

Damian Gałuszka 
Uniwersytet Jagielloński

Rozważania wokół dyskursu nad grami cyfrowymi w oparciu o ich krytykę ze strony Philipa Zimbardo

DOI: <http://dx.doi.org/10.18778/1733-8069.15.3.10>

Abstrakt Gry cyfrowe są obecnie jednym z ważniejszych mediów ekranowych. Niektórzy badacze przypisują im szczególną rolę we współczesności, którą określają mianem „ery gier”. Niestety medium to jest chyba jedynym tak często narażonym na surową krytykę ze strony różnych grup społecznych: rodziców, nauczycieli, polityków. Zazwyczaj wynika to z niezrozumienia specyfiki gier, a także bezradności. Zdąrza się jednak, że radykalne opinie względem gier wyrażają autorytety naukowe. Nie ma w tym nic niepokojącego, jeśli rozważania są oparte na solidnych podstawach. Niestety nie zawsze tak jest, czego przykładem może być książka Philipa Zimbardo i Nikity D. Coulombe pt. *Man Interrupted: Why Young Men Are Struggling & What We Can Do about It*, w której gry – wespół z pornografią – obwiniane są za tak zwany kryzys męskości. Także publiczna debata, inspirowana kolejnymi sensacyjnymi doniesieniami, bardzo często ma więcej wspólnego z kolejną paniką moralną niż rzeczową wymianą argumentów. Niniejszy tekst stanowi próbę ukazania najważniejszych problemów z dyskursem wokół gier cyfrowych. Składa się on z trzech zasadniczych części: przedstawienia fenomenu gier cyfrowych jako takiego, który wymyka się uproszczeniom i generalizacjom; omówienia typowych zarzutów względem tego medium; oraz ukazania jego edukacyjnego potencjału. Celem takiego ujęcia tematu jest przede wszystkim uświadomienie czytelników, jak łatwo przyjmujemy przesadnie radykalną postawę względem gier cyfrowych, tracąc tym samym szansę na wykorzystanie ich pozytywnego (edukacyjnego, wychowawczego) potencjału. W efekcie proponuję tu pewien schemat dyskusji i myślenia o grach cyfrowych, który przybliży do pełnego wykorzystania możliwości tego fenomenu kulturowego.

Słowa kluczowe gry cyfrowe, dyskurs, krytyka, edukacja, Zimbardo

Damian Gałuszka, doktorant w Instytucie Socjologii UJ, a także asystent na Wydziale Humanistycznym AGH. Autor kilkunastu publikacji naukowych (między innymi w „Studiach Socjologicznych”, „Kulturze i Edukacji” oraz „Homo Ludens”), w tym współredaktor dwóch książek: *Technologiczno-społeczne oblicza XXI wieku* oraz *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*. Wyróżniany za swoje osiągnięcia naukowe, między innymi nagrodą I stopnia Polskiego Towarzystwa Socjologicznego w

konkursie im. F. Znanieckiego w roku 2017. W 2017 r. opublikował swoją książkę pt. *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje* (do pobrania ze strony www.grywrodzynie.pl).

Adres kontaktowy:

Instytut Socjologii UJ
ul. Grodzka 52, 30-962 Kraków
e-mail: damian.galuszka@doctoral.uj.edu.pl

Słowem wstępu: czy gry cyfrowe potrzebują obrony?

W roku 2018 WHO opublikowała zapowiedź kolejnej wersji Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób (ICD), w której pojawić się miała nowa jednostka chorobowa, określona jako uzależnienie od gier cyfrowych (ang. *gaming disorder*) (WHO 2018). Wywołało to kolejną falę publicystycznych i prywatnych dyskusji o negatywnym potencjale tego medium, niestety często z pominięciem ważnej adnotacji samego WHO, że problem ten dotyka niewielkiego odsetka graczy (WHO 2018). Ów „szczegół” był często ignorowany, a gry cyfrowe kolejny raz stawiane jako przykład medium o wyjątkowo negatywnym wpływie na odbiorców – szczególnie młodych. Taka obserwacja nie dziwi jednak, ponieważ gry cyfrowe są często obiektem nierzetelnej krytyki, czego efektem jest zaburzony społeczny odbiór praktyki grania. Wydarzenia te stały się dla mnie inspiracją do napisania niniejszego artykułu.

Swoje zasadnicze rozważania rozpocznę od przedstawienia gier cyfrowych jako złożonego zjawiska, który wymyka się uproszczeniom i generalizacjom. Następnie przejdę od holistycznej, typowo socjologicznej, perspektywy do omówienia kilku najpopularniejszych zarzutów względem omawianego medium, ukazując, że niektóre sposoby oceniania gier są wyjątkowo niesprawiedliwe z uwagi na wytwarzanie przesadnie negatywnego i tym samym uproszczonego wizerunku tego medium. Pomocna w tym zamiarze okazała się być książka Philipa Zimbardo i Nikity D. Coulombe pt. *Man Interrupted: Why Young Men Are Struggling & What*

We Can Do about It (2016, Conari Press), która stanowi dla mnie dokument tekstowy poddany analizie przypadku. Co prawda nie podejmuję się opisu całości książki, gdyż niniejszy tekst nie jest jej recenzją, ale dotyczące gier fragmenty pomagają w nakreśleniu i pełnym objaśnieniu społeczno-kulturowych uwarunkowań nieuzasadnionej krytyki gier cyfrowych, którą uważam za zjawisko negatywne i warte pogłębionego omówienia, co stanowi jedną z cech przyjętej tu perspektywy metodologicznej (por. Strumińska-Kutra, Kołodkiewicz 2012). Autorki *Man Interrupted...* wiążą gry cyfrowe – oraz pornografię, którą się tutaj nie zajmuję – z problemem tak zwanego „upadku męskości”, co jest pewnego rodzaju argumentacyjnym novum. Jednocześnie ta publikacja podejmuje wiele znanych zarzutów względem gier cyfrowych, przyczyniając się do ich dalszej popularyzacji czy wzmocnienia w oparciu o autorytet Autorów, którzy te zarzuty wnoszą do szerokiego dyskursu i przez to wpływają na przekonania oraz postawy swoich czytelników (por. van Dijk 2001: 25–28). Komentując kolejne fragmenty ich książki, staram się przedstawiać tezy i dane (cudze oraz własne), które po pierwsze podają w wątpliwość tok rozumowania Zimbardo i Coulombe – oraz wielu podobnych uproszczonych krytyk omawianego medium – a po drugie ukazują pozytywny potencjał gier cyfrowych. To ostatnie zagadnienie rozwijam w ostatniej części tego artykułu, gdzie przedstawiam własne i zapożyczone przykłady edukacyjnego wykorzystania gier cyfrowych, co traktuję jako ostateczną ilustrację szkodliwości ujęć uproszczonych. W efekcie samą chęć wpłynąć na czytelników i uświadomić ich, że omawiany fenomen wymyka się jednoznacznym ocenom.

Niniejsza publikacja jest nie tylko polemiką, ale przede wszystkim wstępną próbą wypracowania zbalansowanego schematu dyskusji nad rolą gier cyfrowych w życiu ich użytkowników. Schemat ten osadzony jest na banalnym, ale jak myślę często trudnym do zrealizowania w praktyce założeniu, że gry cyfrowe – jak każda inna technologia – nie są jednoznacznie dobre lub złe, a posiadają jednocześnie zarówno negatywny, jak i pozytywny potencjał oddziaływania (por. Postman 1995). Niestety nierzadko stronnacza debata wokół praktyki grania staje się podstawą dla niesłusznie negatywnych postaw wobec tego medium. W efekcie nie tylko poddajemy się fałszywym przekonaniom o samych grach, ale też zatracamy możliwość wykorzystywania ich potencjału w kontekstach wychowawczych czy edukacyjnych. Co więcej, zbyt często gry cyfrowe ujmowane są jako główne źródło jakiegoś negatywnego zjawiska – czy to w wymiarze indywidualnym, ale też makrospołecznym – i jest tak w przypadku książki *Man Interrupted...*. Dlatego publikacja ta stanowi bogaty w przykłady materiał badawczy i ramę dla moich rozważań, w których chcę przedstawić gry w sposób możliwie holistyczny, starając się zweryfikować wybrane opinie, odnosząc się przy tym do popularnych zarzutów, jak i pozytywnych przykładów ich użycia. W moim przekonaniu jest to ważne, ponieważ rozsądne, wypośrodkowane podejście do tego medium zabezpiecza przed jego negatywnym wpływem, a jednocześnie otwiera na szereg możliwości wychowawczego czy edukacyjnego zastosowania gier.

Kończąc sam wstęp, chciałbym zaznaczyć, że niniejsze przedsięwzięcie nie jest proste w realizacji, ponieważ nie tylko samodzielnie dyskutuję z usta-

leniami dwójki psychologów, ale też robię to z pozycji odmiennych dyscyplin naukowych (socjologii i groznawstwa¹), co jednak nie musi być rozpatrywane w kategoriach istotnego ograniczenia, a raczej okazji do uzupełnienia przedstawianych w książce też na temat gier cyfrowych. Jednocześnie liczę, że czytelnicy niniejszego tekstu uświadomią sobie, jak łatwo formułujemy nieprzychylnie grom cyfrowym sądy w oparciu o niedostateczną lub anegdotyczną wiedzę na ich temat. Okazuje się, że uprzedzonym względem gier poddają się nie tylko rodzice, pedagodzy czy politycy, ale także przedstawiciele świata nauki. Ci ostatni także mogą odczuwać skutki przeciążenia informacyjnego, które w tym konkretnym przypadku przejawia się znacznym wzrostem liczby publikowanych tekstów (por. Parolo i in. 2015). W efekcie część akademików nie jest w stanie podążać za najnowszymi artykułami czy książkami – nawet w ramach własnej dyscypliny (Parolo i in. 2015). Widać więc, że próby przekraczania osobistych horyzontów poznawczych i wchodzenia w nowe tematy badawcze są obarczone dziś sporym ryzykiem. Wszak tylko w Polsce problematyka gier cyfrowych została podjęta już na początku lat 90. XX wieku – zaledwie dekadę później niż Zachodzie (Garda, Krawczyk 2017: 71). Po latach rozwoju i instytucjonalizacji dziedzina badań nad grami cyfrowymi stanowi dziś obszar żywej dyskusji, prowadzonej w ramach dziesiątek pism naukowych, setek książek i konferencji oraz trudnej do oszacowania liczby artykułów (Filiciak i in. 2016: 10). Taki poziom naukowego zaangażowania w świat gier obywa się w odpowiedzi na ich rosnącą złożoność i znaczenie

¹ Groznawstwo, czy też niekiedy ludologia, to określenia dyscypliny naukowej zajmującej się badaniem gier, a w szczególności gier cyfrowych.

w życiu ludzi, co szczerzej przedstawiam w kolejnym fragmencie.

