

RECENZJA ROZPRAWY DOKTORSKIEJ MAGISTRA MACIEJA ŚLEDZIA

ROLA GIER WIDEO W ŻYCIU OSÓB Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIAMI

Pan Maciej Śledź w pracy doktorskiej wziął na warsztat zagadnienie tyleż interesujące poznawczo i ważne społecznie, co rzadko podejmowane w polskim piśmiennictwie. Pracę poświęcił omówieniu roli, jaką gry wideo odgrywają w życiu osób z niepełnosprawnościami ze szczególnym uwzględnieniem czterech sfer życia graczy z niepełnosprawnościami: edukacji, interakcji społecznych, aktywności kulturowej oraz socjalizacji. Co szczególnie cenne Doktorant rozważania oparł nie tylko na literaturze przedmiotu czy analizie gier, ale przede wszystkim na samodzielnie przeprowadzonych badaniach terenowych – serii swobodnych wywiadów przeprowadzonych z graczami z niepełnosprawnościami. Autor wielokrotnie na kartach rozprawy oddaje im głos, co jest cennym wkładem w rodzimą refleksję nad grami wideo oraz polskie studia o niepełnosprawności.

Przedstawiona do oceny praca składa się z siedmiu rozdziałów. Pierwsze dwa rozdziały przedstawiają stan badań, przegląd literatury i podstawowe orientacje teoretyczne w zakresie badań niepełnosprawności oraz gier wideo. Po teoretycznym wprowadzeniu Autor przechodzi do zasadniczej, empirycznie ugruntowanej części pracy. Rozdział trzeci poświęcony jest metodologii przeprowadzonych badań. Kolejne trzy rozdziały to tematycznie uporządkowane raporty z wywiadów, które Autor przeprowadził z niepełnosprawnymi graczami. Poświęcone są kolejno genezie grania, dostępności gier oraz roli gier wideo w życiu respondentów. Ostatni, siódmy, rozdział zawiera serię rekomendacji przygotowanych na podstawie badań empirycznych, a ukierunkowanych na środowisko osób z niepełnosprawnościami oraz na branżę projektantów gier.

Poszczególne rozdziały, jak i ich części układają się w spójną narrację. Wywód momentami traci klarowność i staje się chaotyczny (szczególnie w części metodologicznej jest zawiliły, a sposób prezentacji treści niejasny), jednak w ogólnym odbiorze praca układa się w logiczną

całość. Porządkującym i ułatwiającym lekturę zabiegiem były gęste i udane podsumowania każdego z rozdziałów i całej pracy.

Największym atutem rozprawy doktorskiej jest empiryczne badanie relacji między graczami z niepełnosprawnościami a grami wideo. Pan Śledź przeprowadził serię swobodnych wywiadów, a zebrany materiał, który obszernie cytuje w pracy, jest unikatowym zasobem, cennym dla dwóch stosunkowo nowych w Polsce dyscyplin: studiów nad grami oraz studiów o niepełnosprawności. W obydwu tych tradycjach w zakresie kulturoznawczej analizy prym wiodą badania ukierunkowane na analizę i interpretację tekstu kultury (samej gry), jeśli dotyczą użytkowników, to raczej tych idealnych, założonych przez twórców gier czy opisujących ich badaczy, niż tych faktycznych. Decyzję o doborze metody badawczej – wywiadu swobodnego – oceniam bardzo dobrze, podobnie jak strategię intensywnego zakotwiczenia własnych analiz i interpretacji w obszernie cytowanych wypowiedziach respondentów i respondentek.

Na poziomie metodologicznym chciałabym docenić dwie kwestie. Po pierwsze Autor pozycjonuje siebie jako badacza bez niepełnosprawności zarówno wobec tematu badania, jak i respondentów. Uważam to za ważny akt zarówno w badaniach terenowych, jak i w zakresie etyki badań w paradygmacie studiów o niepełnosprawności. Po drugie Autor, pozycjonuje swoich rozmówców w kategorii ekspertów i z takiej pozycji prowadzi z nimi rozmowy. W paradygmacie studiów o niepełnosprawności tak właśnie postrzegani są rozmówcy z niepełnosprawnościami – są specjalistami w zakresie życia, doświadczania, tworzenia i funkcjonowania w rzeczywistości z doświadczeniem niepełnosprawności. Nie jest to jednak standard w innych podejściach, w których nazbyt często pisze się o osobach z niepełnosprawnościami jako przedmiocie badań (opieki, troski itp.). Bardzo doceniam także zadbanie o dostępność pracy dla czytelników korzystających z czytników ekranu poprzez zaopatrzenie wszystkich wykorzystanych w pracy ilustracji w tekst alternatywny.

