



UNIWERSYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO
w BYDGOSZCZY
Wydział Nauk o Kulturze

ul. Jagiellońska 11, 85-067 Bydgoszcz, tel. 52 322 03 55

dr hab. Piotr Siuda, prof. UKW

Wydział Nauk o Kulturze

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Recenzja rozprawy doktorskiej mgra Macieja Śledzia

Rola gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami

Promotor: dr hab. Jan Stasiński, prof. UDDSW

Rozprawa doktorska autorstwa Macieja Śledzia, pt. *Rola gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami*, koncentruje się na roli gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami, eksplorując, w jaki sposób te technologie wpływają na ich codzienne funkcjonowanie, integrację społeczną, edukację oraz tożsamość. Autor podchodzi do tematyki w sposób kompleksowy, łącząc teorie z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach z empirycznym badaniem doświadczeń graczy z niepełnosprawnościami. Rozprawa składa się z dwóch głównych części: teoretycznej i empirycznej (łącznie 7 rozdziałów). Dodatkowo, praca zawiera wstęp, zakończenie, bibliografię, ludografię, spis ilustracji, wykresów oraz aneks. Na ludografię składa się lista gier wideo i jest to ważny element rozprawy, ponieważ pozwala zidentyfikować tytuły, które miały wpływ na badania lub były omawiane w kontekście teoretycznym i empirycznym. Aneks zawiera dodatkowe ilustracje, które nie zostały umieszczone w głównym tekście pracy.

Struktura pracy jest dobrze zorganizowana, choć warto ją nieco zmodyfikować, aby umożliwić czytelnikowi łatwiejszą identyfikację rozdziałów teoretycznych, metodologicznych oraz tych, gdzie przedstawia się rezultaty oraz wnioski z badań. Cel pracy jest sformułowany: jest to zbadanie roli gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami, szczególnie w kontekście ich wpływu na cztery kluczowe sfery życia tych osób: edukację, interakcje społeczne, aktywności kulturowe oraz procesy socjalizacyjne. Autor stara się zrozumieć, w jaki sposób gry wideo mogą wspierać osoby z niepełnosprawnościami w różnych aspektach ich życia oraz jakie korzyści mogą płynąć z wykorzystania tego medium.



UNIWERSYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO
w BYDGOSZCZY
Wydział Nauk o Kulturze

ul. Jagiellońska 11, 85-067 Bydgoszcz, tel. 52 322 03 55

Rozdział pierwszy, „Perspektywa teoretyczna badań nad niepełnosprawnością”, oferuje szczegółowe wprowadzenie do teoretycznych aspektów badań nad niepełnosprawnością oraz analizuje, w jaki sposób gry wideo mogą pełnić rolę wspierającą dla osób z niepełnosprawnościami. Rozdział rozpoczyna się od wprowadzenia do szerokiego tematu niepełnosprawności, który jest analizowany z perspektywy kilku modeli teoretycznych. Autor podkreśla, że tradycyjne podejścia często były ograniczone do modeli medycznych i funkcjonalnych skupiających się na deficytach jednostki i próbujących zredukować je do problemów zdrowotnych. Krytyka modelu medycznego doprowadziła do rozwoju modelu funkcjonalnego, który uwzględnia nie tylko aspekty biologiczne, ale także funkcjonalne, związane z codziennym życiem jednostki. Model funkcjonalny traktuje niepełnosprawność jako dynamiczny proces, w którym zmienia się zdolność jednostki do realizacji różnych ról społecznych i funkcji. Najważniejszym modelem omawianym w rozdziale jest model społeczny niepełnosprawności, rozwijany od połowy XX wieku i zwracający uwagę na to, że niepełnosprawność nie jest wynikiem jedynie indywidualnych deficytów, ale jest w dużej mierze konstruktem społecznym. Społeczeństwo, poprzez bariery fizyczne i społeczne, przyczynia się do marginalizacji osób z niepełnosprawnościami. W dalszej części rozdziału Śledź analizuje, jak technologie, a w szczególności gry wideo, mogą wspierać osoby z niepełnosprawnościami. Autor podkreśla, że mimo postępu technologicznego, nadal istnieją liczne bariery, które utrudniają osobom z niepełnosprawnościami pełny dostęp do tej technologii.