Gry cyfrowe – zróżnicowanie i doniosłość społeczno-kulturowa

W tym podrozdziale chciałbym przyjąć holistyczną perspektywę na fenomen gier cyfrowych, a przez to ukazać ich zróżnicowanie i doniosłość społeczno-kulturową. Chcę w ten sposób zobrazować czytelnikom faktyczny poziom skomplikowania i zróżnicowania kultury gier cyfrowych, a przez to podać w wątpliwość sens części generalizacji, których nie zabraknie w prezentowanym dalej studium fragmentów książki Philipa Zimbardo i Nikity D. Coulombe.

Badacze gier cyfrowych wskazują na dużą dynamikę ich rozwoju. Jak twierdzi Rafał Kochanowicz (2012: 14):

Gry komputerowe wciąż ewoluują, rozwijając się w różnych kierunkach [...], co sprawia, że dziś już – jak się zdaje – nie można o nich wszystkich pisać w sposób jednakowy.

Inni z kolei podkreślają empiryczną różnorodność tego obszaru refleksji naukowej. Espen Aarseth, jeden z czołowych współcześnie groźnawców, wprost przyznaje, że badanie gier cyfrowych to ekstremalnie zróżnicowana pod względem empirycznym interdyscyplinarna dziedzina badań (2010: 15). Już samo pojęcie gry cyfrowej stanowi przedmiot licznych debat i niejednoznaczności, gdyż jak twierdzi polska badaczka gier Dominika Urbańska-Galanćiak, jest to termin nieprecyzyjny, niewyjaśniony,

pojemny i wieloznaczny w związku z wielością treści i skojarzeń z nim związanych (2009: 28). Zresztą cała współczesna mediasfera przechodzi liczne przemiany, na co wskazuje Marta Wrońska (2012: 211), i stanowi to wyzwanie dla przedstawicieli starszych pokoleń (rodziców, nauczycieli, ale też i naukowców), którzy niekiedy nie rozumieją specyfiki nowych mediów cyfrowych i nie posiadają kompetencji niezbędnych do ich obsługi czy pogłębionego zrozumienia. Krytycznie pisze o tym Krystyna Szafraniec w kontekście socjalizacji pod własnym nadzorem wśród dzieci i młodzieży (2015).

Co więcej, już wiele lat temu wybitni polscy pedagodzy i znawcy problematyki wychowania wskazywali, że gry cyfrowe zaczynają pełnić istotną rolę w procesie uspołecznienia, stając się kolejną nieludzką agendą socjalizacyjną, ważną szczególnie wśród ludzi młodych (por. Kwieciński 1998; Melosik 2003). W tym kontekście coraz częściej wraca się do tez Margaret Mead sprzed półwiecza, która już wtedy zwracała uwagę na technologicznie zależne przemiany procesów socjalizacyjnych. W jej koncepcji przemian kulturowych rozwój przebiega w kierunku kultury prefiguratywnej, w której to młodsze pokolenie staje się źródłem treści socjalizacyjnych dla pokolenia swoich rodziców czy dziadków (Mead 2000). Starsze pokolenia winny zatem otworzyć się na przedstawicieli pokoleń młodszych, by lepiej zrozumieć nowy technologicznie przemieniony świat, którego nie znali z własnego dzieciństwa, także w wymiarze form spędzania czasu wolnego. Jedną z takich nowych i popularnych form są dziś właśnie gry cyfrowe, co pokazują liczne raporty, takie jak amerykańskie *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry* (ESA 2018), euro-

pejskie *Video games in Europe: Consumer Study* (ISFE 2012) czy polskie *Polish Gamers Research '18* (Bobrowski i in. 2018). Wynika z nich, że korzystanie z gier cyfrowych jest praktyką powszechną, popularną wśród dzieci, nastolatków, dorosłych a coraz częściej także osób starszych (Anderson 2016), której podejmują się w podobnym stopniu zarówno mężczyźni, jak i kobiety. Branża elektronicznej rozrywki jest też stale rosnącym przemysłem kreatywnym, który przynosi każdego roku przychody liczone w setkach miliardów dolarów (Wijman 2018). Niektórzy badacze pozwalają sobie na odważne stwierdzenia, wynikające z obserwacji i danych zastanych. Przykładowo Andrzej Pitrus dość bezpardonowo przyznaje, że nieznanomość gier cyfrowych może stać się w XXI wieku jedną z form analfabetyzmu (2012). Inni nazywają gry medium czy też środkiem masowego przekazu XXI wieku (Liebe, Tielebier 2014; Petrowicz 2016). Wreszcie coraz częściej wspomina się o zjawisku ludyfikacji kultury, czyli wzrastającej roli gier i zabaw w wielu różnych kontekstach życia społecznego (Lammess 2015: 200). Ogólnoświatowy szal wokół mobilnej gry AR (ang. *augmented reality*) pt. *Pokemon Go* z 2016 r. jest tylko jednym z wielu przykładów tego zjawiska (Iqbal 2019). Fiński groźnawca Frans Mäyrä twierdzi nawet, że wyżej nakreślone trendy doprowadzą do wytworzenia się nowego typu społeczeństwa ludycznego, czy też tak zwanej ery gier, w którym zabawa i powiązane z nią kompetencje stanowią będą fundament kultury (2017), o czym pisał w nieco innym kontekście Johan Huizinga w swoim klasycznym dziele *Homo Ludens* z 1938 roku. Natomiast współczesna kultura gier to konglomerat licznych i odmiennych zjawisk, które same w sobie stanowią dość skomplikowane mikroświaty. Wspomnę tu zdawkowo o takich fenomenach

budujących kulturę gier jak e-sport, pracobawa, growe wspólnoty wirtualne, muzea i wystawy (np. wrocławskie Muzeum Gry i Komputery Minioniej Ery czy Krakow Arcade Museum), a także liczne wydarzenia poświęcone grom cyfrowym. W samej tylko Polsce, by wspomnieć te największe, można wyróżnić: krakowską imprezę Digital Dragons, warszawskie targi Warsaw Games Show czy festiwale Games for Impact oraz Pixel Heaven, poznański turniej tworzenia gier dla osób z niepełnosprawnościami PGG JAM: All Play czy katowicki międzynarodowy turniej e-sportowy Intel Extreme Masters.

Z pewnością rację mają Philip Zimbardo i Nikita D. Coulombe, pisząc w swojej książce, że gry cyfrowe stały się medium masowym i popularnym. Czy jednak uprawnione jest obwinianie gier za różnorodne problemy współczesnych mężczyzn? Naszkicowana wyżej społeczno-kulturowa doniosłość tego medium powinna ugruntować – być może dla niektórych banalne – stwierdzenie, że gry zajmują współcześnie ważne miejsce w kulturze i gospodarce, co wymaga odpowiedniego podejścia w ich analizie oraz krytyce. Trudno bowiem zakładać, że tak powszechnie wykorzystywane i zarazem zróżnicowane medium oddziałuje na swoich odbiorców jedynie negatywnie. Niestety okazuje się, że nawet najbardziej znani naukowcy dopuszczają się niekiedy sporych uproszczeń i jak się zdaje nieuprawnionych generalizacji w swoich rozważaniach nad gramami cyfrowymi, co pokazuję w dalszej części artykułu. Wydaje się, że niektórzy krytycy nie rozumieją do końca specyfiki gier cyfrowych, a mimo to próbują podejmować się ich analiz, także tych dość radykalnych.

Zimbardo nie był pierwszy, czyli słów kilka o cieniach dyskursu wokół gier cyfrowych

Społeczna recepcja gier cyfrowych często bywa dla nich niekorzystna, ponieważ były i są nadal obwiniane za liczne problemy dzieci i nastolatków, ale coraz częściej także ludzi dorosłych, czego przykładem jest omawiana dalej książka Philipa Zimbardo i Nikity D. Coulombe. W publikacji tej gry cyfrowe – wespół z konsumpcją pornografii – wskazywane są za źródło problemów współczesnych mężczyzn z zaangażowaniem w życie zawodowe, towarzyskie (w tym seksualne) czy społeczne, co jest określane mianem „upadku męskości”. Już bez wchodzenia w szczegóły wydaje się, że takie rozumowanie jest obarczone ryzykiem redukcjonizmu i przesadnych uproszczeń, tym bardziej, że współcześnie samo medium gry cyfrowej, jak i wytwarzane na podstawie praktyki grania zjawiska społeczno-kulturowe, cechują się sporym zróżnicowaniem. W relatywnie krótkiej historii tego medium nie brakuje licznych panik moralnych, wywoływanych często przez ludzi o niewielkim pojęciu na temat kultury gier cyfrowych (politycy, ludzie „starych mediów” czy rodzice przerażeni poczuciem własnej bezradności) (Kenneth 2001). Co jakiś czas pojawiają się sensacyjne doniesienia prasowe o patologiach związanych z graniem, które mają w dużej mierze przyciągnąć czytelników czy widzów kosztem merytoryki przekazu. Takie sytuacje jak: ataki dzieci na rodziców, drastyczne zaniedbywanie ze strony uzależnionych od gier opiekunów, mordercy rzekomo inspirowani grami cyfrowymi, dzieci naśladowujące przestępcze zachowania z gier czy kolejna śmierć będąca efektem wielogodzinnej sesji przed ekranem mają oczy-

wiście miejsce, ale stanowią one margines kultury gier cyfrowych i co ważniejsze często wcale nie wynikają z cech czy oddziaływania samych gier. Jednakże opisywanie w sensacyjny sposób tego rodzaju zjawisk wywołuje wzmożone dyskusje publiczne o reaktywnym charakterze, a chyba największą tego typu debatę wywołała masakra w amerykańskiej szkole Columbine z 1999 r., której sprawców zidentyfikowano jako nałogowych graczy (Interia 2019). Wpłynęło to na niemal każdy poziom dyskursu, czego wymiernym efektem było między innymi złożenie zbiorowego pozwu przeciwko producentom gier na kwotę 5 miliardów dolarów (Interia 2019) oraz znaczne zwiększenie produkcji artykułów naukowych na temat gier cyfrowych zawierających przemoc (Markey, Ferguson 2017). Niestety jak zauważają Patrick Markey i Christopher Ferguson, negatywizm i radykalna krytyka gier w trosce o dzieci czy młodzież prowadzi nawet do oskarżeń wobec mniej krytycznych komentatorów czy badaczy, którym ma rzekomo nie zależeć na dobru najmłodszych (Markey, Ferguson 2017). Wobec takich zarzutów trudno o obiektywną i merytoryczną dyskusję, która jest niewątpliwie potrzebna wobec stale rosnącej popularności omawianego medium. Dodatkowo jak wskazuje Stanisław Krawczyk – socjolog i psycholog, a także groznawca – kolejne metaanalizy badań nad wpływem brutalnych gier na odbiorców nie prowadzą do jednoznacznych ustaleń (2014), więc wydaje się, że należy unikać ostatecznych i radykalnych tez na ten temat. Osobiście wskazałbym na jeszcze inną koincydencję szerszych zjawisk, które utrudniają merytoryczną dyskusję nad rolą gier cyfrowych w życiu ich odbiorców. Wśród części przedstawicieli starszych pokoleń ciągle spotkać można osoby, które nie doceniają znaczenia zabawy

w życiu ludzi, uważając ją za czynność bezwartościową i pozbawioną sensu (Brzezińska 2014). Może to wynikać z modernistycznego podziału na aktywności produktywne (realizowane z korzyścią dla szerszych wspólnot) i bezproduktywne (ukierunkowane na indywidualne przeżycia i korzyści), do których zaliczyć można właśnie zabawę (Malaby 2007). Niestety wydaje się, że swoje urzeczywistnienie ma tu też teza socjologa Williama Ogburna, który twierdził, że rozwój w warstwie wartości i poglądów (kulturowej) zawsze jest opóźniony względem postępu technologicznego (materialnego) (1922). Nie powinno więc dziwić, że niektórym komentatorom tak trudno zrozumieć sens sięgania po gry cyfrowe, będące emanacją zarówno samej zabawy, niekiedy awangardowych technologii (np. VR, AR), ale też czasem bardzo osobistych przeżyć (głównie w trybach dla pojedynczego gracza). Wielu czytelników w dużej mierze zmartwionych losem swoich partnerów czy dzieci szuka odpowiedzi na własne przepełnione obawami pytania. Część z nich trafia na krytyczne względem gier publikacje. Tylko w Polsce na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat wydano kilka samych tylko książek, które w sposób jednoznaczny prezentują wpływ gier na odbiorców. Już same ich tytuły i fragmenty opisów² wpisują się niekiedy w krytykowany tu dyskursywny radykalizm względem tego medium:

