

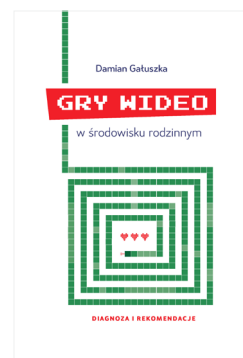
Wyzwania cyfrowego rodzicielstwa.
O *Grach wideo w środowisku rodzinnym* Damiana Gałuszki
Anna Paprzycka

Challenges of Digital Parenthood.
On Damian Gałuszka's *Video Games in Family Environment*

Damian Gałuszka
Grzy wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje

Kraków 2017
Wydawnictwo Libron
ISBN: 978-83-65705-37-2
ss. 253

Okładka © by Wydawnictwo Libron



Anna Paprzycka — mgr; doktorantka w Instytucie Teatru i Sztuki Mediów na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu; w 2017 roku ukończyła Media Interaktywne i Widowiska na UAM; członkini centrum badawczego HAT Research Center; interesuje się oprogramowaniem, robotyką, sztuczną inteligencją; prowadzi warsztaty z kreatywnego programowania. Kontakt: a.paprzycka@gmail.com

Creatio Fantastica nr 2 (59) 2018, ss. 187–196, DOI: 10.5281/zenodo.3312016

© Artykuł dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe (CC BY 4.0).

DAMIAN GAŁUSZKA JEST DOKTORANTEM W INSTYTUCIE SOCJOLOGII UNIWERSYTETU JAGIELLOŃSKIEGO i twórcą rozważań dotyczących cyfrowej kultury, w tym przede wszystkim gier. Do tej pory badacz sukcesywnie włączał w obszar swojej refleksji pionierskie tematy, takie jak kwestia osób niepełnosprawnych¹ czy też problem seksizmu² w grach wideo. Jego najnowsza publikacja – *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje* – pretenduje do bycia jedną z pierwszych polskojęzycznych książek zgłębiających zależności pomiędzy grami, dziećmi a rodzicami, łącząc perspektywę medjoznawczą, ludologiczną oraz socjologiczną.

Autor zaczyna od stworzenia kompleksowego ujęcia podstawowych terminów i teorii związanych z grami wideo, które zebrane zostały w pierwszym rozdziale. Zakreślając skalę tego zjawiska we współczesnej kulturze, Gałuszka podkreśla, że zarówno ich popularność, jak i wartość rynkowa rosną z roku na rok, zrównując się z sektorami telewizji satelitarnej i kablowej³. Trudno nie zgodzić się z tezą, że popularność gier stale wzrasta, jednak należałoby tutaj zweryfikować argumentację badacza, który nie uwzględnił tego, że zwiększający się dochód, jaki przynoszą, świadczy nie tylko o ich popularności, ale wynika przede wszystkim z rozwoju technologii, zwiększających cen komputerów, kart graficznych, procesorów, konsoli, oprogramowania i, co jest z bezpośrednio związane z tym ostatnim, samych gier.

Autor publikacji zbiera w tym samym rozdziale imponującą pod względem objętości bazę teorii naukowych dotyczących gier. Rozpoczyna od klasyków tego dyskursu, czyli od Johana Huizingi i Rogera Caillois, którzy jako pierwsi zwrócili uwagę na to, że zabawa jest fundamentem kultury i czynnikiem napędzającym jej wewnętrzne procesy⁴, oraz wyznaczyli gatunkowe cechy tego typu aktywności⁵. Gałuszka przywołuje te klasyczne już dla badań nad grami nazwiska jedynie kontekstowo, podkreślając, że wobec cyfrowej kondycji współczesności straciły już one na aktualności⁶. To dość drastyczne uproszczenie sprawy i brakuje tutaj rozróżnienia na to, które elementy klasycznych teorii pozostają jeszcze użyteczne do opisu dzisiejszej rzeczywistości, a które z nich – i dlaczego – już się zdezaktualizowały. Następnie zestawione ze sobą zostają różne definicje gier, opracowane przez takich badaczy, jak m.in. Jon Dovey i Helen Kennedy, Espen Aarseth czy Mihály Csíkszentmihályi. Sam autor publikacji opowiada się za definicją wypracowaną przez duńskiego groźnawcę Jespera Juula. W dalszej części rozdziału omówiony jest także podział na media stare i nowe. Powołując się na Magdalenę Szpunar, Gałuszka wyznacza moment przełomu na lata osiemdziesiąte XX wieku. Później przywołuje też charakterystykę nowych mediów za Denisem McQuailem oraz Lvem Manovichem. To teoretyczne wprowadzenie uzupełnia omówienie pojęcia ergodyczności Aarsetha, interfejsu czy immersji (tu w oparciu o teorie

¹ Damian Gałuszka, *Niepełnosprawność w grach wideo – omówienie na przykładach wybranych wirtualnych postaci*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2018, nr 3 (14), ss. 92–112; Tenże, *Gry wideo w perspektywie potrzeb osób niepełnosprawnych*, w: *Oblicza niepełnosprawności w teorii i praktyce*, red. Jakub Niedbalski, Mariola Raclaw, Dorota Żuchowska-Skiba, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego 2018, ss. 327–355.

