128. Krysińska D., *Role-Playing Games a rozwój moralny graczy*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, J.Z. Szeja, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007, s. 269–276.
129. Kubinowski D., *Jakościowe badania pedagogiczne*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2010.
130. Kvale S., *InterViews. Wprowadzenie do jakościowego wywiadu badawczego*, Trans Humana, Białystok 2004.
131. Laura E., Mäyrä F., *Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion*, [w:] *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, red. S. de Castell, J. Jenson, Vancouver 2010.

132. Lamb R. L., Annetta L., Firestone J., Etopio E., *A meta-analysis with examination of moderators of student cognition, affect, and learning outcomes while using serious educational games, serious games, and simulations*, "Computers in Human Behavior" 2018, nr 80, s. 158–167.
133. Leahy D., Broin U. Ó., *Social Networking Sites and Equal Opportunity: The Impact of Accessibility*, [w:] *Association for Information Systems AIS Electronic Library. BLED Proceedings, Facilitating an Open, Effective and Representative eSociety, Bled 2009*, nr 41, s. 17–31.
134. Leithart P., Grant G., *A Christian response to Dungeons and Dragons: the Catechism of the New Age*, Dominion Press, Fort Worth 1988.
135. Lin Z., Yang L., Zhang Z., *To Include, or Not to Include, That is the Question: Disability Digital Inclusion and Exclusion in China*, "New Media & Society" 2018, t. 20, nr 12, s. 4437- 4452.
136. Lipowicz M., *Ponowoczesność jako posthumanistyczna kondycja społeczno-kulturowa: perspektywa pedagogiczno-socjologiczna*, „Przegląd Pedagogiczny” 2017, nr 2, s. 34–50.
137. Llewellyn A., Hogan K., *The use and abuse of models of disability*, "Disability and Society" 2000, t. 15, nr 1, s. 157–165.
138. Lofland J., Snow D.A., Anderson L., Lofland L. H., *Analiza układów społecznych. Przewodnik metodologiczny po badaniach jakościowych*, tłum. A. Kordasiewicz, S. Urbańska, M. Żychlińska, Wydawnictwo Naukowe SCHOLAR, Warszawa 2007.
139. Lorenz M., Brade J., Diamond L., Sjölie D., Busc M., Tscheligi M., Klimant P., Heyde C. E., Hammer N., *Presence and User Experience in a Virtual Environment under the Influence of Ethanol: An Explorative Study*, "Scientific Report" 2018, nr 8.
140. Lutyński J., *Ankieta i jej rodzaje na tle podziału technik otrzymywania materiałów*, [w:] *Analizy i próby technik badawczych w socjologii*, t. 2, red. Z. Gostkowski, J. Lutyński, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław 1968, s. 10–56.
141. Macdonald S. J., Clayton J., *Back to the Future, Disability and the Digital Divide*, "Disability & Society", 2013, t. 28, nr 5, s. 702–718.
142. Madigan J., *Getting Gamers: the psychology of video games and their impact on the people who play them*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham 2016.

143. Mahon P., *Posthumanism: A guide for the perplexed*, Bloomsbury Publishing, London 2017.
144. Makai P.K., *Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia*, "Humanities" 2018, nr 7.
145. Malewski M., *Modele pracy edukacyjnej z ludźmi dorosłymi*, *Teraźniejszość-Człowiek-Edukacja*, nr 1(9), Wrocław 2000 s. 57.
146. Malewski M., *Od nauczania do uczenia się. O paradygmatycznej zmianie w andragogice*, Wydawnictwo Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2010.
147. Malone T. W., *Toward a theory of intrinsically motivating instruction*, "Cognitive Science" 1981, t. 5, nr 4, s. 333–369.
148. Mayntz R., Holm K., Hubner P., *Wprowadzenie do metod socjologii empirycznej*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1985.
149. Mazurek M., Shattuck P. T., Wagner M., Cooper B. P., *Prevalence and Correlates of Screen-Based Media Use among Youths with Autism Spectrum Disorders*, "Journal of Autism and Developmental Disorders" 2012, t. 42, nr 8, s. 1757–1767.
150. McCall J., *Gaming the Past Using Video Games to Teach Secondary History*, New York 2011.
151. McGonigal J., *Superbetter: Życie to gra, naucz się wygrywać*, Czarna Owca, Warszawa 2017.
152. McGonigal J., *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press, New York 2011.
153. McLuhan M., *Wybór tekstów*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2001.
154. McLuhan M., *Zrozumieć media: przedłużenie człowieka*, Wydawnictwo WNT, Warszawa 2001.t
155. Mead G. H., *Mind, Self and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist*, University of Chicago Press, Chicago 1934.
156. Milgram P., Takemura H., Utsumi A., Kishino F., *Augmented reality: a class of displays on the reality- virtuality continuum*, "SPIE Proceedings. Telem manipulator and Telepresence Technologies" 1995, nr 2351, s. 282–292.
157. Mochocki M., *Wprowadzenie do larpów edukacyjnych*, Meritum, Bydgoszcz 2017.
158. Morris J., *Pride against prejudice: Transforming attitudes to disability*, The Women's Press, London 1991.