[...] gry komputerowe nasycone destrukcją i przemocą stanowią poważne zagrożenie społeczne, ponieważ powodują nasilenie agresywności i postawy typu „mieć”, a także spadek wrażliwości moralnej [...] (Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na

psychikę dzieci, Aleksandra Gała i Iwona Ulfik-Jaworska, 2000, Michalineum)

Dzieci bawią się w zabijanie. Setki scen przemocy oglądanych w telewizji i setki morderstw dokonywanych w grach komputerowych. Czy to dobra zabawa? [...] (Zabawa w zabijanie, Maria Braun-Gałkowska i Iwona Ulfik, 2002, Gaudium)

Telewizja, komputery, Internet, gry i hazard – wszystkie te zdobycze współczesnej technologii mogą powodować uzależnienie. Ulegają im dorośli, ale szczególnie zagrażają one młodym, rozwijającym się osobom [...] (Gry i hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorastania, Mark Griffiths, 2004, GWP)

Zabawa grami komputerowymi, szczególnie grami zawierającymi przemoc, jest nowym zjawiskiem społeczno-kulturowym i jeszcze wciąż mało poznanym. [...] (Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych, Iwona Ulfik-Jaworska, 2005, KUL)

Gry komputerowe i Internet stały się dziś częścią tożsamości dziecka i młodego człowieka. Olbrzymie zainteresowanie nimi jest faktem, z którym nie bardzo umiemy sobie radzić rodzice, przeczuwający płynące stąd zagrożenia, ale i możliwe korzyści. (Thomas Feibel, Zabójca w dzieciennym pokoju. Przemoc i gry komputerowe, 2006, PAX)

Do 18 roku życia młody widz obejrzy 8 tysięcy ekranowych morderstw i 100 tysięcy różnych aktów przemocy. Te dane już nie alarmują, one wręcz przerażają. (Co wciąga twoje dziecko?, Małgorzata Więczkowska, 2012, M)

² Pobrane ze stron wydawców lub serwisu Lubimyczytać.pl.

Wnikliwie wyjaśniają słownictwo używane w grach komputerowych i na różnych portalach oraz wpływ kryjących się za nim treści na ludzką psychikę. (*Wyłącz zanim będzie za późno. Uzależnienie od komputera i internetu*, Petra Schuhler i Monika Vogelgesang, 2014, WAM)

Gry komputerowe to świetna rozrywka, ale dziecko może się od nich uzależnić – wpaść w nałóg. Jak do tego nie dopuścić? Autorzy definiują, jakie gry są odpowiednie dla poszczególnych grup wiekowych, jak oddziałują na rozwój dziecka, mówią, co robić, gdy dziecko zbyt długo siedzi przed komputerem, kiedy powiedzieć „dość” i dlaczego. Bardzo potrzebna książka. (*Dzieci konsoli. Uzależnienie od gier*, Hilarie Cash i Kim McDaniel, 2014, Media Rodzina)

Jej [książki – przyp. DG] autor, Krzysztof Piersa nie jest psychologiem, czy pedagogiem. Jest praktykiem. Młodym człowiekiem, który od piątego roku życia nałogowo grał w gry. I tak przez dwadzieścia lat... Aż się zorientował, że w ten sposób może tylko przegrać swoje życie; dosłownie i w przenośni. (*Komputerowy ćpun*, Krzysztof Piersa, 2015, MUZA)

Wszyscy je widzieliśmy: dzieci hipnotycznie wpatrzone w jarzące się ekrany w restauracjach, na placach zabaw i w domach naszych przyjaciół – a ich liczba wciąż rośnie. Oświetlone przez jarzący się blask buzie – dzieci ekranu – mnożą się niczym wirtualna plaga. Lecz za jaką cenę? Czy jest to jedynie nieszkodliwa rozrywka lub chwilowy szal, coś jak cyfrowe hula-hop? Niektórzy twierdzą, że jarzące się ekrany mogą nawet być dobre dla dzieci – stanowiąc rodzaj interaktywnego narzędzia edukacyjnego. Nie wierz im. (*DZIECI EKRANU. Jak uzależnienie*

od ekranu przejmuje kontrolę nad naszymi dziećmi – i jak wyrwać je z transu, Nicholas Kardaras, 2018, CeDeWu.pl)

Uzależnienia 2.0 tłumaczą, w jaki sposób możemy bardziej świadomie korzystać z nowych mediów, a dzięki temu łatwiej się komunikować, zarządzać finansami i wytyczać granice między pracą a rozrywką. A co najważniejsze, pokazują jak zmniejszyć szkodliwy wpływ nowych uzależnień na zdrowie nasze i naszych dzieci. (*Uzależnienia 2.0. Dlaczego tak trudno się oprzeć nowym technologiom*, Adam Alter, 2018, WUJ)

W tysiącach polskich domów niemal każdego wieczoru rodzice na słowa: „Kasiu, chodź na kolację” słyszą: „Zaraz”. Gdy po kilkunastu minutach ponownie przypominają: „Kolaaacjaaaaa”, słyszą: „Już idę”, „Za chwilę”. Tak samo jest w domach Tomków, Aś, Julków i Julek. Co tak przyciągającego jest w telefonach komórkowych? Dlaczego są ważniejsze od rodziców? Dlaczego nasze dzieci nie chcą ich porzucić dla budyniu, smakowitych naleśników, kompotu i wszelkich delicji przyrządzonych przez mamę lub tatę? Czy i jak technologie cyfrowe zaburzają, jak powstają cyberuzależnienia, jak im przeciwdziałać, wreszcie jako modelować relacje małych pociech do najnowszych technologii cyfrowych? Co zrobić, aby telefon służył, ale nie zaburzał, a gry bawiły, a nie niszczyły osobowość dziecka? (*Uzależnienie od gier komputerowych i telefonów komórkowych*, Mariusz Z. Jędrzejko i Zbigniew Stańczak, 2019, Bellona)

Akademicy (pedagodzy, psychologodzy), dziennikarze, eksperci do spraw uzależnień, a nawet gracze – tak zróżnicowana jest grupa autorów przywołanych tu książek o negatywnym potencjale gier

i mediów cyfrowych, którzy niekiedy używają bardzo pejoratywnych określeń w budowaniu swojej narracji. Warto zauważyć, że nie wspominam tu o niezliczonych artykułach prasowych i internetowych, filmach czy audycjach, w których opowiada się o grach z podobnym nastawieniem. Doświadczenie czy profesja autorów, w połączeniu z barwnym i nacechowanym emocjonalnie opisem, mogą wzbudzać zainteresowanie i zaufanie wśród odbiorców. Niestety często tacy ludzie nie tylko nie posiadają kompetencji cyfrowych niezbędnych do samodzielnej weryfikacji gier (ESF 2018), ale też nie są w stanie rzetelnie ocenić też zamieszonych w danym artykule internetowym, filmie czy książce, więc pozostaje im oprzeć swój osąd na autorytecie autora. Przyjęciu mocno krytycznej perspektywy na gry sprzyja opisana wyżej atmosfera wokół nich, a także fakt, że część osób jest już na wstępie uprzedzona, co udało mi się zauważyć także w jednym z badań własnych. Chodzi mi tu o postawę części rodziców, którzy starają się raczej krytykować gry w rozmowach ze swoimi dziećmi w obawie przed pogłębieniem zaangażowania pociech w tę formę rozrywki (Gałuszka 2017: 156–157). Jak więc podchodzić do gier cyfrowych, aby nie wpaść w niepotrzebnie alarmistyczny ton? Moim zdaniem w sposób otwarty, pozbawiony uprzedzeń oraz nieuzasadnionych lęków. Jest to jednak postulat często tylko teoretyczny, ponieważ praktyka dyskursu pokazuje zazwyczaj coś zupełnie innego, a stawiane grom zarzuty choć retorycznie inspirujące, tak merytorycznie są nie zawsze lub niecałkowicie poprawne, nawet w sytuacji, gdy stoją za nimi powszechnie szanowani badacze, co postaram się wykazać w kolejnym fragmencie artykułu.

Uprozczone kontra pogłębione ujęcie gier cyfrowych na przykładzie książki *Man Interrupted...*

Profesor Philip Zimbardo pozostaje jednym z najbardziej rozpoznawalnych psychologów, między innymi za sprawą swojego eksperymentu więziennego, ale też licznych badań nad zjawiskami nieśmiałości, dehumanizacji (tu warto wspomnieć tzw. „efekt Lucyfera”) czy zarządzania czasem. Jest on autorem wielu podręczników i książek z zakresu psychologii, a także uczestnikiem niezliczonych konferencji i debat. Nie wchodząc w szczegóły, uznać należy, że zdanie takiego autorytetu w dowolnej sprawie nie może pozostać bez wpływu na ogólny dyskurs nie tylko w sferze naukowej, ale także praktyk wychowawczych czy edukacyjnych, co widać na podstawie chociażby opinii czytelników publikowanych na stronach internetowych księgarni czy komentarzy widzów na portalu YouTube. W ostatnich latach Zimbardo poszerzył swoje zainteresowania na zjawisko tak zwanego „kryzysu męskości”. Wyrazem tego są liczne jego wystąpienia konferencyjne (m.in. na TED), wywiady i artykuły prasowe. Profesor wydał też, wraz ze swoją asystentką Nikitą D. Coulombe, dwie książki podejmujące to zagadnienie. Mowa tu o *Man Disconnected: How Technology Has Sabotaged what It Means to Be Male* (2015, Ebury Publishing)³ oraz *Man Interrupted: Why Young Men Are Struggling & What We Can Do about It* (2016, Conari Press). Z mojego przeglądu obu książek wynika, że ich treść jest zasadniczo tożsama, dlatego nawiązywać będę do nowszego wydawnictwa. Obie publikacje, a także powiązane z nimi wystąpienia, ugruntowują skraj-

³ Na rynku dostępna jest też polska wersja, wydana pod tytułem *Gdzie ci mężczyźni?* (2015, PWN).

nie negatywne ujęcie gier cyfrowych, czemu sprzyja ich popularność, którą widać na stronach księgarni internetowych czy w serwisach miłośników książek (polskie Lubimyczytać.pl czy amerykański Goodreads.com). Jednocześnie chciałbym zaznaczyć, że odnoszę się do angielskiego oryginału w wersji cyfrowej (e-book), dlatego nie podaję dokładnych stron przytaczanych fragmentów książki.