² Tegoż, *Gry wideo wobec problemu seksizmu – próba netnograficznej analizy na przykładzie wybranych dyskusji internetowych*, w: *Kobieta strona popkultury*, red. Katarzyna Jewtuch, Kamila Kowalczyk, Joanna Płoszaj, Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej Trickster 2016, ss. 81–102.

³ Tegoż, *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*, Kraków: Wydawnictwo Libron 2017, s. 22.

⁴ Johan Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Warszawa: Czytelnik 1985, s. 17.

⁵ Roger Caillois, *Gry i ludzie*, przekł. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen 1997, s. 20.

⁶ D. Gałuszka, *Gry wideo w życiu...*, dz. cyt., s. 31.

Janet Murray oraz Alison McMahan). Autor książki poświęca uwagę również zróżnicowaniu rodzajów graczy na potencjalnego, aktualnego, implikowanego oraz transgresyjnego, odwołując się do rozważań Aarsetha. Następnie szczegółowo omawia motywacje graczy i style grania w odniesieniu do teorii Jona Doveya, Helen Kennedy, ponownie Aarsetha, Ervinga Goffmana, T.L. Taylora, Johna L. Sherry'ego czy Richarda Bartle'a.

W drugiej połowie pierwszego rozdziału przedstawiony zostaje przegląd stanu badań w obszarze nauk socjologicznych. Szczególnie ciekawe w tej części jest wprowadzenie różnicowania na *digital natives* oraz *digital immigrants*, autorstwa amerykańskiego pisarza Marca Prensky'ego. Określenia te odnoszą się do różnych pokoleń: młodszego, oszajanego od urodzenia z rzeczywistością cyfrową, któremu nabywanie kompetencji technologicznych przychodzi łatwiej, oraz starszego, które było świadkiem przełomu cyfrowego (przez co zostało niejako rozciągnięte pomiędzy tymi dwoma rzeczywistościami), a jednak z większym wysiłkiem przyswaja specjalistyczne informacje. Te dwa pojęcia wielokrotnie będą punktem odniesienia dla Gałuszki, szczególnie w kontekście opisu kompetencji cyfrowych w środowisku rodzinnym. Autor poświęca dużo uwagi zróżnicowaniu cech pokoleniowych (odwołując się do koncepcji Marcina M. Drewsa, Anny Brzezińskiej albo Marty Wrońskiej), co jest szczególnie istotne dla przeprowadzonej później analizy środowiska szkolnego i rodzinnego.

Niezwykle intrygujące i warte głębszej problematyki są przywoływane przez Gałuskę teorie dotyczące zależności pomiędzy gramami a kulturą. Jak stwierdził węgierski psycholog Mihály Csíkszentmihályi, są one zjawiskami analogicznymi, a różnicuje je jedynie zakres oddziaływania. Wpływ kultury jest ogólny, ogarniający w sposób całościowy wszystkie aspekty życia człowieka, z kolei zadaniem gier jest uzupełnienie pozostawionych przez nią luk⁷. Inny badacz, Tomasz Szlendak, podkreślając wagę zabawy w rozwoju człowieka, zauważył, że poprzez gry dziecko przyswaja normy społeczne, socjalizuje się, nabywa kompetencje społeczne i asymiluje zasoby wartości kulturowych. Za dostarczenie odpowiednich wzorców zabawy dziecku i, co za tym idzie, wspomaganie jego procesu socjalizowania się, odpowiedzialni są rodzice. Podsumowując, to właśnie oni, poprzez zapewnianie swym potomkom rozrywki, wspomagają proces ich enkulturacji. Jest to spełnienie modelu społeczeństwa postfiguratywnego w rozumieniu Margaret Mead, a więc takiego, w którym młodszy członkowie uczą się od tych starszych wiekiem – co oznacza, że wiedza przekazywana jest pokoleniowo w dół. Przenosząc te rozważania na grunt refleksji skupionych wokół problematyki gier cyfrowych, uwypukla się nieprzystawalność takiego modelu. Rodzice wychodzą z roli określonej przez wspomniany sposób myślenia i nie dostarczają już dziecku modeli zabaw, co więcej, całkowicie wycofują się z tego zadania, pozwalając mu na samodzielny dobór obiektów cyfrowej rozrywki. Dodatkowo zwiększa się międzypokoleniowa przepaść komunikacyjna, opierająca się na znaczących różnicach w zakresie kompetencji cyfrowych. Bardzo często dochodzi do sytuacji, w których dzieci korzystają z komputera sprawniej niż rodzice, a nawet muszą ich uczyć jego obsługi. Nawiązując raz jeszcze do rozważań Szlendaka, można by powiedzieć, że gry cyfrowe dalej pełnią funkcję socjalizującą i są nośnikiem znaczeń kulturowych, zmienił się jednak kierunek przekazywanej wiedzy. Młodsze pokolenie uczy się od siebie nawzajem