W drugim rozdziale, zatytułowanym „Perspektywa teoretyczna badań nad grami wideo”, Śledź odwołuje się do klasycznych teorii gier i zabawy, przedstawionych przez takich badaczy jak Johan Huizinga i Roger Caillois, wprowadza pojęcie „critical play”, zaproponowane przez Mary Flanagan. Gry wideo, według tej koncepcji, mogą być używane do badania i kwestionowania norm społecznych, kulturowych oraz politycznych. Śledź wskazuje, że takie podejście pozwala na głębsze zrozumienie, jak gry wideo mogą wpływać na świadomość i postrzeganie świata przez graczy, w tym osoby z niepełnosprawnościami. Kolejną ważną częścią rozdziału jest analiza tzw. „serious games”, czyli gier poważnych, które są projektowane nie tylko dla rozrywki, ale także w celu edukacyjnym, terapeutycznym lub



UNIWERSYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO
w BYDGOSZCZY
Wydział Nauk o Kulturze

ul. Jagiellońska 11, 85-067 Bydgoszcz, tel. 52 322 03 55

społecznym. Doktorant zauważa również, że w ostatnich latach można zaobserwować „powolny zwrot w stronę gier popularnych”, które zaczynają pełnić funkcje dotychczas przypisywane tylko grom poważnym, co czyni je istotnym narzędziem wsparcia dla osób z niepełnosprawnościami.

W rozdziale trzecim doktorant koncentruje się na przedstawieniu metodologicznych podstaw badań empirycznych. Śledź opiera się na paradygmacie interpretatywizmu, który zakłada, że zrozumienie rzeczywistości społecznej wymaga analizy subiektywnych doświadczeń jednostek. W kontekście przyjętego paradygmatu decyduje się na zastosowanie wywiadu swobodnego jako głównego narzędzia zbierania danych. W kolejnych częściach tego rozdziału autor opisuje charakterystykę badanej zbiorowości; sposób doboru próby (13 respondentów), proces analizy danych. Wskazuje, że zastosował metodę kodowania treści, która pozwala na identyfikację kluczowych tematów i wzorców w wypowiedziach badanych. Ważne jest, że rozdział kończy się omówieniem kwestii etycznych. Autor podkreśla, że ze względu na specyfikę badanej grupy, szczególną uwagę poświęcił zapewnieniu poufności i anonimowości uczestników, a także respektowaniu ich autonomii i godności.

Rozdział czwarty („Proces stawania się graczem”), koncentruje się na analizie indywidualnych historii i doświadczeń osób z niepełnosprawnościami, które zaczęły grać w gry wideo. Autor eksploruje, jak te osoby wchodzą w świat gier, jakie motywacje i czynniki wpływają na ich zainteresowanie tym medium oraz jak rozwijają swoje preferencje growe. Rozdział ten dostarcza wglądu w osobiste narracje uczestników badania i ukazuje, jak gry wideo stają się ważnym elementem ich życia. Rozdział kończy się omówieniem gier wideo jako formy eskapizmu. Śledź zwraca uwagę na to, że dla wielu osób z niepełnosprawnościami gry stanowią sposób na ucieczkę od codziennych trudności i problemów.

Rozdział piąty koncentruje się na analizie wyzwań i barier, jakie napotykają osoby z niepełnosprawnościami w kontekście korzystania z gier wideo oraz pokazuje, jak gracze radzą sobie z tymi problemami. Śledź szczegółowo opisuje, jak różne typy niepełnosprawności mogą wpływać na interakcje z grami. Następnie przechodzi do analizy dostępności gier wideo, przedstawiając istniejące rozwiązania technologiczne i projektowe, które mają na celu



UNIWERSYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO
w BYDGOSZCZY
Wydział Nauk o Kulturze

ul. Jagiellońska 11, 85-067 Bydgoszcz, tel. 52 322 03 55

zwiększenie tej dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. Autor zauważa, że mimo postępów w tej dziedzinie, wiele gier nadal nie spełnia potrzeb wszystkich graczy, co stanowi istotny problem. Ważnym elementem rozdziału jest omówienie strategii i praktyk, które gracze z niepełnosprawnościami stosują, aby radzić sobie z tymi ograniczeniami. Śledź przytacza liczne przykłady kreatywnych rozwiązań, które gracze sami wypracowali, aby móc cieszyć się grami wideo. Przykłady te obejmują zarówno techniczne modyfikacje sprzętu, jak i adaptacje sposobu grania.