Omówienie najważniejszych dla niniejszego artykułu wątków z książki rozpocznę od zagadnienia wyeksponowanego na początku rozdziału poświęconego zjawisku nadmiernego grania⁴. Otóż Zimbardo i Coulombe nawiązują tu do popularnego stwierdzenia Jane McGonigal o wyjątkowej skali zaangażowania graczy w wirtualne światy. Jane McGonigal, dyrektorka centrum badań i rozwoju gier wideo w Instytucie Przyszłości Palo Alto, od wielu lat zajmuje się psychologicznymi i społecznymi aspektami wykorzystania potencjału tego medium w indukowaniu zmian na poziomach jednostkowym i społecznym. W swojej książce z 2011 r. pod wymownym tytułem *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (2011, Penguin) McGonigal podaje dane szacunkowe, z których wynika, że gracze spędzają trzy miliardy godzin tygodniowo w wirtualnych światach, dodając, że przeciętny nastolatek poświęci 10000 godzin na gry cyfrowe przed ukończeniem 21 roku życia. Abstrahując od wiarygodności takich wyliczeń – co nie było problematyczne dla Zimbar-

do i Coulombe – dziwić może, że odwołują się oni akurat tutaj do McGonigal, która w swoich licznych publikacjach i wystąpieniach dowodzi czegoś zupełnie przeciwnego niż Zimbardo i Coulombe: gry cyfrowe mają ogromny potencjał do wywoływania pozytywnej zmiany wśród ludzi, a rosnące zaangażowanie w tę formę rozrywki stwarza pewnego rodzaju cywilizacyjną szansę na generowanie korzystnych społecznie zmian⁵. Poglądy McGonigal są powszechnie znane, także poza Stanami, dlatego można się na nie natknąć w dość nieoczywistych miejscach, jak choćby w książce *Maszyny społeczne* Łukasza Afeltowicza i Krzysztof Pietrowicza. Obaj powołują się na ustalenia Amerykanki i uważają, że energia i zasoby poświęcane przez graczy na przetwarzanie światów wirtualnych mogą być przekierowane do rozwiązywania rzeczywistych problemów, a znane nam z gier mechanizmy przeniesione do różnorodnych kontekstów życia społecznego, co realizuje się między innymi poprzez gamifikację (Afeltowicz, Pietrowicz 2013: 443). Dlaczego nie wspominają o tym autorzy *Man Interrupted...*, skoro kilkakrotnie odnoszą się do książki Jane McGonigal? Innym budzącym wątpliwości zagadnieniem związanym z tym wątkiem jest ukazanie czasowego zaangażowania w gry cyfrowe jako szczególnego zagrożenia, przy jednoczesnym pominięciu faktu, że ciągle znacznie większym zainteresowaniem przynajmniej części dorosłych cieszy się bierna konsumpcja treści telewizyjnych (Mander 2014). Także zasadne zdaje się pytanie o to, czym różni się w kontekście alienacji ludzi wielogodzinne konsumowanie często wątpliwej jakości progra-

⁴ W tej części staram się odwoływać do raportów i artykułów opublikowanych przed 2016 rokiem, w którym wydana została książka *Man Interrupted: Why Young Men are Struggling & What We Can Do about It*. Oznacza to, że swoją polemikę opieram na tekstach, do których dotrzeć mogli także Zimbardo i Coulombe.

⁵ Liczne tego przykłady McGonigal opisuje w swojej kolejnej książce pt. *SuperBetter. Życie to gra, naucz się wygrywać* (2015, Czarna Owca).

mów telewizyjnych czy też filmowych wytworów popkultury od zaangażowania w granie? Szczególnie, że to ostatnie wymusza na graczach aktywność w ramach wytworzonego przez twórców pola znaczeń, co bywa określane jako ergodyczność, czyli – upraszczając – ograniczona interaktywność gier (Aarseth 2006: 132). Co więcej, praktyka grania pozwala na kooperację lub rywalizację z innymi ludźmi (sieciowość gier), czego tradycyjne media ekranowe nie oferują.

Następnym wątkiem jest popularności grania wśród mężczyzn i kobiet. Wydaje się to o tyle istotne, że Autorzy *Man Interrupted...* osadzają swoją narrację na tezie, że medium to jest szczególnie popularne wśród mężczyzn, którzy widzą w wirtualnych światach – i internetowej pornografii – szansę na oderwanie się od zobowiązań świata fizycznego. Oczywiście Zimbardo i Coulombe przyznają, że po gry cyfrowe sięgają także kobiety, aczkolwiek ich zdaniem młode kobiety nie pasjonują się tym medium w takim zakresie, jak młodzi mężczyźni. Tezę tę opierają zaledwie na jednym badaniu z 2000 r., które dotyczyło zjawiska przemocy w grach cyfrowych i było zrealizowane w grupie 600 amerykańskich nastolatków (Gentile i in. 2004). Wydawać by się mogło, że tak ważne dla całej struktury argumentacyjnej twierdzenie zostanie lepiej osadzone w dostępnych badaniach. Wspomnieć tu można chociażby o opracowaniach amerykańskiego Pew Research Center, które w 2008 i w 2015 r. publikowało wyniki dużego badania na temat popularności grania wśród młodzieży. Co prawda Zimbardo i Coulombe odwołują się do nowszego z tych raportów, by uzasadnić swoją tezę o znacznie większej popularności grania wśród amerykańskich

chłopców w wieku 13–17 lat (84% – M vs 59% – K) (Lenhart i in. 2015), ale nie uzasadniają oni dlaczego (a może lepiej: „czy”) taka różnica procentowa w tej kategorii wiekowej jest istotna dla omawianej problematyki, tym bardziej, że nie wzięli oni pod uwagę innych ważnych opracowań, które porównują popularność grania w grupach wiekowych bardziej zainteresowanych wchodzeniem w trwałe związki. Przykładem może być publikowany od 2005 roku raport amerykańskiej ESA (Entertainment Software Association). Wystarczy porównać pierwszą edycję badania do ostatniej, by zobaczyć, że wśród Amerykanek utrzymuje się stały poziom zainteresowania grami cyfrowymi i nie jest on znacznie odmienny od tego, co prezentują mężczyźni. Już w roku 2005 ESA raportowała, że 43 procent graczy w USA to kobiety, przy czym w populacji graczy więcej było graczek 18-letnich i starszych, niż graczy-chłopców w wieku 6–17 lat (2005). Natomiast w ostatniej edycji tego raportu wskazano, że graczki w Stanach stanowią 45% całej populacji (ESA 2018). Z dostępnych raportów wyłania się raczej pogląd o postępującym wzroście zainteresowania grami cyfrowymi wśród kobiet. Zmiany te należy oceniać pozytywnie, ponieważ większy odsetek graczek i twórczyń daje szansę na korzystne przemiany zarówno branży (która ciągle jest relatywnie wysoko zmaskulinizowana po stronie producentów), jak i wspólnot graczy (w których wciąż pojawiają się liczne przykłady gorszego traktowania graczek) (Gałuszka 2016). Jeśli trend się utrzyma i kobiety rzeczywiście częściej będą sięgać po gry w wolnym czasie, to należałoby się zastanowić, jak wpłynie to relacje damsko-męskie. Jak wspominałam wcześniej, wiele gier oferuje możliwość wspólnej rozgrywki, więc nietrudno wyobrazić sobie pary, dla których zorientowana na

siebie zabawa przy grze stanowi realną alternatywę dla oglądania seriali czy wizyt w kinie. Zresztą takie podejście nie jest niczym nowym, ale niestety zjawisko to nie doczekało się szerszego omówienia w książce Zimbardo i współpracownicy.

O ile braki w przeglądzie literatury można jakoś tłumaczyć, tak nie sposób znaleźć wytłumaczenia na wręcz stereotypowe ujęcie growych preferencji kobiet. Autorzy omawianej książki twierdzą, że kobiety grają głównie w krótkie i pozbawione elementów przemocowych gry mobilne (na smartfonach i tabletach). Odmienne mężczyźni, którzy mają angażować się przede wszystkim w pierwszooosobowe strzelaniny, uruchamiane na konsolach i komputerach osobistych. Philip Zimbardo i jego współpracownica wskazują dodatkowo, że tego rodzaju gry wymagają użycia klawiatury i myszki, atakże pożerają znacznie więcej czasu. Zupełnie nie rozumiem, jaki sens ma tutaj zwrócenie uwagi na wykorzystywany kontroler. Zimbardo i Coulombe nie komentują tego i pomijają fakt, że strzelaniny mogą rozwijać koordynację ruchową na linii ręką-oko, co jest od dawna powtarzaniem twierdzeniem (Li Li, Rongrong, Jing 2016), tak więc uważam, że jest to jeden z przejawów niskiej wiedzy autorów na temat medium, które krytykują. Utwierdza mnie w tym przekonaniu ich zdanie, że akurat pierwszooosobowe strzelaniny są wyjątkowo angażującym czasowo rodzajem gier cyfrowych, przy jednoczesnym wskazywaniu gier mobilnych jako tych „bezpiecznych” pod tym względem. Niestety, gry produkowane na urządzenia mobilne są bardzo często projektowane w taki sposób, aby zatrzymać gracza na możliwie długi czas, bo to właśnie czas i uwaga odbiorców są „walutą” w wielu tego typu produk-