⁷ Mihály Csíkszentmihályi, *Przepływ. Psychologia optymalnego doświadczenia*, przekł. Magdalena Wajda-Kacmajar, Taszów: Moderator 2005, ss. 150–151. Por. D. Gałuszka, *Gry wideo w życiu...*, dz. cyt., s. 36.

(zgodnie z modelem kofiguratywnym), jak również zaczyna przekazywać nabytą wiedzę starszym od siebie (co jest spełnieniem modelu prefiguratywnego). W tych kilku założeniach ujawniają się kwestie najbardziej problematyczne dla omawianej książki. Należą do nich: gry jako nośniki znaczeń kulturowych, wpływ gier na rozwój dzieci i rola rodzica w całym tym procesie.

Podsumowując pierwszy rozdział omawianej publikacji, należy podkreślić, że zapewnia on podbudowę teoretyczną, nie metodologiczną, dla całości. Zaprezentowany tu został ogromny zasób narzędzi teoretycznych służących do mówienia o grach, jednak większość wymienionych teorii nie znajduje zastosowania metodologicznego w dalszej części książki.

W rozdziale drugim autor odnotowuje rosnące znaczenie kompetencji cyfrowych w społeczeństwie informacyjnym, zwracając uwagę na to, że stają się one elementem postawy obywatelskiej. W dokumencie zbierającym zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady z 2006 roku napisano, że tego rodzaju umiejętności są niezbędne „do osobistej samorealizacji, bycia aktywnym obywatelem, spójności społecznej i uzyskania szans na zatrudnienie w społeczeństwie wiedzy”⁸. Weryfikacja statusu kompetencji cyfrowych ze strony prawnej stanowi istotną kwestię dla omawiania relacji społecznych będących tematem recenzowanej książki. W dalszej części drugiego rozdziału Gałuszka, powołując się na rozpoznania Mirosława Filiciaka, Agnieszki Ogonowskiej oraz Grzegorza Ptaszka, wyznacza dwa istotne problemy związane z nabywaniem kompetencji cyfrowych w Polsce. Po pierwsze, powinny być one rozpowszechniane poprzez edukację medialną. Po drugie, ta ostatnia z kolei nie jest zbyt dobrze rozwinięta w polskim systemie oświaty.

Autor książki zachowuje postawę badacza zdystansowanego, ale wnikliwie obserwującego. Nie ukrywa faktu, że gry wpływają na uciekanie dzieci w świat wirtualny, jednak zarazem podkreśla, że:

[...] trudno jednak oczekiwać, że młodzież zrezygnuje z partycypacji w przestrzeni internetu i sięgania po media cyfrowe, dlatego rozwiązaniem nie jest tutaj izolacja i ograniczanie dostępu do cyfrowych zasobów, a raczej angażowanie osób dorosłych w proces towarzyszenia młodym odkrywcom wirtualnego świata⁹.

Za pomocą tych słów Gałuszka nawołuje do wypracowania nowego modelu cyfrowego rodzicielstwa. Trudno zaprzeczyć temu, że współcześnie dominującą rolę w socjalizacji młodego pokolenia odgrywają media masowe – seriale, filmy czy internet. Odcinanie dzieci od dostępu do popkultury jest rozwiązaniem, które izoluje je od istotnych procesów kulturowych. Cyfrowe rodzicielstwo jest zaś modelem, w którym opiekunowie, zamiast odciągać swe pociechy od mediów, starają się z nimi zaznajomić, ucząc się nowego języka i wypracowując zasady współuczestnictwa w kulturze cyfrowej tak, by odpowiedzialnie nadzorować w niej aktywność podopiecznych. Podstawą tego modelu jest edukacja medialna dorosłych, ale nie tylko na poziomie umiejętności obsługi sprzętu komputerowego, lecz także w obszarze zrozumienia, jak funkcjonuje dane medium na poziomie kulturowym. Gałuszka wyjaśnia tę potrzebę, odwołując się do omawianych w części teoretycznej rozpoznań Manovicha, zgodnie z którymi na każde medium cyfrowe składają

⁸ Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie, w: *Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej*, Strasburg: Parlament Europejski 2006, s. 13, online: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/pl/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962> [dostęp: 15.07.2019], cyt. za: D. Gałuszka, *Gry wideo w życiu...*, dz. cyt., s. 58.