159. Mulcahy J. K., *Role Playing Characters and the Self*, 1997.
160. Muriel D., Crawford G., *Video Games as Culture Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Routledge, London, New York 2018.
161. Murray J., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge 1998.
162. Nagi S. Z., *Disability concepts revised: Implications for prevention*, [w:] *Disability in America: Toward a national agenda for prevention*, red. A. Pope, A. Tarlov, The National Academies Press, Washington 1991, s. 309–327.
163. Nagi S. Z., *Some conceptual issues in disability and rehabilitation*, [w:] *Sociology and Rehabilitation*, red. M. B. Sussman, American Sociological Association, Washington 1965, s. 100–113.
164. Noemi P. M., Máximo S. H., *Educational Games for Learning*, “Universal Journal of Educational Research” 2014, nr 2(3), s. 230–238.
165. Nęcki Z., *Komunikacja międzyludzka*, Antykwa, Kraków 2000.
166. Niedbalski J., *Dylematy etyczne i problemy metodologiczne warsztatu badacza na przykładzie badań prowadzonych w środowisku osób z niepełnosprawnością intelektualną oraz niepełnosprawnością fizyczną*, „Studia Humanistyczne AGH” 2016, t. 15, nr 4, s. 35–51.
167. Niedbalski J., Raclaw M., Żuchowska-Skiba D., *Wstęp. W kierunku nowego paradygmatu niepełnosprawności*, „Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Sociologica” 2017, nr 60, s. 5–12.
168. Nowak E., *Antropologia niepełnosprawności; narodziny, schyłek i odrodzenie paradygmatu*, „Ruch Filozoficzny” 2017, t. 72, nr 3, s. 137–157.
169. Oliver M., *A new model of the social work role in relation to disability*, [w:] *The handicapped person: A new perspective for social workers*, red. J. Campling, London 1981, s. 20–36.
170. Oliver M., *The social model in action: if I had a hammer*, [w:] *Implementing the Social Model of Disability: theory and research*, red. C. Barnes, G. Mercer, The Disability Press, Leeds 2004, s. 18–31.
171. Orr D. W., *Ecological literacy: Education and the transition to a postmodern world*, State University Of New York Press, New York 1992.

172. Ostrowska A., *Socjologia medycyny: podejmowane problemy, kategorie analizy*, Instytut Filozofii i Socjologii Polskiej Akademii Nauk, Warszawa 2009.
173. Parry I. S., Bagley A., Kawada J., Sen S., Greenhalgh D. G., Palmieri T. L., *Commercially available interactive video games in burn rehabilitation: therapeutic potential*, „Burns” 2012, t. 38, nr 4, s. 493–500.
174. Petrowicz M., *Gry wideo – medium XXI wieku*, [w:] *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, Wydawnictwo LIBRON - Filip Lohner, Kraków 2016, s. 155–171.
175. Pierścieniak K., *Nieformalna edukacja dorosłych. Wokół zakresów i znaczeń*, „Rocznik Andragogiczny”, Toruń 2009 s. 80-97.
176. Pope A. T., Palsson O. S., *Helping Video Games “Rewire Our Minds”*, NASA Technical Reports Server, 07.09.2013, dostęp: <https://ntrs.nasa.gov/api/citations/20040086464/downloads/20040086464.pdf> (14.02.2024).
177. Prajzner K., *Tekst jako świat i gra: modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009.
178. Priestley M., Finkelstein V., Davis K., *The Union of the Physically Impaired Against Segregation and the disability alliance discuss Fundamental Principles of Disability*, The Disability Alliance, London 1997.
179. Provenzo Jr. E. F., *Video Games and the Emergence of Interactive Media for Children*, [w:] *Kinderculture: The Corporate Construction of Childhood*, red. S. R. Steinberg, J. L. Kincheloe, Routledge, London 1998.
180. Pruszyńska M., Tadeja S., Świątczak M., Kostka J., *Zastosowanie interfejsów wirtualnych i innych cyfrowych technologii w rehabilitacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Medycznego w Łodzi, Łódź 2022.
181. Przybyłowska I., *Wywiad swobodny ze standaryzowaną listą poszukiwanych informacji i możliwości jego zastosowania w badaniach socjologicznych*, „Przegląd Socjologiczny”, 1978, nr 30, s. 53–68.
182. *Raport Accessibility in Gaming Report*, Scope, dostęp: <https://www.scope.org.uk/campaigns/research-policy/accessibility-in-gaming> (10.07.2023).

183. Retief, M. & Letšosa, R., *Models of disability: A brief overview*, "HTS Teologiese Studies/Theological Studies" 2018, nr 74(1), s. 2–3.
184. Rice N., *Promoting "epistemic fissures": Disability studies in teacher education*, "Teaching Education" 2006, nr 17, s. 251–264.
185. Russoniello C. V., Fish M., O'Brien K., *The efficacy of casual videogame play in reducing clinical depression: a randomized controlled study*, "Games for Health Journal" 2013, t. 2, nr 6, s. 341–346.
186. Ryan M. L., *Narrative as virtual reality immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2003.
187. Ryle G., *The thinking of thoughts. What is "le penseur" doing?*, [w:] *Collected Essays 1929–1968*, red. J. Tanney, Routledge, London 2009, s. 116–125.
188. Reinecke L., Trepte S., *Avatar Creation and Video Game Enjoyment Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar*, "Journal of Media Psychology" 2010, nr 4, s. 171–184.
189. Sahaj T., *Gry komputerowe w procesie emancypacji, rehabilitacji i socjalizacji osób z niepełnosprawnościami*, „Niepełnosprawność – Dyskursy Pedagogiki Specjalnej” 2021, nr 44, s. 174–191.
190. Sajjad S., Hafiz Abdullah A., Sharif M., Mohsin S., *Psychotherapy Through Video Game to Target Illness Related Problematic Behaviors of Children with Brain Tumor*, "Current Medical Imaging Formerly Current Medical Imaging Reviews" 2014, nr 1, s. 1–10.
191. Saldaña J., *The coding manual for qualitative researchers*, SAGE Publications, London 2009.
192. Sesto M.E., *Performance and touch characteristics of disabled and non-disabled participants during a reciprocal tapping task using touch screen technology*, "Applied Ergonomics" 2012, t. 43, nr 6, s. 1038–1043.
193. Shakespeare T., *The social model of disability*, [w:] *The Disability Studies Reader*, red. L. J. Davis, Routledge, New York 2006, s. 266–273.
194. Sicart M., *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge 2017.
195. Siek-Piskozub T., *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1994.