cjach, do czego przyznają się sami ich twórcy – zazwyczaj grać za darmo można poprzez oglądanie wyświetlanych reklam (Żywiczyński 2017). Co ciekawe, twórców gier wspiera w tym psychologia behawioralna i ustalenia samych – podobnie jak Zimbardo i Coulombe – psychologów, którzy pokazują jak skutecznie wykorzystywać mechanizmy motywacyjne i procesy poznawcze graczy (Rose 2013). Niestety autorzy opisywanej książki poniekąd sami sobie zaprzeczają stronę dalej, kiedy podają przykład nałogowego gracza George Yao, który przez 48 godzin grał bez przerwy na iPadzie w casualową grę mobilną *Clash of Clans*. Ta gra mobilna rzeczywiście została zaprojektowana tak, aby rozgrywać krótkie sesje (np. pomiędzy różnymi obowiązkami), ale jednocześnie nie ma nic wspólnego z pierwszooosobowymi strzelaninami – te z kolei są często (by nie napisać zwyczajowo) wymieniane w pierwszym szeregu w rozważaniach nad negatywnym oddziaływaniem gier cyfrowych. Dziwić może, że akurat to zagadnienie zostało tak słabo opisane w *Man Interrupted...*, ponieważ do momentu wydania tej publikacji pojawiło się kilka artykułów naukowych, w których omawiano różnice w graniu pomiędzy kobietami i mężczyznami. Generalny wniosek byłby taki, że kobiety rzeczywiście rzadziej sięgają po pełne przemocy strzelaniny czy w ogóle gry, ale jednocześnie nie są aż tak bardzo monotematyczne w swoich wyborach, i mimo że własne medialne zainteresowania skupiają w większym stopniu na telewizji, to jednak potrafią spędzać niewiele mniej czasu niż mężczyźni przed ekranem komputera bądź konsoli (Royse i in. 2007; Phan i in. 2012; Kapalo i in. 2015). Przy czym tu znów należałoby zadać pytanie, czy sami tylko mężczyźni ze swoim nieco większym zamiłowaniem do gier odpowiadają za

trudności w utrzymywaniu relacji, a może większe zainteresowanie telewizją wśród kobiet też ma w tym wszystkim jakieś – jeśli jakiegokolwiek – znaczenie? Co więcej, bardzo istotnym zagadnieniem są wzajemne poglądy kobiet i mężczyzn na praktykę grania. Nie przeczytamy o tym w *Man Interrupted...*, jednak w USA przeprowadzono badania, z których wynika, że kobiety w stosunku do mężczyzn: w takim samym stopniu uważają że większość graczy to mężczyźni; rzadziej identyfikują się jako graczki (nawet grając), a przede wszystkim znacznie częściej twierdzą, że korzystanie z brutalnych gier zwiększa poziom agresji u graczy (Duggan 2015). Taka rozbieżność poglądów może prowadzić do nieporozumień, a nawet konfliktów w parach, ale też dystansować nauczycielki czy edukatorki od gier. Wydaje się jednak, że problem dotyczy tu interpretacji czy poglądów wynikających z dyskursu wokół gier, a nie samych ich cech czy faktycznie jednoznacznie negatywnego oddziaływania na odbiorcę.

Kolejnym z zarzutów w stosunku do gier cyfrowych jest to, że bogactwo możliwych do podjęcia działań w wirtualnych światach może powodować znudzenie codziennością i niektórymi jej wymiarami, na przykład szkołą. W książce Zimbardo przytaczane są też opinie nauczycieli, którzy nie radzą sobie z fascynacją uczniów grami cyfrowymi. Co ciekawe na podobne uwagi pedagogów można się natknąć w polskim raporcie Instytutu Badań Edukacyjnych z 2014 roku pt. *Gry w życiu uczniów*. Wydaje mi się jednak, że jest to nie do końca udane spostrzeżenie, ponieważ równie dobrze można je odnieść do innych artefaktów popkultury, na przykład seriali – szczególnie w dobie Netflixu – czy mediów społecznościowych. Te ostatnie stanowią na tyle waż-

ną alternatywną przestrzeń, że niektórzy ludzie – szczególnie młodzi – są w stanie poprawiać swój cyfrowy wizerunek niczym wygląd postaci w grze nawet kosztem utraty wiarygodności i naturalności (Dent 2019). Osobiście podszedłbym do zagadnienia popularności gier z innej strony i zastanowił się, co należy zrobić, aby wykorzystać ich potencjał edukacyjny, o którym piszę w dalszej części artykułu.

Innym oskarżeniem z książki jest zanik potrzeby zapamiętywania, pisania oraz czytania w związku z rozwojem cyfrowych „banków pamięci”. Pomijając już fakt, że tego rodzaju argument jest prostym przeniesieniem obawy wobec wynalazku pisma jaką wyraził już Platon w swoim *Fajdroście*, zastanowić się należy, dlaczego autorzy zapominają, że wiele gier, szczególnie fabularnych i strategicznych, wymaga nieustannego czytania oraz zapamiętywania różnego rodzaju treści (tekstów, liczb, symboli). Jest tak nawet w dobie rozwiniętych symulacji trójwymiarowych, w których dominuje przekaz wizualny, ale nie brakuje też informacji tekstowych (np. książki do czytania w komputerowych grach RPG). Tego typu zarzuty są o tyle zadziwiające, że gry cyfrowe są zdaje się jedynym współczesnym medium ekranowym, które w tak dużym stopniu zmusza odbiorców do zapamiętywania. Gry z jednej strony są ergodyczne, czyli pozwalają na swobodę postępowania w określonym przez twórców polu znaczeń (Aarseth 2006), a jednocześnie opresyjne, ponieważ narzucają odbiorcy pewien schemat postępowania, który on w miarę swoich chęci i kompetencji może podważać (Aarseth 2007: 42). Oznacza to, że podjęcie gry wymaga nauczania się – czyli zapamiętania – jej zasad (mechanik, sterowania, świata w grze przedstawionego), a następnie ich wykorzystania

(w sposób mniej lub bardziej schematyczny) w celu zwycięstwa. Żadne inne medium nie oferuje tego rodzaju interakcji. Zresztą w zależności od poziomu skomplikowania, gra cyfrowe może wpływać na emocje i wszystkie funkcje poznawcze człowieka, co szeroko wyjaśnia Paweł Grabarczyk (2015).

Problemem jest też niedostateczne wyjaśnienie podstawowego pojęcia, jakim jest nadmierne/nałogowe granie (ang. *excessive gaming*). Przytaczane jest ono wielokrotnie, ale nie wiemy, jak jest ono rozumiane przez autorów książki. Ile godzin dziennie czy tygodniowo spędzonych przed ekranem na granie stanowi wartość graniczną pomiędzy normalnym a nałogowym graniem? Prawdopodobnie jest to kwestia osobnicza i zależna od sytuacji życiowej konkretnej osoby, przy czym wypadałoby lepiej opisać jedno z najważniejszych pojęć w publikacji, aby zaoferować czytelnikom pełniejsze rozumienie tego zjawiska i podstawę do weryfikacji prawdopodobnie rosnących wraz z lekturą obaw o ich grających podopiecznych czy partnerów. Wystarczyło odnieść się do ustaleń Marka Griffithsa, badacza uzależnień i dyrektora The International Gaming Research Unit (IGRU), który od lat opisuje wskaźniki nałogowego grania (2014). Pomocne mogłyby tu być też nawiązania do prac takich badaczek jak Alicja BlumRoss, Sonia Livingstone czy Mimi Ito, które propagują odejście od ilościowego nastawienia (tzn. liczbie godzin spędzonych na konsumpcji mediów) do jakościowo-relacyjnego (tj. stosunku czasu poświęcanego na media ekranowe względem innych obowiązków i zadań) (Stunża 2017). Takie ujęcie problemu zmienia perspektywę i uświadamia, że nie zawsze częste granie i poświęcanie wielu godzin na gry stanowi dostateczny powód do obaw.

Kontynuując poprzedni wątek, chciałbym zwrócić uwagę na powierzchowne potraktowanie kwestii potencjału uzależniającego gier cyfrowych, który zdaniem autorów – podobnie jak pornografii – opiera się na potrzebie dostarczania organizmowi nowych wizualnych doznań. Wydaje się, że to tylko część prawdy. Z definicji gier Jespera Juula wiemy, że jedną z ich cech jest generowanie u gracza poczucia przywiązania do wyniku gry, co jest powiązane z wysiłkiem (czasowym, intelektualnym, a niekiedy też finansowym), jaki gracz wkłada w uzyskanie korzystnego dla siebie rezultatu (2010: 45–52). Ilustracją tego mogą być radykalne reakcje graczy w momencie utraty części zasobów czy postaci w grach wieloosobowych. Innym wyjaśnieniem może być pętla nagradzania gracza za postępy w grze. Zdaniem filozofa Bernarda Suitsa granie to nic innego jak podejmowanie dobrowolnego trudu poradzenia sobie z niekończącymi przeszkodami (2016: 64), a to z kolei wymaga odpowiedniej motywacji. Erving Goffman uważał, że do grania pcha nas płynąca z tego przyjemność (2015: 35), która wynikać może na przykład z zaimplementowanego w danej produkcji systemu punktowego. Pokonanie następnego etapu, przejście kolejnych – często coraz trudniejszych – fragmentów gry przysparza graczowi punkty. W ten sposób gracz może stymulować swój układ nagrody, co prowadzi do wyzwolenia się endorfin, a po pewnym czasie do uzależnienia od tego typu mechanizmu nagradzania – szczególnie wobec obecnej w grach szybkiej gratyfikacji (Stasienko 2006: 14–15). Trudno jednak zgodzić się z twierdzeniem autorów, że większość gier cyfrowych nagradza graczy za akty przemocy. Taki pogląd nie koresponduje z choćby tak podstawowym zagadnieniem, jak zróżnicowanie gatunkowe gier.

Wiele ich rodzajów – logiczne, strategiczne, symulacyjne, wyścigowe itd. – nie tyle nie nagradza za akty przemocy wobec przedmiotów czy postaci, ale w ogóle nie zawiera takiej możliwości. Ujawnia się tutaj selektywność analizy, ponieważ tego rodzaju sformułowania dałoby się obronić, gdyby dotyczyły one tylko konkretnych serii lub rodzajów gier, takich jak chociażby pierwszoosobowe strzelaniny (ang. *FPS – First Person Shooter*). Niestety Zimbardo i Coulombe pozwalają sobie na duże kwantyfikatory, odnosząc się często ogólnie do gier, a nie konkretnego ich rodzaju. Innym problematycznym zagadnieniem jest przesadnie skupienie na mężczyznach bez jednoczesnego podjęcia roli kobiet w opisywanych zjawiskach, które też mogą uzależniać się od gier. Okazuje się jednak, że zagadnienie to nie cieszy się aż tak dużym zainteresowaniem badaczy jak w przypadku mężczyzn (Johnson 2014: 6).

Kończąc tę inspirowaną *Man Interrupted: Why Young Men Are Struggling & What We Can Do about It* część moich rozważań chciałbym podkreślić, że książka ta zawiera jeszcze kilka innych mocnych sformułowań na temat gier cyfrowych. Pojawiają się w zasadzie anegdotyczne dowody powiązania grania z problemami mężczyzn w nawiązywaniu relacji z płcią przeciwną. Z jednej strony to dobrze, bo opisywanie zagadnienia tak złożonego jak kryzys męskości, którego jednym z wymiarów mają być relacje z kobietami, powinno wychodzić poza typowo męską perspektywę. Także w kontekście konsumpcji mediów. Z drugiej strony jest to zaledwie wskazanie na problem, a nie jego omówienie. W książce ukazywane są fragmenty wywiadów z mężczyznami, którzy cechują się kilkoma różnymi problemami natury psychologicznej – na przykład

po powrocie z misji wojskowej – i angażują mocno w praktykę grania. Być może nałogowe sięganie po gry cyfrowe jest w ich przypadku skutkiem, a nie źródłem problemów z nawiązywaniem relacji? Niestety nie jest to wystarczająco problematyzowane. Autorzy w ogóle nie poszukują dodatkowych wyjaśnień, chociażby odwołując się do badań nad zróżnicowaniem motywacji do grania, które może być traktowane jako sposób radzenia sobie ze stresem (Sherry i in. 2006).