⁹ D. Gałuszka, *Gry wideo w życiu...*, dz. cyt., s. 62.

się dwie warstwy: komputerowa i kulturowa. Odpowiedzialny opiekun powinien w podobny sposób postrzegać gry wideo: z jednej strony rozumieć ich mechanikę i sposób ich działania (na przykład to, że w rozgrywce sieciowej nie jest możliwe zastosowanie pauzy), a z drugiej strony – potrafić je interpretować i uświadamiać sobie, jakie treści kulturowe są za ich pomocą przekazywane¹⁰. Gałuszka nie tylko wykazał się tu zrozumieniem teorii Manovicha, ale również wypracował strategię owocnego przeszczepienia jej na grunt własnych badań. Z punktu widzenia medioznawstwa jest to jeden z najbardziej wartościowych fragmentów książki. Całokształt umiejętności i wiedzy, jaką powinien dysponować rodzic chcący świadomie partycypować w cyfrowej socjalizacji dziecka, autor określa mianem *k a p i t a ł u g r o w e g o*, używając tego pojęcia za Mią Consalvo¹¹.

W dalszej, zasadniczej części książki Gałuszka prezentuje wyniki zrealizowanych przez siebie prac badawczych. Określając siebie samego jako reprezentanta nurtu socjologii zaangażowanej, przeprowadził on badania o charakterze jakościowym i ilościowym za pomocą wywiadów i ankiet. Pierwsze z nich miało na celu określenie specyfiki relacji pomiędzy rodzicem a dzieckiem i osadzenie w tym kontekście roli gier wideo. Najbardziej istotnymi do rozpatrzenia kwestiami były dlań: (1) charakterystyka dzieci grających w gry wideo, (2) sprawdzenie poziomu wiedzy rodziców o kulturze cyfrowej ze szczególnym naciskiem na same gry oraz (3) określenie roli, jaką pełnią gry w procesie komunikacji międzypokoleniowej i w życiu rodzinnym. Gałuszka był również otwarty na sprawdzenie tego, czy podjęta przezeń problematyka wykracza poza kontekst rodzinny. Dostosował on dobraną wcześniej metodologię do rodzaju badań i specyfiki grupy badawczej, wykorzystując techniki jakościowe przy wywiadach z rodzicami, natomiast ilościowe – w przypadku ankiet wypełnianych przez dzieci. Badanie opierało się na dwudziestu czterech rozmowach i zostało przeprowadzone w 2014 roku w części miejskiej w Krośnie oraz w części wiejskiej w pobliskich miejscowościach na terenie gminy Wojaszówka. Jego wynikiem były sformułowane przez badacza wnioski. Do tych bardziej oczywistych należało stwierdzenie, że dla dzieci komputer jest narzędziem rozrywki i najczęściej korzystają z niego codziennie, przy czym nie jest to jedyne urządzenie służące do tego celu. Wśród kluczowych dla dalszych rozważań konkluzji znalazło się spostrzeżenie, że kontrola rodzicielska ogranicza się najczęściej do powierzchownych obserwacji – rodzice nie potrafią określić ograniczenia wiekowego gry, a niekiedy nawet nie wiedzą, czym jest system PEGI. Do zatrważających wyników badań należy to, że prawie czterdzieści procent rodziców może nie zdawać sobie sprawy z tego, że ich dzieci natknęły się podczas rozgrywki na przemoc, wulgarność, elementy horroru, nagość czy poniżanie przez innych graczy. Z kolei ankiety przeprowadzone wśród dzieci potwierdziły kontakt z tego typu sytuacjami u aż ponad połowy uczestników. Interesująca jest również obserwacja, że rodzice nie są wcale istotnym źródłem informacji w zakresie gier cyfrowych dla swoich pociech. W celu nabycia tego typu wiedzy udają się one do społeczności internetowych czy rówieśników¹².