Wobec deklaratywnego i faktycznego osadzenia wyводу w studiach o niepełnosprawności (*disability studies*) zwraca jednak uwagę język, jakim posługuje się Autor, który pochodzi z innego, patologizującego niepełnosprawność rejestru w powracających sformułowaniach „dotknięci niepełnosprawnością” (s.16, s. 29 i inne) czy „dręcząca niepełnosprawność” (s. 38). Problematiczne jest także konsekwentne sprzężanie niepełnosprawności z chorobą. Kategorie te nie są tożsame (osoby z niepełnosprawnościami mogą być zdrowe). Rozumiem, że w kontekście osób z postępującą niepełnosprawnością na skutek choroby (a to kilkoro z rozmówców) takie splecenie jest zasadne, ale warto je wprowadzić i omówić.

Głównym celem badań było rozpoznanie roli gier wideo w edukacji, interakcji społecznych, aktywności kulturowej oraz socjalizacji graczy z niepełnosprawnościami. Trudno jednak nie odnieść wrażenia, że dynamika rozmów i opinie respondentów poprowadziły projekt w nieco innych kierunkach, na co Autor sprawnie i z pożytkiem dla pracy zareagował. Tak odczytuje obecność rozdziału 4. poświęconego zakotwiczonemu w indywidualnych autobiografiach respondentów narracjom o genezie grania. Osadzenie początków zainteresowania grami w biografiach osób w różnym wieku jest ciekawym głosem w rosnącej dyskusji o historii mediów/ komputerów i konsol/ gier wideo w Polsce i szerzej w Europie Środkowej. Wątek ten może z powodzeniem zostać ujęty w tej ramie teoretycznej w postaci osobnego artykułu, jeśli tylko zakres materiału na to pozwala. Pozytywnie też oceniam uwzględnienie w analizie różnej genezy niepełnosprawności respondentów, która przekłada się na odmienne praktyki grania. Podobnie rozdział 5., poświęcony dostępności gier, wydaje się być efektem reakcji Autora na zebrany materiał badawczy. Zapewne ze względu na własne zainteresowania badawcze, ten właśnie rozdział jest dla mnie szczególnie interesujący. Autor koncentruje się w nim na różnych strategiach radzenia sobie z respondentów z niedostępnością sprzętu oraz samych gier. Owe strategie przyjmują formę zarówno inwestycji w specjalistyczny sprzęt peryferyjny, specyficzne strategie korzystania z dostępnego sprzętu (jak wypracowane sposoby trzymania kontrolera, siedzenia itp.), jak i taktyki grania. Chętnie przeczytałabym obszerniejszy i mocniej osadzony w literaturze i materiale empirycznym tekst na ten temat.

Cennym dodatkiem jest ostatni rozdział w którym Autor, na podstawie zebranych świadectw i danych proponuje rekomendacje dla osób związanych z niepełnosprawnością oraz z branżą gier. Z powodzeniem przekuć je można na materiał popularyzowany i komunikowany bezpośrednio do osób z niepełnosprawnościami, nauczycieli, opiekunów, instytucji kultury czy projektantów gier. Tym, czego zabrakło mi w rekomendacjach, to wątki dotyczące wsparcia graczy z niepełnosprawnościami w zakresie dostępu do hardware'u, w tym do sprzętów peryferyjnych, przede wszystkim ich finansowania i odpowiedniego wyposażenia placówek.

Inne warte wyróżnienia propozycje, wynikające z części analitycznej to podkreślenie wagi sieciowych gier online jako praktyk komunikacyjnych i omówienie tego w jaki sposób gracze (w tym niesłyszący) porozumiewają się w trakcie gry i jakie znaczenia tej komunikacji przypisują.