Pozytywny potencjał gier cyfrowych. Przykłady

W opozycji do licznych zarzutów względem gier cyfrowych, chciałbym przedstawić kilka uwag, które wskazują na edukacyjno-wychowawczy potencjał tego medium. Jednocześnie chcę zaznaczyć, że absolutnie nie twierdzę, że wszystkie gry cyfrowe w jednakowym stopniu nadają się do wykorzystania jako narzędzie wychowawcze czy w procesie nauczania. Takie przesadnie pozytywne ujęcie byłoby powtórzeniem zasadniczego błędu, jaki popełnili Philip Zimbardo i Nikita D. Coulombe, popadając w skrajny negatywizm. Moja ostrożność nie wynika jednak z zasadniczych ograniczeń tego medium czy ogólnych jego cech, a raczej ze świadomości zróżnicowania samych gier, co niuansuje ich potencjał edukacyjny. Można to rozumieć jako spektrum, które rozciąga się od jawnie edukacyjnych gier poważnych (ang. *serious games*) do zasadniczo *stricte* rozrywkowych gier głównego nurtu, czyli tak zwanych AAA (ang. *Triple A*), w których przypadku kontekst edukacyjny może być znacznie słabiej wyeksponowany, co nie znaczy, że zupełnie nieobecny.

Warto tu odnotować, że w książce *Man Interrupted...* pojawia się krótki podrozdział, w którym autorzy opisują tak zwane „pozytywne” granie (ang. *positive gaming*). Niestety, pewnych niedociągnięć czy nieporozumień nie udało się uniknąć nawet w tej ważnej i wartościowej próbie pokazania drugiej strony krytykowanego medium. Poza kilkoma ogólnymi sformułowaniami o tym, że gry mogą stanowić symulowane środowisko edukacji i nawiązywania relacji, Autorzy opisują też dwie gry poważne: *World Without Oil* (celem było budowanie świadomości wokół kryzysu paliwowego) wspomianej już Jane McGonigal oraz *Foldit* (gracze przez Internet zwijają białka celem rozwiązania realnych problemów, na przykład leczenia chorób). Dalej pojawia się krótka pochwała kontrolera ruchowego Xbox Kinect (który może wspomagać w aktywizacji ruchowej i walce z otyłością, przy czym w zasadzie od kilku lat nie jest obecny na rynku) oraz nastawionej na bardziej rodzinne granie konsoli Nintendo Wii. Jest to pierwsze z kilku zagadnień opisywanych w tym fragmencie książki, do których chciałbym się krytycznie odnieść. Faktem jest, że produkty japońskiego producenta gier i konsol Nintendo są kojarzone mocniej z grami rodzinnymi, jednocześnie w książce nie ma solidnych dowodów potwierdzających przedstawioną tam tezę, że użytkownicy tej konsoli są bardziej różnorodni demograficznie od użytkowników pozostałych tego rodzaju urządzeń. Podobnie nie udowadnia się kolejnego mocnego stwierdzenia, że granie na Wii pozwala na większy zakres ćwiczeń czy socjalizacji z innymi graczami. Podane argumenty – możliwość gry całą rodziną przy jednym urządzeniu czy charakter samych gier – da się odnieść do każdej innej platformy sprzętowej, ponieważ także oferują one gry skierowane do

młodszych odbiorców czy rodzin. Dlatego uważam za zupełnie nieuprawnione ograniczanie do jednej tylko konsoli – jak piszą Zimbardo i Coulombe – sytuacji *win-win*, w której dochodzi do zgody pomiędzy growymi potrzebami dzieci (*kid-tested*), a oczekiwaniami rodziców (*parent-approved*). Przy czym to od kompetencji i inwencji opiekuna czy pedagoga zależy, na ile są oni w stanie wyeksponować pozytywne zastosowania czy treści danej gry. Przypomina mi się fragment rozmowy z pewnym ojcem, który wykorzystywał *Grand Theft Auto San Andreas*, czyli komercyjną grę akcji bez na pozór żadnego waloru edukacyjnego, do spędzania czasu ze swoim kilkuletnim synem, który upodobał sobie praktykę swobodnego jeżdżenia wirtualnym rowerem, co akurat *GTA San Andreas* umożliwia (Gałuszka 2017: 191–192). Okazuje się, że w oparciu o odpowiednie nastawienie opiekuna (demokratyczny styl wychowawczy) czy nauczyciela oraz poziom ich kompetencji cyfrowych i wiedzy o grach, można wypracować szereg strategii mediacyjnych ukierunkowanych na dobro młodych graczy – od zupełnie pasywnych (tylko prewencja i ochrona dzieci przed nieodpowiednimi treściami) do aktywnych (rozwijających kompetencje miękkie lub twarde), co szczegółowo opisuję w innej swojej publikacji (por. Gałuszka 2017). Nie ma tu więc fundamentalnego znaczenia platforma sprzętowa czy pierwotne – edukacyjne lub też rodzinne – zastosowanie gry.

Innym pozytywnym wątkiem z książki, który chcę poruszyć, jest sugestia, że gry cyfrowe mogą być wykorzystywane w środowisku szkolnym. Zdawkowo pojawia się tu pojęcie *game-based learningu* (GBL), które jest szerokim określeniem na wszelkie próby wykorzystywania gier w edukacji, co Zim-

bardo i Coulombe enigmatycznie ocenili jako dobrze się zapowiadające. Niestety zabrakło kolejny raz konkretów, a przecież zjawisko wykorzystania gier cyfrowych w edukacji (DGBL)⁶ nie jest niczym nowym. Badacze tego zagadnienia wskazują, że już w 1971 roku pojawiła się pierwsza edukacyjna gra poważna w postaci *The Oregon Trail* (Djaouti i in. 2011: 32), a jedna z największych baz tego typu produkcji, czyli Serious Games Classification, zawiera ponad 3300 gier (zob. www.serious.gameclassification.com/EN/games/index.html). Od 2004 roku rozwija się – najpierw w USA, a obecnie globalnie – ruch *Games for Change*, w ramach którego promuje się gry realnie wpływające na procesy zmian społecznych (zob. www.gamesforchange.org), a od 2003 roku działa portal Common Sense Media (zob. www.common Sense Media.org), będący platformą dla dzieci, rodziców i edukatorów, którzy chcą korzystać z edukacyjno-wychowawczego potencjału mediów ekranowych, w tym gier. W 2010 roku autorzy *The 2010 Horizon Report: K-12 Edition* wskazywali, że jednym z ważniejszych trendów edukacyjnych na kolejne lata będzie popularyzacja metod dydaktycznych opartych na grach cyfrowych, które już wtedy były wykorzystywane w wielu amerykańskich szkołach (Johnson i in. 2010: 6). Rok później na rynku pojawiły dwie ważne książki, pokazujące jak wykorzystywać gry w celach prospołecznych oraz w środowisku szkolnym: wspomniane *Reality is Broken* Jane McGonigal oraz *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game* (2011, Nelson Education) Lee Sheldona (Mochocki, Sobociński

2014). Jeszcze wcześniej potencjał DGBL zauważono w Europie. Już w 2009 roku opublikowano wydany przez European Schoolnet podręcznik dla nauczycieli, w którym szczegółowo omawia się, jak wykorzystać potencjał – co istotne też komercyjnych, np. *Age of Empires II* czy *World of Warcraft* – gier cyfrowych w edukacji szkolnej (Felicia 2009).

Mija 10 lat od publikacji tego podręcznika i dziś już wiadomo, że nieco wyprzedził on swoją epokę, co pokazuje tylko, jak trudno popularyzuje się innowacyjne i nastawione na korzyści podejście do gier cyfrowych mimo licznych (tu z konieczności niewymienionych) prób. W 2012 roku grupa polskich badaczy wydała monografię pt. *Olbrzym w cieniu*. Tytułowym olbrzymem są gry cyfrowe, traktowane wciąż jako rodzaj niższej kultury masowej, chociaż mowa jest tu przecież o kolosie, który winien „z podniesionym czołem spojrzeć w oczy wątpięcym” (Pitrus 2012: IX). Jestem przekonany, że większe skupienie na możliwościach tego medium z pewnością wpłynie na jego powszechny odbiór. Gry cyfrowe mogą być przestrzenią zdobywania ważnych współcześnie kompetencji (pracy w grupie, zarządzania zasobami, komunikacyjnych i cyfrowych) (Jenkins i in. 2005; IBM 2007), inspiracją dla innowacyjnych metodyk edukacyjnych (Gee 2003), a także skutecznym sposobem na zwiększenie zaangażowania dzieci i młodzieży w proces edukacyjny (BrainPop 2014). Potencjał tego medium ogranicza w zasadzie tylko wyobraźnia i kompetencje ludzi, którzy próbują je wykorzystywać. Rozciąga się on od łączących świat fizyczny z wirtualnym ARG (ang. *Alternate Reality Game*) (Fizek 2009), poprzez inspirowane rzeczywistością produkcje w rodzaju *Bury me, my Love* (gra prezentująca problem uchodźstwa z per-

⁶ Osobiście wolę odnosić się do węższego pojęcia czyli *digital games-based learning* (DGBL), ponieważ podkreśla ono wykorzystanie gier cyfrowych w edukacji, a nie jakichkolwiek gier (np. słownych, logicznych, karcianych itp.).

spektywy rozdzielonego małżeństwa), a skończywszy na zupełnie fantastycznych światach, z których ciągle możemy czerpać wiele nauki – bez względu na wiek. Przykładem niech będą projekty takie jak Ludic Learning (przeniesienie nauki kompetencji analizy porównawczej tekstu do gry *Gone Home*) (Darvasi 2014), lekcja etyki oparta na scenkach z gry *This War of Mine* (Bednarek 2016), zgamifikowana akcja ratowania schroniska dla zwierząt (Szczęsny 2016), uczenie programowania w grze *Minecraft* czy podstaw przedsiębiorczości w *Coffee Noir* (Nowy Marketing 2016). To tylko kilka z niezliczonych przykładów, których nie ma sensu tu mnożyć w dobie tak łatwego dostępu do informacji. Ważniejsze poza konkretnym przykładem jest uświadomienie sobie, że gry cyfrowe mogą wiele zaoferować swoim odbiorcom, co jednak może być podejściem „nie dającym się pomyśleć” (Bourdieu 2009: 548) w atmosferze nagonki na to medium.

Słowem podsumowania: dlaczego potrzeba nam merytorycznej dyskusji wokół gier cyfrowych?