196. Siek-Piskozub T., *Uczyć się bawiąc, strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2001.
197. Siuda P., *Spoleczności wirtualne. O wspólnotowości w społeczeństwie sieciowym*, [w:] *Oblicza Internetu, Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku*, red. M. Sokołowski, Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Elblągu, Elbląg 2006, s. 179–186.
198. Sławiński S., *Słownik podstawowych terminów dotyczących krajowego systemu kwalifikacji*, Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2014.
199. Smart J. F., *The power of models of disability*, “Journal of Rehabilitation” 2009, nr 2, s. 3–11.
200. Sokołowska M., Ostrowska A., *Socjologia kalectwa i rehabilitacji: wybrane problemy*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1976.
201. Spradley J. P., *The Ethnographic Interview*, Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, Orlando 1979.
202. Squire K., *Video Games in Education*, “International Journal of Intelligent Games & Simulation”, 2003, t. 2, nr 1, s. 49–62.
203. Stasińko J., *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2005.
204. Stasińko J., *Automaty, hybrydy, afekty – posthumanistyczne konteksty aparatu gry komputerowej i praktyk grania*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 32–50.
205. Stasińko J., *Niematerialne Galatee w wehikulach rozkoszy i bólu. Technologie mediów jako aparaty kreowania posthumanistycznej intymności*, Katedra Wydawnictwo Naukowe, Gdańsk 2015.
206. Steadman J., Boska C., Lee C., Lim X., Nichols N., *Using Popular Commercial Video Games in Therapy with Children and Adolescents*, “Journal of Technology in Human Services” 2014, t. 32, nr 3, s. 201–219.
207. Strelau J., *Psychologia. Podręcznik akademicki*, t. 1, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2003.
208. Suits B., *Konik Polny. Gry, życie i utopia*, Aletheia, Warszawa 2016.
209. Sułkowski B., „*Spoleczne ramy kultury*” czterdzieści lat później, pięć modeli komunikacji kulturowej, „Kultura i Społeczeństwo” 2011, nr 2–3, s. 5–35.

210. Surdyk A., *Ludology as game Research in language pedagogy studies*, "Kalbotyra" 2008, nr 59(3), s. 266–267.
211. Surdyk A., *Ludological research in glottodidactics and intercultural communication*, [w:] *Aktuelle Probleme der Angewandten Linguistik. Interkulturalität als Schlüsselkompetenz für Fremdsprachenlehrer, Übersetzer und Mediatoren*, red. S. Adamczak-Krysztofowicz, M. Kowalonek-Janczarek, M. Maciejewski, A. Sopata, Adam Mickiewicz University Press, Poznań 2011, s. 227–237.
212. Surdyk A., *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier: gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007, s. 91–98.
213. Sutherland I.E., *A Head-mounted Three-Dimensional Display*, [w:] *Fall Joint Computer Conference Cambridge*, ACM Press, New York 1968, s. 757–764.
214. Sutton-Smith B., *The kissing games of adolescents in Ohio*, "Midwest Folklore" 1959, t. 9, nr 4, s. 189–211.
215. Sween J., *The Role of Exergaming in Improving Physical Activity: A Review*, "Journal of Physical Activity and Health" 2014, t. 11, nr 4, s. 864–870.
216. Świątek P., *Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2014, nr 6, s. 95–105.
217. Szacka B., *Wprowadzanie do socjologii*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2003.
218. Szeja J. Z., *Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania*, „Homo Ludens“, 2011, t. 1, nr 3, s. 215–235.
219. Szolin K., Kuss D., Nuyens F., Griffiths M., *Gaming Disorder: A systematic review exploring the user-avatar relationship in videogames*, "Computers in Human Behavior" 2022, nr 128.
220. Sztompka P., *Socjologia, analiza społeczeństwa*, Kraków 2002.
221. Szymański M. J., *Studia i szkice z socjologii edukacji*, Wydawnictwo Akademii Pedagogiki Specjalnej, Warszawa 2015.
222. Śledź M., *Wpływ gier wideo na ścieżki socjalizacyjne młodzieży w małej społeczności lokalnej z perspektywy uczniów i wychowawców*, Wrocław 2019.