W tej części książki Gałuszka wykazał się świadomością metodologiczną i naukową pokorą, opisując swoje ograniczenia i krytycznie podchodząc do wyników własnych badań, co stanowi niewątpliwą atut tych rozpoznaw. Ostrzega on czytelnika przed poznaw-

¹⁰ Tamże, s. 68.

¹¹ Tamże, s. 70.

¹² Tamże, ss. 165–168.

czym błędem indywidualizmu, który byłby konsekwencją przełożenia wyników jego badań – mających charakter lokalny i odznaczających się celowym doбором uczestników – na szersze kategorie społeczne. Autor książki w bardzo przejrzysty sposób komunikuje, że jego zamiarem było przedstawienie funkcji gier wideo w określonej części polskich rodzin. Badanie przeprowadzone wśród dzieci i rodziców pozwoliło mu na zdiagnozowanie niezwykle istotnych problemów wychowawczych, które są wynikiem niewystarczającej edukacji medialnej opiekunów – a mianowicie traktowania przez nich gier jako niegroźnej formy rozrywki oraz niepodejmowania inicjatywy w zakresie współuczestnictwa w rozgrywce. Wszystkie te zachowania można powiązać z brakiem kapitału growego u starszego pokolenia. Gałuszka wychodzi naprzeciw tak zarysowanym problemom i stawia bardzo wartościową tezę, że ich rozwiązaniem jest poszerzenie kompetencji cyfrowych rodziców tak, aby mogli oni komunikować się ze swoimi dziećmi i być świadomymi procesów kulturowych, w których one uczestniczą. Jak sam rzecz ujmuje: „problemem na przyszłość jest nie tyle cywilizowanie (cyfrowych) tubylców, ile nauczenie (cyfrowych) imigrantów »barbarzyńskich« zwyczajów ich własnych dzieci”¹³. Powołując się na teorie Earla Babbiego, autor omawianej publikacji wskazuje, że pierwsze badanie miało mieć charakter eksploracyjny – jego celem było więc zaspokojenie ciekawości badawczej, głębsze zrozumienie przedmiotu badań, a także wyznaczenie szerszej perspektywy problematyzowanego obszaru i przygotowanie odpowiedniej do jej podjęcia metodologii¹⁴. Gałuszka przyznaje, że wyniki jego badania nie usatysfakcjonowały go naukowo, dlatego też postanowił w drugim podejściu skupić się już na środowisku ekspertów. Jego efektem miało być zdobycie wiedzy pomocnej w przeanalizowaniu już rozeznaczonych problemów wychowawczych.

W drugim badaniu autor zdecydował się na metodę wywiadu eksperckiego. Zaprosił do udziału dwudziestu jeden naukowców zorientowanych wokół tematyki gier z różnych ośrodków z całego kraju. Przeprowadzonych zostało dwadzieścia rozmów. Pojawia się tu wyraźna różnica w stosunku do wcześniejszego eksperymentu, ponieważ Gałuszka mniej starań poświęca temu, by w uporządkowany sposób przedstawić wyniki swojego rekonansu, i przechodzi w zamian do wypracowania własnych rozpoznań. Stąd też druga część książki ma charakter dojrzałych, samodzielnych propozycji badawczych. W oparciu o wywiady eksperckie Gałuszka stworzył czterostopniową skalę zaangażowania rodzica w relację z grającym dzieckiem, określił listę zagrożeń wynikających z pozostawiania go przy samodzielnej rozgrywce, sformułował spory zasób porad pedagogicznych – za pośrednictwem wcześniej rozpoznanych rodzajów stylów wychowawczych – oraz stworzył postulatywną listę dobrych praktyk rodzicielskich. Wątpliwość budzi tu zasadność zastosowania wywiadu eksperckiego, motywowanego jedynie tym, że jeszcze nikt nie zastosował tego typu strategii badawczej na tym polu. Być może warto byłoby zastanowić się, czy wcześniejsze niewykorzystywanie tego typu metodologii w tak zarysowanym obszarze badawczym nie ma aby uzasadnionych powodów? Autor publikacji przyznaje, że przy przeprowadzaniu rozmów z naukowcami podawano w wątpliwość wybrany przez niego przedmiot badań, powołując się tym samym na bogactwo dostępnej literatury¹⁵. Zdaniem

¹³ Tamże, s. 171.

¹⁴ Earl Babbie, *Badania społeczne w praktyce*, przekł. Witold Betkiewicz, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN 2003, s. 111. Por. D. Gałuszka, *Gry wideo w życiu...*, dz. cyt., ss. 93–94.

¹⁵ D. Gałuszka, *Gry wideo w życiu...*, dz. cyt., ss. 112–113.