Podsumowując swoje rozważanie, chciałbym podkreślić, że pewna część z przedstawionych w książce Philipa Zimbardo i Nikity D. Coulombe uwag na temat gier cyfrowych jest trafnych. Wydaje się jednak, że wyjaśnianie tak złożonego fenomenu jak „upadek męskości” poprzez odwołanie do zaledwie dwóch zasadniczych źródeł – pornografii i gier cyfrowych – wymaga bardzo solidnego ich omówienia. Jak starałem się wykazać, Zimbardo i Coulombe nie sprawiają wrażenia osób, które podeszły do gier cyfrowych w sposób holistyczny i zarazem pogłębiony w najważniejszych dla głównej tezy obszarach i jest

to cecha wielu dyskursów wokół gier, szczególnie tych prowadzonych poza obszarem badań groznawczych (np. w sferze rodzinnej). Kwestia negatywnego wpływu gier cyfrowych na jakikolwiek wymiar życia społecznego czy jednostkowego jest ciągle przedmiotem dyskusji ekspertów. Co więcej, przyjmowanie skrajnej postawy względem komentowanego zjawiska odcina poznawczo od pozytywnych konsekwencji jego występowania do tego stopnia, że w tym konkretnym przypadku Zimbardo i Coulombe pominieli wiele ważnych opracowań oraz zrezygnowali z pogłębionych rozważań, zaburzając tym samym proporcje pomiędzy korzystnymi i negatywnymi przykładami sięgania po gry. Być może większy kredyt zaufania względem gier cyfrowych pozwoliłby dwójce autorów nie tyle na nobilitację tego medium, co na poprawienie jakości własnych argumentów. Oczywiście wymagałoby to znacznego poszerzenia i pogłębienia argumentacji, co jak już wiemy nie jest łatwe w obliczu opisanego już rozwoju samego tylko groznawstwa, a przecież zagadnienie ma wymiar interdyscyplinarny – niezbędna jest wiedza o grach, ale też z zakresu innych dyscyplin (psychologii, socjologii, medioznawstwa, pedagogiki). Dlatego ostatecznie uważam, że zasadnicza teza o znaczącej roli gier cyfrowych w podtrzymywaniu problemów współczesnych mężczyzn nie została dostatecznie uargumentowana. Jednocześnie podejście zaprezentowane w *Man Interrupted: Why Young Men Are Struggling & What We Can Do about It* jest moim zdaniem trudne do zaakceptowania, ponieważ brakuje mu obiektywnego spojrzenia na gry cyfrowe, co samo w sobie nie stanowi największego problemu. Każdy ma oczywiście prawo do własnego zdania i nie każdy musi cenić to medium czy po nie sięgać. Problemem jest to, że tego rodzaju postawę przyjmu-

ją przedstawiciele świata nauki i autorytety wpływające na poglądy zwykłych ludzi, w tym rodziców, pedagogów czy polityków. Zamiast poszerzać świadomość o możliwości wykorzystania pozytywnego potencjału gier – oczywiście z uwzględnieniem zagrożeń płynących z grania, czego sam nie unikam będąc mimo wszystko ich zwolennikiem – tworzy się wokół nich aurę sensacyjnego zagrożenia. W efekcie część czytelników może stracić szansę na kontakt z własnym dzieckiem podczas wspólnych rozgrywek, na które nie dadzą sobie szansy z obawy o destrukcyjny wpływ gier (por. Szuła 2016: 18) czy zmarnować okazję na poszerzenie swojego warsztatu o nowe narzędzia dydaktyczne w pracy nauczyciela w związku z odczuwaną niechęcią do wirtualnych przygód, a niekiedy nawet negatywną reakcją środowiska (por. Gałuszka 2017: 204–205). Liczę, że przedstawione na wcześniejszych stronach argumenty i przykłady stanowią dobry tego dowód. Mam też nadzieję, że lektura niniejszego artykułu przyniesie podwójne efekty: pokaże jak o grach nie debatować oraz uświadomi szeroki potencjał edukacyjno-wychowawczy tego medium. Jak wynika z poprzedniego fragmentu, powstało do tej pory co najmniej kilkanaście wartościowych publikacji, które pokazują, jak przekuć fascynację wirtualnymi światami w realne korzyści. Niestety przesadne ukierunkowanie dyskursu na zagrożenia wynikające z grania marginalizuje wysiłki tych badaczy i praktyków, którzy potrafią w grach cyfrowych zobaczyć coś więcej, niż tylko bezproduktywną aktywność odciągającą ludzi od tego, co w życiu ważne. Lektura *Man Interrupted...* nie tylko pozostawia bardzo złe ogólne wrażenie o tym medium, ale też symbolicznie stawia je na równi z pornografią, na co nie powinniśmy się godzić. Tak samo sprzeciw budzić powinny kolejne

próby ramowania gier w dyskusjach jako prymitywnej, bezproduktywnej, dziecinnej czy wręcz destrukcyjnej zabawy, gdyż stanowi to podstawę społecznych wyobrażeń o tym medium. Trudno sobie wyobrazić dziś publikację sygnowanej nazwiskiem znanego naukowca, która w tak jednoznaczny sposób ocenia wpływ książek, filmów czy seriali na życie ich odbiorców. Liczę, że w niedługim czasie będzie można do tej listy dopisać także gry cyfrowe. Aby do tego doszło, warto rozwijać kontrdyskurs do przedstawionej w tekście perspektywy negatywistycznej czy niekiedy wręcz populistycznej. Poza tworzeniem oraz popularyzowaniem treści, w których eksponuje się pozytywny potencjał omawianego medium, należałoby prowadzić kolejne badania nad dyskursem wokół gier cyfrowych i ich społecznym odbiorem – zarówno wśród twórców (różnego rodzaju) treści, jak i ich odbiorców. Niniejszy artykuł jest jedynie wprowadzeniem do problematyki i pierwszym krokiem, a następnym ciekawym przedsięwzięciem byłoby zbadanie zmian postaw rodziców czy nauczycieli względem gier cyfrowych w efekcie oddziaływania pozytywnych lub negatywnych narracji o tym medium. Być może skrajnie negatywistyczne dyskursy docierają przede wszystkim do przeciwników cyfrowej zabawy (czyli do „przekonanych”), a z kolei dorosli chętnie korzystający z gier zbyt pochopnie odrzucają możliwość ich negatywnego oddziaływania. Mam tu na myśli często powtarzaną przez dorosłych (w tym niekiedy rodziców) tezę, że skoro sięganie po pełne przemocy produkcje nie wpłynęło negatywnie na ich rozwój, to podobnie musi być w przypadku ich własnych dzieci, a z czasem i wnuków – wpatrzonych w wirtualne piksele z tą samą fascynacją, którą przeszło 50 lat temu mieli w sobie pionierzy branży elektronicznej rozrywki.

Bibliografia

- Aarseth Espen (2006) *Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej*. Przekład: Dorota Sikora, Mariusz Pisarski, „Techsty” nr 2, [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <http://techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html>.
- Aarseth Espen (2007) *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<http://www.digra.org/wpcontent/uploads/digitalibrary/07313.03489.pdf>>.
- Aarseth Espen (2010) *Badanie zabawy: metodologia analizy gier* [w:] Mirosław Filiciak, red., *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa: SWPS Academica, s. 13–36.
- Afeltowicz Łukasz, Pietrowicz Krzysztof (2013) *Maszyny społeczne*. Warszawa: PWN.
- Anderson G. Oscar (2016) *Video Games: Attitudes and Habits of Adults Age 50-Plus* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Washington (DC): AARP Research. Dostępny w Internecie: <<https://doi.org/10.26419/res.00125.001>>.
- Bednarek Adam (2016) *This War of Mine na lekcji. W polskiej szkole!* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/aktualnosci/this-war-of-mine-na-lekcji-w-polskiej-szkole/rk750mn>>.
- Bobrowski Michał i in. (2018) *Polish Gamers Research '18* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<http://www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2018/06/polish-gamers-2018.pdf>>.
- Bourdieu Pierre (2009) *Struktury, habitus, praktyki* [w:] Piotr Sztompka, Marek Kucia, red., *Socjologia. Lektury*. Kraków: Znak, s. 546–559.
- BrainPop (2014) *Digital Teachers, Digital Principals: Transforming the Ways We Engage Students* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<https://tomorrow.org/speakup/downloads/PROJECT-TOMORROW-10-3-14.pdf>>.
- Brzezińska Anna (2014) *Aksjologiczne barwy światów dziecka we współczesnym polskim filmie fabularnym*. „Studia Edukacyjne” nr 30, s. 169–188.
- Darvasi Paul (2014) *Prologue: A Video Game's Epic-ish Journey to a High School English Class* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<http://www.ludiclearning.org/2014/03/05/gone-home-in-education/>>.
- Dent Steve (2019) *'Selfie harm' and the damage done by social media* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<https://www.engadget.com/2019/02/17/the-big-picture-selfie-harm-rankin-visual-diet/>>.
- Dijk van Teun (2001) *Badania nad dyskursem* [w:] tegoż. Przekład: Grzegorz Grochowski. *Dyskurs jako struktura i proces*. Warszawa: PWN, s. 9–44.
- Djaouti Damien i in. (2011) *Origins of Serious Games* [w:] Ma Minhua, Oikonomou Andreas, Jain Lakhmi red., *Serious Games and Edutainment Applications*. London: Springer, s. 25–45.
- Duggan Maeve (2015) *Gaming and gamers* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<https://www.pewinternet.org/2015/12/15/public-debates-about-gaming-and-gamers/>>.
- ESA (2005) *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry 2005 2018* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<https://pl.scribd.com/document/125495226/ESA-Essential-Facts-2005>>.
- ESA (2018) *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry 2018* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf>.
- ESF (2018) *Being digitally competent in 2020 and beyond: A Skills Deal for Europe!* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <https://ec.europa.eu/esf/transnationality/filedepot_download/2017/1680>.
- Felicia Patrick (2009) *Gry wideo w szkole: podręcznik dla nauczyciela*. Bruksela: European Schoolnet. [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_PO.pdf>.