223. Tesch R., *Qualitative research: Analysis types and software tools*, Falmer Press, New York 1990.
224. Tillman K. J., *Teorie socjalizacji. Społeczność, instytucja, upodmiotowienie*, tłum. G. Bluszcz, B. Miracki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1996.
225. Twardowski A., *Społeczny model niepełnosprawności – analiza krytyczna*, „Studia Edukacyjne” 2018, nr 48, s. 97–114.
226. Urbaniak A., *Kultura a język. Rola gier w rozwoju językowym współczesnego człowieka w świetle hipotezy Sapira-Whorfa*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 269–278.
227. Urbańska-Galanciak D., *Elementy socjolektu graczy komputerowych*, [w:] *Język@multimedia*, red. A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005.
228. Vincente M. R., Lopez A. J., *A Multidimensional Analysis of the Disability Digital Divide: Some Evidence for Internet Use*, “The Information Society” 2010, t. 26, nr 1, s. 48–64.
229. Vist E., *Cyborg Games; Videogame Blasphemy and Disorientation*, “Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2015, t. 9, nr 14, s. 55–69.
230. Voykinska V., Shiri A., Shaomei W., Leshed G., *How Blind People Interact with Visual Content on Social Networking Services*, [w:] *Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing*, ACM Press, New York 2016, s. 1584–1595.
231. Weisgerber R. A., *Quality of Life for Persons with Disabilities: Skill Development and Transitions Across Life Stages*, Aspen Publishing, Gaithersburg 1991.
232. Wiliński M., *Modele niepełnosprawności: indywidualny – funkcjonalny – społeczny*, [w:] *Diagnoza potrzeb i modele pomocy dla osób z ograniczeniami sprawności*, red. A. I. Brzezińska, R. Kaczan, K. Smoczyńska, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2010, s. 15–60.
233. Wilkinson P., *A Brief history of Serious Games*, “Entertainment Computing and Serious Games” 2016, t. 9970, s. 17–41.
234. Winnicki Ł., *Co jest źródłem satysfakcji gracza? O kluczowej roli wymiany autystycznej w grach komputerowych*, „Homo Ludens” 2019, t. 12, nr 1, 229–251.
235. Woźniak Z., *Niepełnosprawność i niepełnosprawni w polityce społecznej. Społeczny kontekst medycznego problemu*, Academica Wydawnictwo SWPS, Warszawa 2008.

236. Wulf T., Bowman N.D., Velez J.A., Breuer J., *Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being*, "Psychology of Popular Media" 2020, nr 9(1), s. 83–95.
237. Wygotski L. S., *Interaction between learning and development*, "Readings of the Development of Children" 1978, s. 29-41.
238. Wygotski L. S., *Wybrane prace psychologiczne*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1971.
239. Yip P., Middleton P., Cyna A. M., Carlyle A. V., *Non-pharmacological interventions for assisting the induction of anesthesia in children*, "Cochrane Database of Systematic Reviews" 2015, nr 7.
240. Zdrodowska M., *Między aktywizmem a akademią. Studia nad niepełnosprawnością*, „Teksty Drugie” 2016, nr 5, s. 384–403.
241. Zdrodowska M., *Telefon, kino i cyborgi. Wzajemne relacje niesłyszenia i techniki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2021.
242. Zimmerman E., *Playing by the Rules: The Cultural Policy Challenges of Video Games*, Cultural Policy Center, 10.2001, dostęp: <https://culturalpolicy.uchicago.edu/sites/culturalpolicy.uchicago.edu/files/zimmerman.pdf> (14.02.2024).
243. Znaniecki F., *Metoda socjologii*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
244. Żółkowska T., *Posthumanizm. Niepełnosprawność*, „Niepełnosprawność. Dyskursy pedagogiki specjalnej” 2018, nr 32, s. 27–37.
245. Żuchowska-Skiba D., *Aktywność środowisk osób niepełnosprawnych we współczesnej Polsce*, Instytut Filozofii i Socjologii Polskiej Akademii Nauk, Warszawa 2016.
246. Żuchowska-Skiba D., *W kierunku integracji – znaczenie serwisów społecznościowych dla osób niepełnosprawnych w Polsce*, [w:] *Oblicza niepełnosprawności w teorii i praktyce*, red. J. Niedbalski, M. Raław, D. Żuchowska-Skiba, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2017, s. 282–306.