Dalej, w formie wyliczenia, przedstawiam uwagi i sugestie dotyczące trzech sfer rozprawy:

Refleksja nad mediami:

1. Autor konceptualizuje WEB 2.0/media społecznościowe w kategoriach wolności użytkowników i ich nieskrępowanej twórczości. Odwzorowuje to pierwsze fazy entuzjazmu dla wolnościowych aspektów mediów społecznościowych - i faktycznie spora część literatury, do której odwołuje się Autor jest sprzed kilkunastu lat i tę właśnie fazę reprezentuje. Dziś dyskusja wokół mediów społecznościowych uwzględnia ich krytykę w zakresie praw własności, mechanizmów dystrybucji treści, różnych uwarunkowań treści kreowanych przez użytkowników. Jakkolwiek trudno nie zgodzić się z Autorem, że dla użytkowników z niepełnosprawnościami media społecznościowe praktycznie zmieniły reguły gry w dostępności do przestrzeni publicznej, kreacji własnego wizerunku i treści, to warto byłoby uwzględnić w wywodzie krytyczny namysł nad konsekwencjami platformizacji tego rodzaju komunikacji.
2. Duże wątpliwości budzi omówienie kategorii cyborga. Autor zdaje się mylić posthumanizm z transhumanizmem (np. „posthumanisci badają zmianę koncepcji podmiotu, 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 maszyną” s. 31). Błędnie też wskazuje na genezę samego terminu „cyborg”, którą przypisuje D. Haraway i jej *Manifestowi Cyborgów* (s. 31), pomijając dyskurs cyborgizacyjny toczący się w nauce od lat 1960. W odwołaniach do *Manifestu* pojawiają się nieścisłości i duże uproszczenia, zaś punktem odniesienia jest dla Autora oryginalny tekst, nie polskie tłumaczenie (to nie jedyny taki przypadek, np. *Umysł, osobowość, społeczeństwo* G. Meada). Przyjęta przez Autora definicja słabo rozwiniętego cyborga jest nieprecyzyjna („osoba, która na co dzień związała swoje życie z technologią” s. 32). Autor omawia ją na przykładzie telefonii, więc technologii informacyjnej, ale definicję cyborga, tak jak ją opisał spełnia też osoba pisząca długopisem lub nosząca ubrania.
3. Autor rozważa przykłady gier ukierunkowanych na kwestie niepełnosprawności – proponowałabym uzupełnienie wywodu o refleksję nad doświadczeniem ich projektantów (taka informacja pojawiła się bodaj tylko w przypadku *Dys4ii*). Czy współpracują z lekarzami i rehabilitantami? Czy sami bywają osobami z niepełnosprawnościami?
4. Mam wątpliwość czy trzeba dziś udowodniać, że gry wideo są tekstami kultury, a granie jest praktyką kulturową. Współcześnie kwestie te nie budzą wątpliwości.

Refleksja nad niepełnosprawnością:

