

## **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 byłby 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.