Ludografia

1. Ensemble Studios, *Age of Empires*, (1997-2024 seria), Microsoft, Ubisoft.
2. Ensemble Studios, *Age of Mythology*, (2002), Microsoft Game Studios.
3. InnerSloth, *Among US*, (2018), InnerSloth.
4. Cologne Game Lab, *Antura and the Letters*, Video Games Without Borders & Wixel Studios.
5. Bohemia Interactive, *Arma* (2013), Bohemia Interactive.
6. Ubisoft Montreal, *Assassin's Creed*, (2007), Ubisoft.
7. Ubisoft Montreal, *Assassin's Creed 2*, (2010), Ubisoft.
8. Ubisoft Québec, *Assassin's Creed Oddysey*, (2018), Ubisoft.
9. Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Origins*, (2017), Ubisoft.
10. Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Valhalla*, (2020) Ubisoft.
11. Larian Studios, *Baldur's Gate 3*, (2023), Larian Studios.
12. Liquid Entertainment, *Battle Realms*, (2001), Crave Entertainment.
13. PopCap Games, *Bejeweled 2* (2004), PopCap Games.
14. *Bike racing math addition* dostęp 20.03.2024: <https://www.mathnook.com/math/bike-racing-math-addition.html>.
15. PopCap Games, *Bookworm Adventures*, (2006), PopCap Games.
16. Sledgehammer Games, *Call of Duty Advanced Warfare*, (2014), Activision Blizzard.
17. Raven Software, Infinity Ward, *Call of Duty Warzone*, (2020), Activision.
18. Relic Entertainment, *Company of Heroes*, (2006), THQ.
19. Hidden Path Entertainment, Valve, *Counter Strike GO*, (2012), Valve.
20. CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, (2020), CD Projekt.
21. Firaxis Games, *Cywilizacja V*, (2010), Take-Two Interactive.
22. Konami, *Dance Revolution* (1999-2014 seria) Konami, Nintendo, Disney.
23. From Software, *Dark Souls*, (2011), From Software, Namco Bandai Games.
24. From Software, *Dark Souls II*, (2014), Namco Bandai Games.
25. From Software, *Dark Souls III*, (2016), Namco Bandai Games.
26. Kojima Productions, *Death Stranding*, (2019) Sony Interactive Entertainment.
27. Anna Anthropy, *Defend the Land*, (2011), Newgrounds.
28. Anna Anthropy, *Depression Quest*, (2011), Newgrounds.
29. Anna Anthropy, *Dys4ria* (2012), Newgrounds.

30. The creative Assembly, *Empire Total War 3*, (2009), Sega.
31. Ubisoft Montreal, *Far Cry 5*, (2018), Ubisoft.
32. EA Sports, *Fifa*, (1993-2022 seria), Electronic Arts.
33. Square Enix, *Final Fantasy XIV*, (2010), Ceneg.
34. Playground Games, *Forza Horizon V*, (2021) Microsoft Studios.
35. Microsoft, *FreeCell*, (1995) Microsoft.
36. Oliver Twins, *Go Dizzy Go*, (1993), Codemasters.
37. SIE Santa Monica Studio, *God of War* (2018), Sony Interactive Entertainment.
38. SIE Santa Monica Studio, *God of War Ragnarök*, (2022), Sony Interactive Entertainment.
39. Piranha Bytes, *Gothic*, (2001), JoWood Entertainment.
40. Piranha Bytes, *Gothic 2 Noc Kruka*, (2003), JoWood Entertainment.
41. Piranha Bytes, *Gothic 3*, (2006), JoWood Entertainment.
42. Rockstar North, *Grand Theft Auto San Andreas*, (2004), Rockstar Games.
43. Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, (2013), Rockstar Games.
44. Harmonix Music Systems, *Guitar Hero*, (2005), RedOctane.
45. New World Computing, *Heroes of Might & Magic 3*, (1999), The 3DO Company .
46. Nival, *Heroes of Might & Magic 5*, (2006), Ubisoft.
47. Avalanche Software, *Hogwarts Legacy*, (2023), WB Interactive Entertainment.
48. *How Plants Grow* dostę 20.03.2024:
<https://www.sciencekids.co.nz/gamesactivities/plantsgrow.html>.
49. Warhorse Studios, *Kingdom Come Deliverance*, (2018), Deep Silver.
50. GSC Game World, *Kozacy*, (2001), CDV Software Entertainment.
51. Riot Games, *League of Legends* (2009), Riot Games, Tencent.
52. Traveller's Tales, *Lego – Star Wars*, (2022), Warner Bros. Interactive Entertainment.
53. Dontnod Entertainment, *Life is Strange*, (2015), Square Enix.
54. Ymir Entertainment, *Metin 2*, (2005), Gameforge.
55. 4A Games, *Metro Exodus*, (2019), Deep Silver.
56. Supersonic Software, *Micro Machines*, (2006), Codemasters.
57. Mojang Studios, *Minecraft* (2011), Mojang Studios.
58. Midway Games, NetherRealm Studios, *Mortal Kombat* (1992- 2023 seria) Acclaim Entertainment, GT Interactive, WB Games.

59. Richard Bartle, Roy Trubshaw, *Multi Users Dungeon (MUD 1)*, (1978), Richard Bartle, Roy Trubshaw.
60. Nepos Games, *Nebuchadnezzar*, (2021), Nepos Games.
61. The Creative Assembly, *Napoleon: Total War*, (2010), Sega, Typhoon Games.
62. Electronic Arts i Ghost Games, *Need for Speed*, (1993- 2022 seria) Electronic Arts.
63. Codemasters, *Operation Flashpoint Dragon Rising*, (2009), Codemasters.
64. Namco, *Pacman*, (1980), Namco.
65. PopCap Games, *Peggle*, (2007), PopCap Games.
66. PUBG Studios, *Playerunknown's Battlegrounds*, (2017), Krafton.
67. Niantic, *Pokemon GO*, (2016), Niantic.
68. id Software, *Quake 3 Arena*, (1999), Activision.
69. Ubisoft Montreal, *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*, (2015), Ubisoft.
70. Linden Lab, *Second Life*, (2003), Linden Lab.
71. From Software, *Sekiro Shadows Die Twice*, (2019), Activion, From Software.
72. Maxis Emeryville, *SimCity*, (2013), Electronic Arts.
73. Steve Russell, Martin Graetz, Peter Samson, Wayne Witaenem, *Spacer War!*, (1962), Steve Russell, _io.
74. Blizzard Entertainment, *Starcraft*, (1998), Blizzard Entertainment.
75. Nintendo EAD, Nintendo EPD, *Super Mario*, (1985- 2016 seria), Nintendo.
76. Bandai Namco Entertainment, *Tekken*, (1994- 2024 seria), Bandai Namco Entertainment, Namco, Sony Computer Entertainment.
77. William Higinbotham, *Tennis for Two*, (1958), William Higinbotham.
78. Alexey Pajitnov, *Tetris*, (1985), Alexey Pajitnov.
79. Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, (2011), Bethesda Softworks.
80. 4Head Studios, *The Guild 2*, (2006), JoWooD Entertainment AG.
81. Naughty Dog, *The Last of US Part II*, (2020), Sony Interactive Entertainment.
82. Nintendo, *The Legend of Zelda Ocarina of Time*, (2007), Nintendo.
83. Nintendo, *The Legend of Zelda Majora's Mask*, (2009), Nintendo.
84. Maxis, The Sims Studio, *The Sims*, (2000-2024 seria), Electronic Arts.
85. THERA, *THERA – Trainer Games*, (2013-2024) THERA.
86. 11 bit studios, *This War of Mine*, (2014), 11 bit studios.