- Filiciak Mirosław i in. (2016) *Trybalizm, pominięcia, uprzedzenia: badania gier z perspektywy krytycznej*. „Kultura Współczesna” nr 2(90), s. 9–19.
- Fizek Sonia (2009) *ARG – Gry Rzeczywistości Alternatywnej* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<http://technopolis.polityka.pl/2009/arg-gry-rzeczywistosci-alternatywnej>>.
- Gagne A. Kenneth (2001) *Moral Panics Over Youth Culture and Video Games* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<https://www.gamebits.net/other/mqp/#30>>.
- Gałuszka Damian (2017) *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*. Kraków: LIBRON.
- Gałuszka Damian (2016) *Gry wideo wobec problemu seksizmu – próba netnograficznej analizy na przykładzie wybranych dyskusji internetowych* [w:] Katarzyna Jewtuch, Kamila Kowalczyk, Joanna Płoszaj, red., *Kobięca strona popkultury*. Wrocław: Trickster, s. 81–102.
- Garda Maria, Krawczyk Stanisław (2017) *Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo*. „Teksty Drugie. Teoria literatury, krytyka, interpretacja”, nr 3, s. 69–86.
- Gee James P. (2003) *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Nowy Jork: Palgrave Macmillan.
- Gentile A. Douglas i in. (2004) *The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance*. „Journal of Adolescence”, vol. (6)27, s. 5–22.
- Goffman Erving (2015) *Rozrywka w grach*. Przełożył Paweł Tomanek [w:] Irena Borowik, Janusz Mucha red., *Współczesne teorie socjologiczne*, t. 1. Kraków: Nomos, s. 35–103.
- Grabarczyk Paweł (2015) *O opozycji hardcore /casual*. „Homo Ludens” nr 1(7), s. 89–109.
- Griffiths Mark D. (2014) *Gaming addiction in adolescence (revisited)*. „Education and Health”, vol. 32(4), s. 125–129.
- IBM (2007) *Virtual Worlds, Real Leaders: Online Games Put the Future of Business Leadership on Display* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <https://www.ibm.com/ibm/files/L668029W94664H98/ibm_gio_gaming_report.pdf>.
- Interia (2019) *USA: Producenci gier wideo pozwani za masakrę w szkole* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<https://fakty.interia.pl/news-usa-producenci-gier-wideo-pozwani-za-masakre-w-szkole,nId,784806>>.
- Iqbal Mansoor (2019) *Pokémon GO Revenue and Usage Statistics* (2019) [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<http://www.businessofapps.com/data/pokemon-go-statistics/>>.
- ISFE (2012) *Videogames in Europe: Consumer Study* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2018/11/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf>.
- Jenkins Henry i in. (2005) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago (IL): The MIT Press.
- Johnson Larry i in. (2010) *The 2010 Horizon Report: K-12 Edition*. Austin (TX): The New Media Consortium.
- Johnson Adrienne L. (2014) *MMORPG Addiction in Women: Diagnosis and Treatment* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<https://pdfs.semanticscholar.org/454e/5aaffbdbc69803905211c5084fbf036db322.pdf>>.
- Juul Jesper (2010) *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”* [w:] Mirosław Filiciak, red., *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa: SWPS Academica, s. 37–62.
- Kapalo Katelynn A. i in. (2015) *Individual Differences in Video Gaming: Defining Hardcore Video Gamers*. “Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting 59”, no. 1, s. 878–881.
- Kochanowicz Rafał (2012) *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*. Poznań: Wydawnictwo UAM.
- Krawczyk Stanisław (2014) *Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Fergusa*. „Homo Ludens” nr 1(6), s. 57–73.

- Kwieciński Zbigniew (1998) *Wizja przyszłości a zmiany w edukacji* [w:] Waclaw Strykowski red., *Media a edukacja*. Poznań: eMPi2, s. 17–24.
- Lammess Sybille (2015) *Digital Cartographies as Playful Practices* [w:] Valerie Frissen I in., *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press, s. 199–210.
- Lenhart Amanda i in. (2015) *A Majority of American Teens Report Access to a Computer, Game Console, Smartphone and a Tablet* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <www.pewinternet.org/2015/04/09/a-majority-of-american-teens-report-access-to-a-computer-game-console-smartphone-and-a-tablet/>.
- Li Li, Chen Rongrong, Chen Jing (2016) *Playing Action Video Games Improves Visuomotor Control*. „Psychological Science”, vol. (8)27, s. 1092–1108.
- Liebe Michael, Tielebier Tim (2014) *Analiza branży gier w Polsce i w Berlinie*. Berlin: Ambasada RP w Berlinie, s. 1–48.
- Malaby Thomas (2007) *Beyond Play: A New Approach to Games*. „Games and Culture”, no. 2, s. 95–113.
- Mander Jason (2014) *Digital vs Traditional Media Consumption. Summary*. London: GlobalWebIndex.
- Markey M. Patrick, Ferguson J. Christopher (2017) *Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and The Politics of Game Research*. „American journal of play”, vol. 10(1), s. 99–115.
- Mäyrä Frans (2017) *Pokémon GO: Entering the Ludic Society*. „Mobile Media & Communication”, vol. 1(5), s. 47–50.
- Mead Margaret (2000) *Kultura i tożsamość. Studium dystansu międzypokoleniowego*. Przełożył Jacek Hołowka, Warszawa: PWN.
- Melosik Zbyszko (2003) *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji* [w:] Zbigniew Kwieciński, Bogusław Śliwerski, red., *Pedagogika 2. Podręcznik akademicki*. Warszawa: PWN, s. 68–93.
- Mochocki Michał, Sobocinski Mikołaj (2014) *LMS dla edukacyjnej gamifikacji akademickiej: potrzeby i pomysły* [w:] Marcin Dąbrowski, Maria Zajac, red., *E-edukacja w praktyce – wyzwania i bariery*. Warszawa: Fundacja Promocji i Akredytacji Kierunków Ekonomicznych, s. 172–186.
- Nowy Marketing (2016) *Nauczanie poprzez granie – konferencja obalająca stereotyp gier jako „bezmysłnej rozrywki”* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<https://nowymarketing.pl/a/9-722,nauczanie-poprzez-granie-konferencja-obalajaca-stereoty-p-gier-jako-bezmyslnej-rozrywki>>.
- Ogburn William (1922) *Social Change with Respect to Culture and Original Nature*. New York: Huebsch.
- Parolo Pietro Della Briotta i in. (2015) *Attention decay in science*. „Journal of Informetrics”, vol. 9(4), s. 734–745.
- Petrowicz Marcin (2016) *Gry wideo – medium XXI wieku* [w:] Damian Gałuszka, Grzegorz Ptaszek, Dorota Żuchowska-Skiba, red., *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*. Kraków: Libron, s. 155–172.
- Phan Mikki H. i in. (2012) *Examining the Role of Gender in Video Game Usage, Preference, and Behavior*. “Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting 56”, no. 1, s. 1496–1500.
- Pitrus Andrzej (2012) *Olbrzym wychodzi z cienia: gry wideo jako awangarda współczesnej kultury audiowizualnej* [w:] tegoż, red., *Olbrzym w cieniu: gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Kraków: WUJ. s. VII–IX.
- Postman Neil (1995) *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*. Przełożyła Anna TanalskaDulęba. Warszawa: PIW.
- Rose Mike (2013) *Chasing the Whale: Examining the ethics of free-to-play games* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <https://www.gamasutra.com/view/feature/195806/chasing_the_whale_examining_the_.php>.
- Royse Pam i in. (2007) *Women and Games: Technologies of the Gendered Self*. „New Media & Society 9”, no. 4, s. 555–576.
- Sherry John L. i in. (2006) *Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference* [w:] Jennings Bryant, Peter Vorderer red., *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. New York and London: Routledge, s. 248–262.

SpeakUp (2014) *Digital Teachers, Digital Principals: Transforming the Ways We Engage Students*.

Squla (2016) *Dzieci po szkole – wolne czy zajęte* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <https://www.edunews.pl/images/pdf/raport_dzieci_po_szkole.pdf>.

Strumińska-Kutra Marta, Izabela Kołodkiewicz (2012) *Studium przypadku*. [w:] Dariusz Jemielniak, red., *Badania jakościowe. Metody i narzędzia*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, s. 1–40.

Stasieńko Jan (2006) *Gry komputerowe – jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <http://www.dsw.edu.pl/fileadmin/user_upload/wszechnica/07.pdf>.

Stunża Grzegorz (2017) *Jakość, a nie ilość czasu przy ekranach! (Czas ekranowy #2)* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<http://edukatormedialny.pl/2017/06/23/jakoscanieiloszczasuprzyekranachczasekranowy2/>>.

Suits Bernard (2016) *Konik Polny. Gry, życie i utopia*. Warszawa: Aletheia.

Szczęsny Jakub (2016) *Brawa dla S.O.S dla zwierząt. Fundacja udowadnia, że „łapać” można nie tylko Pokemony* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<https://antyweb.pl/fundacja-sos-dla-zwierzat-rtm/>>.

Szafraniec Krystyna (2015) *Młodość i nowe media: socjalizacja pod własnym nadzorem* [w:] Michał Federowicz, Sławomir Ratajski, red., *O potrzebie edukacji medialnej w Polsce*. Warszawa: Polski Komitet do spraw UNESCO i KRRiT, s. 181–208.

Urbańska-Galanciak Dominika (2009) *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Warszawa: WAiP.

WHO (2018) *Gaming disorder* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>>.

Wijman Tom (2018) *Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>>.

Wrońska Marta (2012) *Nowoczesność wieloznaczna edukacji współczesnego adolescenta – wieloznaczność nowoczesna pracy nauczyciela* [w:] Wojciech Skrzydlewski, Stanisław Dylak, red., *Media, edukacja, kultura. W stronę edukacji medialnej*. Poznań–Rzeszów: Polskie Towarzystwo Technologii i Mediów Edukacyjnych, s. 209–223.

Żywiczyński Błażej (2017) *Jak nie zbankrutować na darmowych grach?* [dostęp 20 maja 2019 r.]. Dostępny w Internecie: <<http://zgranarodzina.edu.pl/2017/08/03/zbankrutowacdarmowych-grach/>>.

Cytowanie

Gałuszka Damian (2019) *Rozważania wokół dyskursu nad grami cyfrowymi w oparciu o ich krytykę ze strony Philipa Zimbardo*. „Przeгляд Socjologii Jakościowej”, t. 15, nr 3, s. 178–201 [dostęp dzień, miesiąc, rok]. Dostępny w Internecie: <www.przehladsocjologiiijakosciowej.org>. DOI: <http://dx.doi.org/10.18778/1733-8069.15.3.10>.

Considerations around the Discourse on Digital Games Based on Their Criticism by Philip Zimbardo

Abstract: Digital games are one of the most important media nowadays. Some researchers attribute a special role to them in today's world, suggesting that we live in the 'game era'. Unfortunately, this medium is probably the only one that is so often exposed to harsh criticism from various social groups: parents, teachers, politicians. This usually results from a certain misunderstanding of the specificity of games, as well as from helplessness. It also happens, however, that radical opinions about games are expressed by authority figures in academia. This is not disturbing in itself, provided that their considerations are based on solid foundations. Unfortunately, this is not always the case, as exemplified by the book by Philip Zimbardo and Nikita D. Coulombe, titled *Man Interrupted: Why Young Men Are Struggling & What We Can Do about It*, in which games – along with pornography – are blamed for the so-called crisis of masculinity. Moreover, the public debate – fueled by successive sensational reports – quite often resembles yet another moral panic more than a sensible or substantial exchange of arguments. This article is an attempt at revealing the most important problems with the discourse around digital games. It consists of three main parts: the presentation of the phenomenon of digital games as one that escapes any simplification and generalizations; the discussion of the typical accusations against this medium; the demonstration of its educational potential. The purpose of this approach is, above all, to increase the awareness with regard to how easily we tend to adopt an overly radical attitude towards digital games, thus losing the opportunity to use their positive (educational, pedagogical) potential. All this into account, I am putting forward a certain pattern of discussing – and thinking about – digital games, which makes it more likely to fully utilize the possibilities of this cultural phenomenon.

Keywords: digital games, discourse, criticism, education, Zimbardo