1. Autor wskazuje na gry wideo jako technologię wspomagającą osoby z niepełnosprawnościami i podaje wiele przykładów wsparcia, które jest specyficzne dla kondycji rozmówców. Jednak wiele elementów o których wspomina Pan Śledź, jak nauka języków obcych czy w ogóle nauka poprzez granie, nie jest funkcją wspomagającą w sposób szczególnie ukierunkowaną na graczy z niepełnosprawnościami. Podobne funkcje gry casualowe (na których skupia się Autor) spełniają także wobec graczy bez niepełnosprawności. Rozumiem, że Autor chciał wykazać możliwie kompletny katalog oddziaływania gier na graczy z niepełnosprawnościami, jednak zastrzeżenie o bardziej uniwersalnym charakterze oferowanego przez nie wsparcia pozwoliłoby uniknąć wrażenia, że gry są wspomagające tylko dla użytkowników z niepełnosprawnościami.
2. Autor wskazuje, że „Istotną kwestią opisaną w każdym z wspomnianych modeli [niepełnosprawności] jest dążenie do zrozumienia, w jaki sposób jednostka utraciła sprawność.” (s. 16), to stwierdzenie z którym trudno się zgodzić chociażby w relacji do społecznego/krytycznego modelu niepełnosprawności. Podobnie trudno przyjąć stwierdzenie „Częścią wspólną dla każdego modelu niepełnosprawności jest chęć niesienia pomocy, która rozumiana jest w kategoriach rehabilitacji i integracji społecznej.” (s. 27) – społeczny/krytyczny model programowo nastawione są na społeczną zmianę, nie na pomoc indywidualnej jednostce.
3. Opis poszczególnych modeli niepełnosprawności jest zbyt uproszczony, co jest zapewne podyktowane ograniczeniami rozmiarów pracy. Sama kategoria niepełnosprawności jest w pracy zuniwersalizowana, podczas gdy podlega różnym uwarunkowaniom w skali globalnej. Regionalny charakter zniknął z wyводу, np. gdy następuje odwołanie do National Center for Medical Rehabilitation Research, ale nie wiadomo jakiego kraju (s. 21). Zawiesza to refleksję o niepełnosprawności w geograficznej, ale i politycznej i ekonomicznej próżni. Niepełnosprawność jest też zróżnicowana pod względem typów - doświadczenie niepełnosprawności mobilności, jest odmienne od niepełnosprawności sensorycznych, a te inne od bodaj najbardziej stygmatyzowanej niepełnosprawności intelektualnej. Ta różnorodność przekłada się na odmiennosc w roli gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami. Dodatkowo całkowicie pominięto wątek aktywizmu osób z niepełnosprawnościami przyjmując założenie, że to różnorodne modele niepełnosprawności (a więc dyskurs naukowy) determinują tożsamosc i aktywnosc jednostek (s. 22).
4. Autor posługuje się kategorią etnocentryzmu. Sądzę, że trafniejszym wyborem byłaby kategoria ableizmu, która w pracy pojawia się incydentalnie.

5. Autor posługuje się kategorią jakości życia, której nie definiuje. W konsekwencji użyto jej w potocznym rozumieniu, zasadniczo jako nienudzenie się (s. 139).

Metodologia badań:

1. Nie opisano odpowiednio badanej próby. Autor nie wskazuje z iloma osobami przeprowadził wywiady, w jakim są wieku, gdzie mieszkają, jakie mają niepełnosprawności, jaka jest ich płeć. Część tych informacji zyskujemy z lektury części analitycznej, w dużej mierze z przytaczanych cytatów. W próbie nie pojawili się żadni gracze niewidomi czy z niepełnosprawnościami intelektualnymi. Autor nie wskazuje dlaczego tak się stało, z czego to wynika i jakie są tego konsekwencje dla wyników badania (wzmianka o braku niewidomych graczy pojawia się w podsumowaniu). Wobec tych braków w reprezentacji warto było poszukać opisów doświadczeń tych graczy w literaturze. To powiedziawszy pragnę podkreślić, że dużym atutem badania jest znalezienie różnorodnej próby w tak specyficznej i trudnej do zlokalizowania grupie, jak gracze z niepełnosprawnościami. Dobrze dobrano metodę dobru próby – metodę kuli śniegowej.
2. Warto byłoby uwzględnić w opisie metodologii w jaki sposób przeprowadzane były wywiady – czy tylko bezpośrednio czy też online? W domach użytkowników? Jakie to mogło mieć znaczenie dla procesu badawczego?
3. W badaniu brała udział osoba (osoby?) niesłysząca - chętnie dowiedziałabym się jak w jej przypadku przebiegał wywiad: w jakim odbył się języku? Czy korzystano z pomocy tłumaczki polskiego języka migowego?
4. Mimo, że Autor poświęcił uwagę kwestiom etycznym w badaniu niepełnosprawności, nie pojawia się informacja czy respondenci wyrazili świadomą zgodę na udział w badaniu i na bycie nagrywanym/nagrywaną.
5. Nie pojawiła się także informacja o ewentualnej anonimizacji wypowiedzi, o mechanizmie odnoszenie się do nich. Same wypowiedzi nie zostały poddane żadnej edycji, co rozumiem jako wybór Autora (o którym warto wspomnieć w opisie metodologii). W konsekwencji jednak część z nich jest praktycznie niezrozumiała ze względu na wyrwanie z kontekstu oraz niepoddaną edycji transkrypcje z języka mówionego.
6. Autor napisał: „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.” (s. 108). Istnieje jednak piśmiennictwo, które poświęcone jest graczom z niepełnosprawnościami, by