87. CipSoft GmbH, *Tibia*, (1997), CipSoft GmbH.
88. Iron Lore Entertainment, *Titan Quest*, (2006), THQ Inc.
89. Core Desing, Crystal Dynamics, *Tomb Rider*, (1996- 2018 seria), Eidos Entertainment, Square Enix.
90. The Creative Assembly, *Total War*, (2000-2022 seria), Activision, Sega, Electronic Arts
91. Naught Dogs, Bluepoint Games, *Uncharted 2 Pośród złodziei*, (2009), Sony Computer Entertainment.
92. 2x2 Games, *Unity of Command 2*, (2019), 2x2 Games.
93. Relic Entertainment, *Warhammer Dawn of War*, (2004), THQ Inc.
94. Fatshark, *Warhammer Vermintide 2*, (2018), Fatshark.
95. ViRa Games, *Wheelchair simulator*, (2018), ViRa Games.
96. CD Projekt Red, *Wiedźmin*, (2007), Atari.
97. CD Projekt Red, *Wiedźmin 3 Dziki Gon*, (2015), CD Projekt Red.
100. Chinese Gamer International, *Wonderland Online*, (2005), NA: IGG Inc.
102. Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, (2004), Blizzard Entertainment.
103. Kane Eklund, Jane McGonigal, Dee Cook, Marie Lamb, Michelle Senderhauf, and Krystyn Wells, *World Without Oil*, (2007).
104. Team 17, *Worms Armagedon*, (1999), Team 17.
105. Blue Byte, *Xtreme Assault*, (1997), Blue Byte.

Spis ilustracji, wykresów tabel

Spis ilustracji:

Ilustracja 1 Mechanizm sprawczości niepełnosprawności	17
Ilustracja 2 Zrzut ekranu z gry <i>Uncharted 2: Zemsta Złodzieja</i>	46
Ilustracja 3 Zrzut ekranu prezentujący opcje dostępności z gry <i>The Last of Us Part II</i>	49
Ilustracja 4 Zrzut ekranu prezentujący opcje dostępności z gry <i>The Last of Us Part II</i>	50
Ilustracja 5 Zrzut ekranu prezentujący opcje dostępności z gry <i>The Last of Us Part II</i>	50
Ilustracja 6 Zrzut ekranu prezentujący opcje dostępności z gry <i>The Last of Us Part II</i>	51
Ilustracja 7 Zrzut ekranu prezentujący opcje dostępności z gry <i>The Last of Us Part II</i>	52
Ilustracja 8 Zrzut ekranu prezentujący opcje dostępności z gry <i>The Last of Us Part II</i>	52
Ilustracja 9 Tradycyjny model projektu gry wideo	63
Ilustracja 10 Krytyczny model projektu gry wideo	65
Ilustracja 11 Gra Tennis For Two na ekranie oscyloskopu	71
Ilustracja 12 Zrzut ekranu z gry "Bike racing math addition"	74
Ilustracja 13 Zrzut ekranu z gry "How Plant Grow"	75
Ilustracja 14 Zrzut ekranu z gry Antura and the Letters	77
Ilustracja 15 Dostępne obszary tematyczne w grze <i>Minecraft Education</i>	79
Ilustracja 16 Exer Games przeznaczony do korygowania postawy.....	83
Ilustracja 17 Exer Games przeznaczony do korygowania postawy.....	84
Ilustracja 18 Zrzut ekranu z gry Dys4ria	86
Ilustracja 19 Kontroler DualShock 4	160
Ilustracja 20 Original QuadStick game controller	163
Ilustracja 21 Quadstick Singleton	163
Ilustracja 22 QuadStick FPS	164
Ilustracja 23 Wymiana opinii na temat gry na grupie "niepełnosprawni gracze"	193
Ilustracja 24 Rozmowy o dostępności w grach na grupie "niepełnosprawni gracze"	194
Ilustracja 25 Pomoc w poszukiwaniu technologii asystującej do gry na grupie „niepełnosprawni gracze”	195
Ilustracja 26 Prezentacja nowego sprzętu (dostosowanego do gracza) na grupie "niepełnosprawni gracze"	196
Ilustracja 27 Zrzut ekranu z gry Wonderland Online.....	224