Rozdział szósty pracy doktorskiej Macieja Śledzia, zatytułowany „Rola gier w życiu graczy”, skupia się na analizie, jak gry wideo wpływają na różne aspekty życia osób z niepełnosprawnościami. Autor szczegółowo bada cztery główne sfery: komunikację, edukację, kulturę i socjalizację. Rozdział otwiera analiza roli gier wideo w komunikacji. Autor pokazuje, że gry wideo stanowią ważne narzędzie do nawiązywania i utrzymywania relacji społecznych. Śledź omawia, jak osoby z niepełnosprawnościami używają gier do budowania więzi z innymi graczami, zarówno w środowisku wirtualnym, jak i poza nim. Przykłady wspólnego grania, tworzenia zespołów i uczestnictwa w społecznościach graczy ilustrują, jak gry wideo mogą być medium komunikacji i integracji społecznej. Kolejnym aspektem jest rola gier wideo w edukacji. Śledź analizuje, w jaki sposób gry wideo mogą wspierać procesy edukacyjne i rozwój umiejętności u osób z niepełnosprawnościami. Autor omawia edukacyjne gry wideo oraz gry komercyjne, które mogą mieć wartości edukacyjne. Przykłady zebrane przez autora pokazują, że gry mogą być użytecznym narzędziem wspierającym formalne i nieformalne procesy edukacyjne. Następnie autor bada, jak gry wideo wpływają na uczestnictwo osób z niepełnosprawnościami w kulturze i jak są one postrzegane jako medium kulturowe. Śledź zwraca uwagę na to, że gry wideo mogą być alternatywą dla innych form aktywności kulturowej, takich jak kino czy literatura. Ostatnim omawianym obszarem jest socjalizacja, bowiem gry wideo mogą odgrywać kluczową rolę w budowaniu tożsamości społecznej graczy, pomagając im w integracji z innymi oraz w zdobywaniu akceptacji w społeczności graczy. Przykłady zaczerpnięte z wywiadów pokazują, że uczestnictwo w grach wideo może prowadzić do zacieśniania więzi społecznych i rozwijania umiejętności interpersonalnych.



UNIwersYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO
w BYDGOSZCZY
Wydział Nauk o Kulturze

ul. Jagiellońska 11, 85-067 Bydgoszcz, tel. 52 322 03 55

Rozdział siódmy koncentruje się na syntetycznym podsumowaniu wyników badań oraz przedstawieniu wniosków i rekomendacji wynikających z analizy empirycznej. Autor przedstawia rekomendacje dla osób z niepełnosprawnościami, sugerując, aby aktywnie poszukiwały gier dostosowanych do ich potrzeb oraz angażowały się w społeczności graczy, które mogą stanowić ważne źródło wsparcia i integracji społecznej. Podkreśla także znaczenie gier wideo jako narzędzia wspierającego rozwój i rehabilitację osób z niepełnosprawnościami. Sugeruje, aby opiekunowie i terapeuci wykorzystywali gry w procesach edukacyjnych i terapeutycznych. Dodatkowo, autor przedstawia rekomendacje dla twórców, zwracając uwagę na potrzebę zwiększenia dostępności gier poprzez uwzględnienie różnorodnych potrzeb graczy z niepełnosprawnościami. Sugeruje wprowadzenie standardów dostępności oraz projektowanie gier z myślą o inkluzywności.

Przechodząc do wskazania słabości pracy, zacznę od największej jej wady, jaką jest przyjęcie przez autora „paradygmatu interpretatywizmu” jako głównego podejścia badawczego, konkretnie metody gęstego opisu Clifforda Geertza. Autor stara się wskazać, że to podejście pozwoli mu na głębokie zrozumienie doświadczeń osób z niepełnosprawnościami. Czuję ogromny niedosyt związany z bardzo pobieżnym omówieniem dokładnych założeń i procedur/etapów badań opartych na gęstym opisie. Gdyby autor zdecydował się na wprowadzenie takiej analizy, być może dostrzegłby, że gęsty opis służy zrozumieniu i interpretacji zjawisk kulturowych, a nie indywidualnych doświadczeń osób. Gęsty opis wykracza poza zwykłą obserwację zachowań, wydarzeń, aby zinterpretować kontekst i znaczenie, które za nimi stoją. Chodzi o stworzenie głębokiego, szczegółowego i subtelnego opisu praktyk kulturowych, który pozwala zrozumieć warstwy znaczeń i symboliczne aspekty ludzkich zachowań.

Prace nad gęstym opisem zaczynają się od wyboru tematu badawczego. Może to być na przykład praktyka kulturowa osadzona w szerszym kontekście społecznym, historycznym i kulturowym. Ważne jest zrozumienie znaczeń, wartości i norm, które kształtują dane zachowania. Następnie przystępuje się do analizy znaczenia symbolicznego zaobserwowanych zachowań. Chodzi o odkrycie wielowarstwowych znaczeń, od natychmiastowych i konkretnych interpretacji po bardziej abstrakcyjne i kulturowe rozumienia. Klasycznym



UNIWERSYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO
w BYDGOSZCZY
Wydział Nauk o Kulturze

ul. Jagiellońska 11, 85-067 Bydgoszcz, tel. 52 322 03 55

przykładem gęstego opisu jest analiza Geertza dotycząca balijskich walk kogutów. „Cienki” opis ograniczałby się jedynie do stwierdzenia, że ludzie obstawiają walki kogutów. Natomiast „gęsty” opis zagłębia się w symbolikę tych walk jako reprezentacji balijskiej struktury społecznej, męskości, statusu i rywalizacji. Geertz interpretuje walki kogutów jako kulturowy tekst, bogaty w znaczenia, które odzwierciedlają i wzmacniają wartości i napięcia w balijskim społeczeństwie. Koncept gęstego opisu Geertza to jednym słowem narzędzie do zrozumienia kultury w jej złożoności i głębi. W analizie Śledzia dotyczącej roli gier w życiu osób z niepełnosprawnościami na próżno szukać takiej „głębi” analizy i tak naprawdę jego opis jest właśnie opisem „cienkim”, nie „gęstym”.

Nie przeczy to naturalnie wartości analizy doktoranta, ale świadczy o niezrozumieniu przyjętej metodologii. Odnieść można wrażenie, że została ona potraktowana w charakterze „wrzutki”, na zasadzie „czymś trzeba wypełnić rozdział metodologiczny”. Tymczasem powinno być odwrotnie – to metodologia wyznaczać powinna ramy dociekań. Jeśli autor miał na myśli odkrycie doświadczenia respondentów (znaczeń, sensów, jakie przypisują oni graniu) odpowiednią metodą mogłaby być na przykład interpretacyjna analiza fenomenologiczna (*interpretative phenomenological analysis*)¹ mieszcząca się w paradygmacie fenomenologicznym. Wydaje się, że byłaby ona odpowiednia, ponieważ zwykle wykorzystuje się ją do odkrywania położenia człowieka w jakiejś konkretnej, trudnej sytuacji, jego radzenie sobie w świecie i ze światem, a także problemy, których doświadcza. Dla badaczy IPA ważne są życiowe doświadczenia mające osobiste znaczenie dla człowieka. IPA, skoncentrowana na tych znaczeniach i tworzeniu sensów w konkretnym kontekście, wśród ludzi, którzy dzielą konkretnie doświadczenie, wiąże się ze znacznie bardziej skomplikowaną analizą wywiadów (szereg etapów i wyodrębnianie tematów podrzędnych i nadrzędnych z analizowanego materiału). Wspominam o IPA nie po to, aby uznać ją za jedyną możliwą metodę, którą można by zastosować, ale dlatego, aby uświadomić, jak niedobrym wyborem jest gęsty opis i interpretatywizm (innym wyborem mogłaby być teoria ugruntowana, jeśli autor chciałby położyć większy nacisk na czynniki wpływające na to, jak osoby z niepełnosprawnościami grają i jak radzą sobie w doświadczanej przez siebie sytuacji).

¹ Jonathan A. Smith, Paul Flowers, and Michael Larkin, *Interpretative Phenomenological Analysis: Theory, Method and Research* (London: SAGE Publications Ltd, 2009).



UNIWERSYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO
w BYDGOSZCZY
Wydział Nauk o Kulturze

ul. Jagiellońska 11, 85-067 Bydgoszcz, tel. 52 322 03 55

Kolejny poważny punkt krytyki dotyczy tego, że autor wykonał bardzo słabą pracę w zakresie analizy literatury. Brakuje odniesienia do wielu kluczowych badań zagranicznych dotyczących roli gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami (a więc tematu kluczowego dla Śledzia). Jednym słowem brakuje w pracy kompleksowego przeglądu literatury (nawet jeśli byłby to przegląd jakościowy/narracyjny). Oto kilka przykładowych tekstów, które przynosi bardzo pobieżne (nie oparte o żadne procedury) przeszukiwanie podstawowych baz danych (podaje tylko kilka; przykłady można mnożyć):