przywołać tylko książki *Gaming Disability: Disability Perspectives on Contemporary Video Games* pod redakcją Katie Ellis, Tama Leaver, Mike Kent z 2022 roku, *Disability and Video Games: Practices of En-/Disabling Modes of Digital Gaming* pod redakcją Markus Spöhrer, Beate Ochsner z 2023 roku. W języku polskim pisał o tym D. Gałuszka w tekście Gry wideo w perspektywie potrzeb osób niepełnosprawnych w 2018 roku.

7. Autor dogłębnie opisuje metodę opisu gęstego i swoją praktykę w tym zakresie, jednak nie widać jej śladów w analitycznej części tekstu. Nie dowiadujemy się wprost o żadnych kontekstowych uwarunkowaniach poszczególnych respondentów (jak wiek, położenie społeczne, miejsce i warunki zamieszkania) czy elementach komunikacyjnych wpływających na interpretację wypowiedzi (jak śmiech, westchnienie itp.).
8. Zdarza się, że Autor pozostawia niemal bez komentarza wypowiedzi respondentów, które aż się proszą o osadzenie w kontekście, wyjaśnienie czy analizę. Przywołuje On na przykład kilka wypowiedzi respondentów, którzy podkreślają, że gry są dla nich „wszystkim”. Jakkolwiek można zrozumieć ich intencję, to ze względu na częstość pojawiania się i niejednoznaczność tego sformułowania, Autor powinien chociaż spróbować je skonceptualizować. Podobnie na stronie 136 wskazuje na kilka wypowiedzi, które negują znaczenie niepełnosprawności respondentów dla ich praktyk gamingowych, co stoi w opozycji do założeń całego projektu badawczego i doprasza się omówienia.
9. Część materiałów (zrzuty z ekranu z grupy na Facebooku) nie została poddana analizie. Ograniczono się tylko do ich zaprezentowania.
10. Znakomita część analiz zawartych w części „Gry jako alternatywa dla innych aktywności kulturowych” dotyczy nie tyle aktywności kulturowej co społecznej (jak udział w wydarzeniach takich jak Boże Narodzenie czy Sylwester). Ta część wywodu jest najsłabiej umotywowana w materiale. Jednocześnie też zawiera pewien błąd logiczny: w pracy, gry przedstawiane są zarówno jako aktywność kulturowa, jak i jako alternatywa wobec aktywności kulturowej.
11. W części analitycznej kilkakrotnie powtarzały się te same wypowiedzi. Czasami szczególnie gęsta wypowiedź nadaje się do wykorzystania przy opisie kilku kategorii, jednak w takich sytuacjach lepiej zrezygnować z wielokrotnego cytowania.
12. Autor na stronie 93 poddaje analizie scenariusz lekcji, jednak nie pojawiają się żadne informacje dotyczące tego materiału (autor, wydawca, rok powstania itp.).
13. W pracy pojawiają się kolokwializmy (jak „słaba naukowa argumentacja” s. 124, „badania kręciły się wokół...” s. 145).

Pomimo powyższych uwag i sugestii praca proponuje interesujący i nowatorski sposób podejścia do relacji między grami wideo a graczami z niepełnosprawnościami w Polsce. Jej szczególnie cennym elementem są autorskie badania empiryczne. Uznaję, że doktorat Pana Macieja Śledzia ROLA GIER WIDEO W ŻYCIU OSÓB Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIAMI spełnia wymogi ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce dla rozprawy doktorskiej, prezentując ogólną wiedzę teoretyczną Doktoranta i umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej, zaś sama rozprawa jest oryginalnym rozwiązaniem problemu naukowego poprzez zastosowanie wyników własnych badań. Rekomenduję zatem dopuszczenie magistra Macieja Śledzia do kolejnych etapów procedury doktorskiej.