Gałuszki o wyjątkowości jego publikacji ma tymczasem właśnie świadczyć zastosowanie techniki wywiadu eksperckiego – co, jeśli faktycznie jest pionierskim działaniem w tym obszarze, stanowić będzie z pewnością ogromną wartość dla nauk socjologicznych. Uwagę przykuwa jednak fakt, że wnioski, które wyprowadzone zostały na podstawie drugiego badania, nie różnią się znacznie od wyników pierwszego. Eksperti podkreślali bowiem niewystarczalność systemu edukacji medialnej w Polsce i potrzebę zaangażowania się instytucji w szerzeniu kompetencji cyfrowej wśród rodziców – a zatem to, na co zwracał uwagę Gałuszka we wcześniejszych rozdziałach, powołując się na rozpoznania innych badaczy, i to, co potwierdzili również wywiadowani rodzice. Wobec tak zarysowanej sytuacji podjęta przez Gałuszkę decyzja metodologiczna wydaje się być motywowana jedynie potrzebą wprowadzenia innowacji, a nie jakością przedstawionych tez. Być może warto by tu postawić pytanie o to, w jakim celu konieczne było zanonimizowanie wypowiedzi naukowców. W środowisku akademickim każdy ma sprecyzowany profil badawczy, który sytuuje naukowców w określonym kontekście metodologicznym i ideologicznym. Brakuje tu wyjaśnienia, dlaczego metoda anonimowego wywiadu eksperckiego jest dla tych rozważań korzystniejsza od tradycyjnej metody naukowej, polegającej na cytowaniu badaczy z powołaniem się na imiona i nazwiska, wskazywaniem konkretnej literatury i tym samym osadzaniem własnych badań w określonym paradygmacie naukowym. Należy zatem uznać, że potencjał wybranej metody nie został tutaj w pełni wykorzystany.

Ostatnia część książki jest wyrazem autorskiej determinacji do popularyzowania idei odpowiedzialnego, cyfrowego rodzicielstwa nie tylko na płaszczyźnie teoretycznej, lecz także praktycznej. Gałuszka przedstawia tu sporządzony przez siebie i wypróbowany już program warsztatów edukacyjnych dla dorosłych, będący niezwykle cennym materiałem z perspektywy andragogicznej, a także spełniający złożoną w tytule książki obietnicę rekomendacji mającej charakter przeciwdziałania słabościom systemu edukacji medialnej w Polsce. Autor przedstawia również listę stron internetowych zawierających istotne z perspektywy pedagogicznej informacje dotyczące gier wideo. Dzięki temu, jeśli czytelnikiem książki będzie rodzic, znajdzie on w niej wiele praktycznych porad, które można od razu wprowadzić w życie. W części zbierającej wskazówki wychowawcze pominięte zostało jedynie zróżnicowanie ich pod względem wieku dzieci, których dotyczą.

Warto zwrócić uwagę na podejście Damiana Gałuszki do wybranego przezeń przedmiotu badań. Wielokrotnie zaznacza on, że pragnie mówić z pozycji dystansu, unikając waloryzowania gier jako jednoznacznie złych lub dobrych. Podejście to, z pewnością wartościowe pod względem naukowym, reprezentowane było już we wcześniejszej publikacji zbiorowej, *Uspołecznianie technologii u progu czwartej rewolucji przemysłowej*¹⁶, której redaktorzy założyli, że będą stronić od jakichkolwiek skrajności przy komentowaniu zjawisk technologicznych. Przy całym uznaniu dla tak określonego stanowiska, warto podkreślić, że w treści książki wielokrotnie ujawnia się afirmatywny stosunek badacza do gier wideo. Wyrażony on zostaje już w celu publikacji zadeklarowanym we wstępie, gdzie czytamy, iż: „[...] zasadniczym celem tej książki jest pokazanie gier wideo jako medium, które odpowiednio wykorzystane oferuje czas »dla nas«, tzn. wspólny czas dzieci i rodziców, który z pewnością

¹⁶ D. Gałuszka, Grzegorz Ptaszek, Dorota Żuchowska-Skiba, *Uspołecznianie technologii u progu czwartej rewolucji przemysłowej*, w: *Technologiczno-społeczne oblicza XXI wieku*, red. tychże, Kraków: Libron 2016, ss. 11–29.

nie jest zmarnowany¹⁷. Skupianie się nie tylko na pozytywnych aspektach gier, lecz także na negatywnych, z pewnością wprowadza istotną równowagę, jednak nie należy tu traktować badacza jako zupełnie obiektywnego obserwatora przedmiotowego zjawiska.