Ilustracja 28 Praca rozmówczyni w wersji ołówkowej	226
Ilustracja 29 Praca rozmówczyni w wersji ołówkowej	227
Ilustracja 30 Praca rozmówczyni w wersji ołówkowej	228
Ilustracja 31 Praca rozmówczyni w wersji cyfrowej	229
Ilustracja 32 Kontroler Micro light switch	302
Ilustracja 33 Kontroler Bite Switch	302
Ilustracja 34 Kontroler Logitech Adaptive Gaming Kit	303
Ilustracja 35 Kontroler Jellybean switch	303
Ilustracja 36 Kontroler Xbox Adaptive Controller	304
Ilustracja 37 Kontroler SONY Access	304
Ilustracja 38 Tablica sterowania w grze Kingdom Come Deliverence	305
Ilustracja 39 Drzewko umiejętności z gry God of War Ragnarok z zaimplementowanym materiałem wideo (wraz z tekstowym opisem) prezentującym umiejętność jaką może posługiwać się gracz	306

Spis tabel:

Tabela 1 Sposoby wykorzystania gier popularnych w terapii	90
Tabela 2 Przykłady slangu graczy	237

Spis wykresów:

Wykres 1 Wykorzystywane ustawienia dostępności z poziomu technologii asystujących	43
Wykres 2 Wykorzystanie ustawień dostępności z poziomu gry	44
Wykres 3 Wykorzystanie technologii asystujących	45

Aneks: Ilustracje uzupełniające:

W tym miejscu przedstawiam dodatkowe ilustracje uzupełniające punkt 9 z podrozdziału 7.1.2 „Rekomendacje skierowane do game designerów”.



Ilustracja 32 Kontroler Micro light switch

(Opis alternatywny: kontroler zewnętrzny z jednym programowalnym przyciskiem. Kontroler w kształcie przypomina budowę kciuka, prostokąt zaokrąglony na jednym z końców.)



Ilustracja 33 Kontroler Bite Switch

(Opis alternatywny: kontroler w formie kabla z dwoma zakończeniami. Jedno z nich to wejście jack natomiast drugie zakończone jest przyciskiem w kolorze niebieskim przeznaczonym do naciskania zębami.)



Ilustracja 34 Kontroler Logitech Adaptive Gaming Kit

(Opis alternatywny: kontroler w kształcie prostokątnej tacy z rozłożonymi czterema programowalnymi przyciskami. Każdy przycisk w innym kolorze: biały – RT, zielony – A, niebieski – X, czerwony – B.)



Ilustracja 35 Kontroler Jellybean switch

(Opis alternatywny: kontroler z czerwoną nasadką w kształcie grzybka do naciskania – lekkie zaokrąglenie na górnej części kontrolera. Obok kontrolera leżą nasadki innego koloru – zielony, żółty i niebieski.)