- Baltzar, P., Hassan, L., & Turunen, M. (2023). "It's Easier to Play Alone": A Survey Study of Gaming With Disabilities. <https://doi.org/10.1123/jege.2022-0029>
- Bystrova, T. Yu., & Tokarskaja, L. V. (2023). Designing Tabletop Games for Individuals with Disabilities Through Student Project Activity. In D. Bylieva & A. Nordmann (Eds.), *The World of Games: Technologies for Experimenting, Thinking, Learning* (pp. 143–159). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-48016-4_11
- Czerska, I. (2023). Development directions of the gaming industry as opportunities for people with disabilities. *Scientific Papers of Silesian University of Technology. Organization and Management Series*, 2023(166), 157–166. <https://doi.org/10.29119/1641-3466.2022.166.10>
- Gotfrid, T. (2016). Games for People with Developmental Disabilities. *Proceedings of the 18th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*, 335–336. <https://doi.org/10.1145/2982142.2982148>
- Kuo, H. J., Yeomans, M., Ruiz, D., & Lin, C.-C. (2024). Video games and disability – A risk and benefit analysis. *Frontiers in Rehabilitation Sciences*, 5. <https://doi.org/10.3389/fresc.2024.1343057>
- Maeng, H., Kwon, E., Kim, K., Kang, M., & Lee, S. (2023). ICT-based Exergame On Balance And Strength Among People With Developmental Disabilities: A Meta-analysis: 726. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 55(9S), 250. <https://doi.org/10.1249/01.mss.0000982040.22918.a0>
- Patsi, C., & Evaggelinou, C. (2022). Recent Developments regarding Exergames and Individuals with Disabilities. *European Conference on Games Based Learning*, 16(1), Article 1. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.16.1.735>
- Santórum, M., Carrión-Toro, M., Morales-Martínez, D., Maldonado-Garcés, V., Araujo, E., & Acosta-Vargas, P. (2023). An Accessible Serious Game-Based Platform for Process Learning of People with Intellectual Disabilities. *Applied Sciences*, 13(13), Article 13. <https://doi.org/10.3390/app13137748>
- Sousa, C., Neves, J. C., & Damásio, M. J. (2022). Intellectual disability through gaming: Operationalizing accessibility, participation and inclusion. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 14(2), 141–159. https://doi.org/10.1386/jgvw_00055_1
- Terras, M. M., Boyle, E. A., Ramsay, J., & Jarrett, D. (2018). The opportunities and challenges of serious games for people with an intellectual disability. *British Journal of Educational Technology*, 49(4), 690–700. <https://doi.org/10.1111/bjet.12638>
- Wästerfors, D., & Hansson, K. (2017). Taking ownership of gaming and disability. *Journal of Youth Studies*, 20(9), 1143–1160. <https://doi.org/10.1080/13676261.2017.1313969>

Mimo powyższej krytyki, warto zauważyć, że doktorant podejmuje tematykę, która jest stosunkowo mało zbadana na polskim polu (stąd warto odnosić też do literatury zagranicznej). Rola gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami to obszar wymagający większej uwagi



UNIWERSYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO
w BYDGOSZCZY
Wydział Nauk o Kulturze

ul. Jagiellońska 11, 85-067 Bydgoszcz, tel. 52 322 03 55

ze względu na rosnące znaczenie technologii i gier wideo w codziennym życiu. Śledź porusza się w obszarze szeregu dyscyplin, takich jak socjologia, psychologia, *media studies*, a także *disability studies*, co pozwala na kompleksowe spojrzenie na badany problem. Taka interdyscyplinarność pokazuje zdolność autora do integrowania wiedzy z różnych dziedzin, co wydaje się szczególnie istotne dla analizy tak złożonych zagadnień jak niepełnosprawność i technologia. Autor wykorzystuje technikę wywiadu swobodnego, co pozwala na uzyskanie bogatych i zróżnicowanych danych jakościowych.

Jak zostało już zauważone, rozprawa kończy się konkretnymi rekomendacjami zarówno dla środowiska osób z niepełnosprawnościami, jak i dla twórców gier. Dzięki temu praca ma potencjał, aby wpłynąć na rzeczywiste zmiany w projektowaniu gier i podejściu do problemu niepełnosprawności w kontekście technologicznym (choć w przypadku rekomendacji dla designerów przydałoby się raczej dokładniejsze wskazanie dlaczego tworzenie bardziej włączających gier może być bardziej „opłacalne”, a nie jakie rozwiązanie techniczne stosować). Dodatkowo, doktorant wykazuje się dużym zaangażowaniem w tematykę pracy, co widać zarówno w sposobie prowadzenia badań, jak i w opisie ich etycznych aspektów. Zwracanie uwagi na specyfikę badanej społeczności i respektowanie jej potrzeb i perspektyw to ważny element pracy, który dodaje jej wartości naukowej i etycznej.

Podsumowując recenzję dysertacji doktorskiej mgra Macieja Śledzia, *Rola gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami*, stwierdzam, iż spełnia ona warunki stawiane rozprawie doktorskiej określone w art. 187 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. z 2023 r. poz. 742m z późn. zm.). W związku z tym wnioskuję o przyjęcie dysertacji doktorskiej i dopuszczenie mgra Macieja Śledzia do dalszych etapów postępowania w przewodzie o nadanie stopnia doktora.

dr hab. Piotr Siuda, prof. UKW