Interesujące jest również podejście Gałuszki do statusu dyskursu badań nad grami wobec innych dziedzin naukowych. W książce ujawnia się ono wielokrotnie i przesycone jest przekonaniem, że teorie groznawcze wciąż pozostają niedoceniane, deprecjonowane i traktowane niepoważnie – zarówno w obiegu powszechnym, jak i akademickim¹⁸. Takie stanowisko pojawia się także w recenzji wydawniczej książki, której autor ubolewa, że: „[...] ludologia w Polsce wciąż raczkuje, potrzebujemy więc jak najwięcej rzetelnych badaczy¹⁹. Wydaje się, że nadszedł już najwyższy czas, by przestać kultywować podobne założenia i przyznać, że ludologia jest już dziedziną mocno osadzoną w obszarze polskich badań – do czego przyczynili się chociażby Piotr Sitarski (organizator pierwszej w Polsce międzynarodowej konferencji o grach *Challenge of Computer Games* w 2002 roku), Augustyn Surdyk, Mirosław Filiciak, Jan Stasiński, Radosław Bomba, Paweł Frelik, Tomasz Z. Majkowski, Piotr Kubiński czy Michał Kłosiński. O początkach, rozwoju i wreszcie stabilnym osadzeniu się na polskim gruncie naukowym badań o grach piszą szczegółowo Maria B. Garda i Stanisław Krawczyk w artykule *Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo*²⁰. Trudno też mówić o dziedzinie, której dedykowany został niedawno cały numer teoretycznoliterackiego czasopisma „Teksty Drugie”, że poświęca jej mało uwagi. W zeszłym roku w murach Uniwersytetu Jagiellońskiego – rodzimego dla autora publikacji – na Wydziale Polonistyki powstał Ośrodek Badań Groznawczych organizujący cykliczne seminaria eksperckie – i podobne sytuacje mają miejsce także w innych uczelniach w całym kraju. Istnieją również czasopisma poświęcone wyłącznie tematyce gier, takie jak „Homo Ludens”, do których zresztą Gałuszka sam sięga wielokrotnie. Wreszcie można też wymienić dyscypliny znacznie bardziej odległe od głównego nurtu medio- i groznawstwa, jak choćby badania nad kulturową rolą oprogramowania (*software studies*) czy też formatu (*format studies*), o których to dopiero można powiedzieć, że nie cieszą się szczególną popularnością wśród polskich badaczy kultury.

Jeśli chodzi o deprecjonowanie statusu gier w powszechnym obiegu, również należy sądzić, że ich rola w kulturze popularnej jest już równie prominentna i stale zyskuje na znaczeniu. Wskazuje na to wzrastająca popularność targów związanych z tą tematyką, jak choćby Poznań Game Arena, ale również kolejne premiery filmów inspirowanych estetyką gier albo bezpośrednio do nich nawiązujących, takich jak *Player One* (2018) w reżyserii Stevena Spielberga. Kolejnym czynnikiem popularyzującym gry jest rosnąca powszechność dyscyplin e-sportowych, a także – na co zwraca uwagę Gałuszka²¹ – powstawanie w Polsce klas o profilu e-sportowym, kształcących w założeniu przyszłych cyfrowych zawodników. Z pewnością dużo zmienił też sukces *Wiedźmina 3: Dzikiego gonu*, który wypromował polski rynek gier w skali międzynarodowej. Należy przypuszczać, że autor monografii, mówiąc o niewystarczającym statusie gier wideo w kulturze, odnosił się więc raczej do stanu wie-

¹⁷ D. Gałuszka, *Gry wideo w życiu...*, dz. cyt., s. 12.

¹⁸ Tamże, ss. 29, 48–29.

¹⁹ Patryk Fijałkowski, *A może gry wideo nie są takie straszne? – przeczytajcie darmową książkę o ich roli w rodzinie*, online: *Polygamia*, <https://polygamia.pl/a-moze-gry-wideo-nie-sa-takie-straszne-przeczytajcie-darmowa-ksiazke-o-ich-rolu-w-rodzinnie/>, [dostęp: 15.07.2019].

²⁰ Maria B. Garda, Stanisław Krawczyk, *Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, ss. 69–86.

²¹ D. Gałuszka, *Gry wideo w życiu...*, dz. cyt., s. 206.

dzy rodziców, z którymi przeprowadzał wywiady. Przy formułowaniu odważnych tez dotyczących całokształtu kultury polskiej warto byłoby jednak, by Gałuszka stosował się do promowanej przez samego siebie zdystansowanej postawy, uwzględniającej wszystkie „za” i „przeciw”.