Ilustracja 36 Kontroler Xbox Adaptive Controller

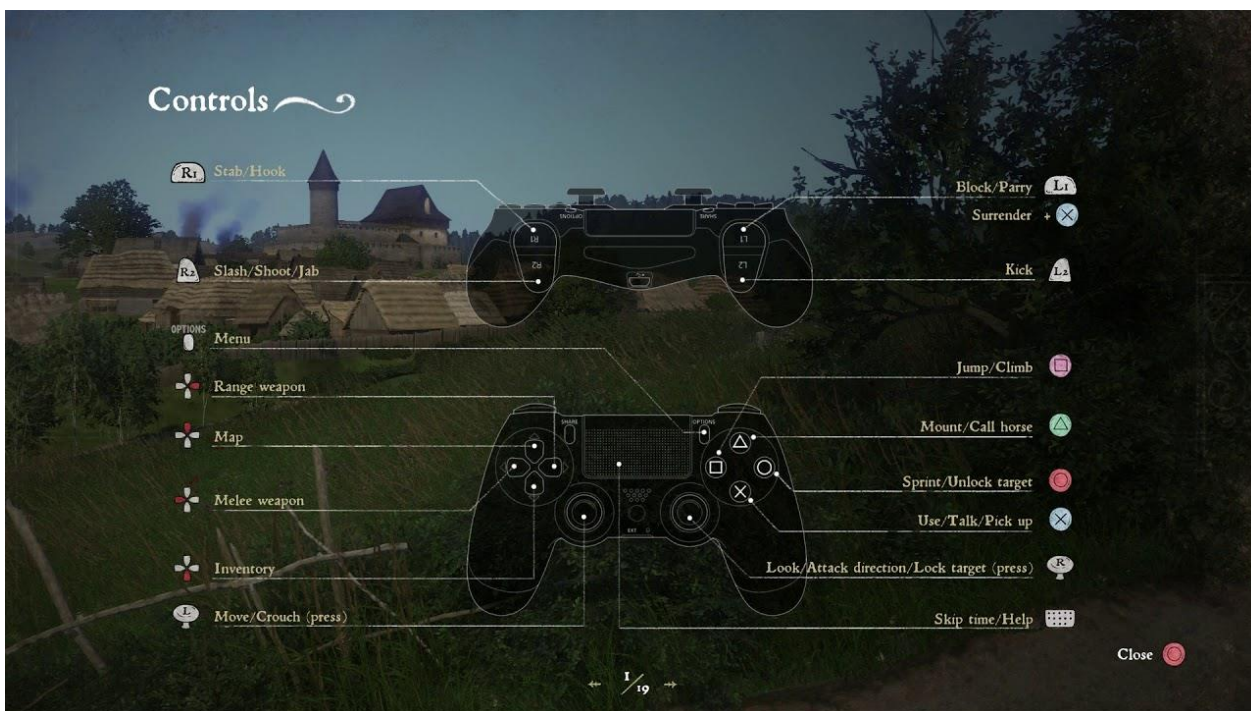
(Opis

alternatywny: kontroler w formie prostokąta. Z lewej strony kontrolera widoczne przyciski odpowiadające przyciskom z kontrolera xbox, na prawo od przycisków, dwa duże koła działające jako programowane przyciski. Na lewym boku kontrolera wyjście usb oraz jack. Z tyłu kontrolera widoczne porty wyjściowe do innych kontrolerów zewnętrznych.)



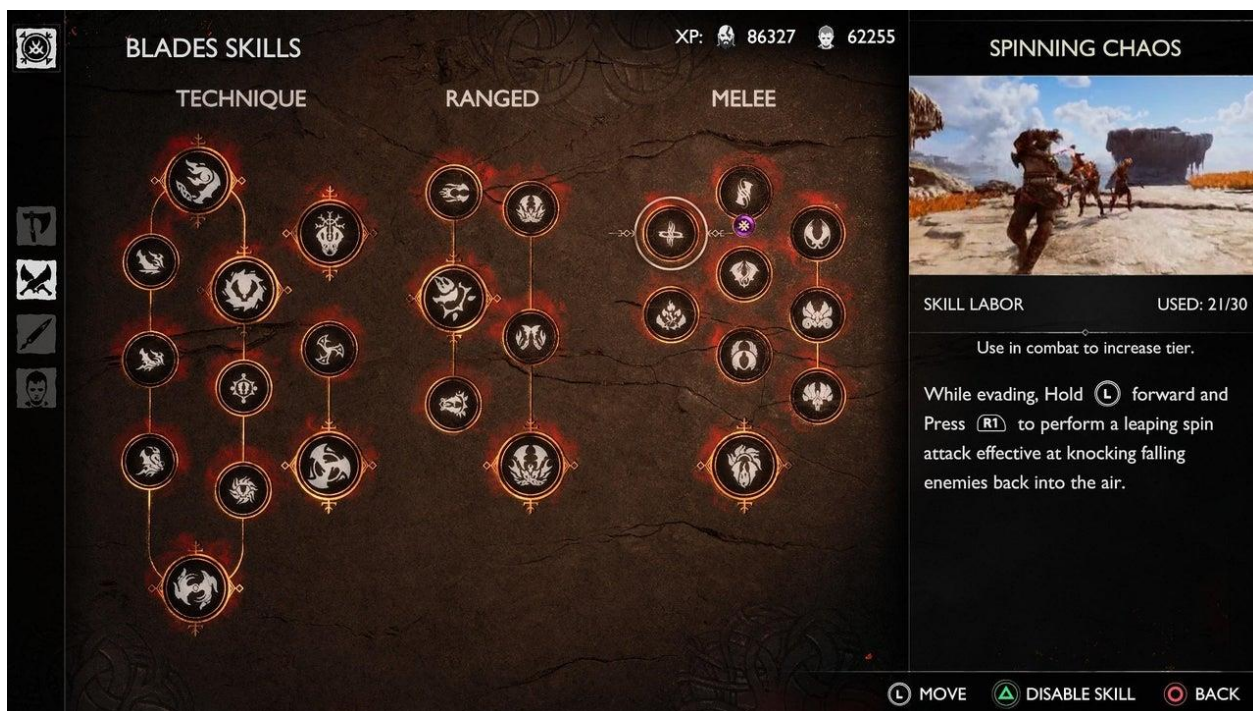
Ilustracja 37 Kontroler SONY Access

(Opis alternatywny: kontroler w formie okręgu, na bokach okręgu przyciski odpowiadające przyciskom z kontrolera DualSense, w środku koła przycisk funkcyjny. Z jednego z boków kontrolera odchodzi analog sterujący)



Ilustracja 38 Tablica sterowania w grze Kingdom Come Deliverance

(Opis alternatywny: plansza przedstawiająca układ sterowania w grze. Na środku ekranu kontroler od PlayStation4, od którego przycisków odchodzą strzałki wskazujące na funkcje pełniące przez przycisk np: trójkąt – skok/wspinanie się, kółko – sprint/ zatrzymanie kamery.)



Ilustracja 39 Drzewko umiejętności z gry God of War Ragnarok z zaimplementowanym materiałem wideo (wraz z tekstowym opisem) prezentującym umiejętność jaką może posługiwać się gracz

(Opis alternatywny: drzewko umiejętności z gry God of War Ragnarok, w centrum przedstawione możliwe do wyboru umiejętności podzielone na poszczególne specjalizacje: technika, zasięg, walka w zwarciu. Z lewej strony ekranu wybieralne menu pozwalające na zmianę poszczególnych drzewek umiejętności – dostępne 4 drzewka. Z prawej strony ekranu opis aktualnie zaznaczonej umiejętności z krótkim materiałem wideo prezentującym wygląd umiejętności.)