Najbardziej charakterystyczną cechą *Gier wideo w środowisku rodzinnym*, którą można rozpatrywać zarówno jako atut, jak i wadę książki, pozostaje niejasne sprecyzowanie jej odbiorcy i dobranie bardzo szerokiego wachlarza metodologicznego. W konsekwencji jest ona jednocześnie poradnikiem dla rodziców i nauczycieli, prezentacją badań dla socjologów i pedagogów, interesującym punktem odniesienia dla studentów i doktorantów zainteresowanych problematyką oraz wartościową lekturą dla graczy i twórców gier. Być może ta rozpiętość metodologiczna ma na celu spopularyzowanie dyskursu groźnawczego zarówno w kulturze popularnej, jak i w środowisku naukowym, we wszystkich wspomnianych dziedzinach. Gałuszka postawił przed sobą bardzo ambitne wyzwanie i trzeba przyznać, że założone cele zrealizował sumiennie, przeprowadzając badania rzetelnie i ze wzorową świadomością metodologiczną. Badacze zajmujący się nowymi mediami pozostaną jednak niepokieszeni tym, że tak ogromny zasób teorii zaproponowanych w pierwszym rozdziale książki nie został wykorzystany w dalszej części publikacji. Z kolei rodzice chcący potraktować monografię jako poradnik mogą poczuć się przytłoczeni przeglądem metodologii medioznawczych zaprezentowanym w jej części teoretycznej. Nie pozostawia jednak żadnych wątpliwości podniesiona przez Gałuszkę zależność między wycofywaniem się rodziców z uczestnictwa w grach a wycofywaniem się z życia rodzinnego i skazywaniem dzieci na samodzielną socjalizację. Za podobnie ważną i potrzebną należy uznać propozycję wypracowania nowego modelu cyfrowego rodzicielstwa, będącą cennym głosem na tle ostatnich badań nad grami. Główną wartością książki Gałuszki jest zatem to, że jej autor wykazuje się kompetencją nie tylko w zakresie teoretycznego omówienia analizowanego tematu i przeprowadzenia badania zgodnego z metodologią socjologiczną, lecz także w zakresie proponowania nowych modeli wychowawczych i edukacyjnych.

Źródła cytowań

- Babbie Earl, *Badania społeczne w praktyce*, przekł. Witold Betkiewicz, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN 2003.
- Caillouis Roger, *Gry i ludzie*, przekł. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Volumen 1997.
- Csíksszentmihályi Mihály, *Przeptyw. Psychologia optymalnego doświadczenia*, przekł. Magdalena Wajda-Kacmajo, Taszów: Moderator 2005.
- Fijałkowski Patryk, *A może gry wideo nie są takie straszne? – przeczytajcie darmową książkę o ich roli w rodzinie*, online: *Polygamia*, <https://polygamia.pl/a-moze-gry-wideo-nie-sa-takie-straszne-przeczytajcie-darmowa-ksiazke-o-ich-rolu-w-rodzinie/> [dostęp: 15.07.2019].
- Gałużka Damian, *Gry wideo wobec problemu seksizmu – próba netnograficznej analizy na przykładzie wybranych dyskusji internetowych*, w: *Kobieca strona popkultury*, red. Katarzyna Jęwtuch, Kamila Kowalczyk, Joanna Płoszaj, Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej Trickster 2016, ss. 81–102.
- Gałużka Damian, *Niepełnosprawność w grach wideo – omówienie na przykładach wybranych wirtualnych postaci*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2018, t. 14, nr 3, ss. 92–112.
- Gałużka Damian, *Gry wideo w perspektywie potrzeb osób niepełnosprawnych*, w: *Oblicza niepełnosprawności w teorii i praktyce*, red. Jakub Niedbalski, Mariola Raclaw, Dorota Żuchowska-Skiba, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego 2018, ss. 327–355.
- Gałużka Damian, Grzegorz Ptaszek, Dorota Żuchowska-Skiba, *Uspołecnianie technologii u progu czwartej rewolucji przemysłowej*, w: *Technologiczno-społeczne oblicza XXI wieku*, red. Damian Gałużka, Grzegorz Ptaszek, Dorota Żuchowska-Skiba Kraków: Libron 2016, ss. 11–29.
- Garda Maria B., Stanisław Krawczyk, *Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, ss. 69–86.
- Huizinga Johan, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przekł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Warszawa: Czytelnik 1985.
- Zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie*, w: *Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej*, Strasburg: Parlament Europejski 2006, s. 13, online: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/pl/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962> [dostęp: 15.07.2019].