

Seminarium naukowe:

Gry i wirtualna przestrzeń w różnych obszarach życia społecznego

Abstrakty referatów

Między teatrem wyobraźni a grą. Słuchowisko interaktywne w perspektywie gatunkowej

dr Eliza Matusiak (Uniwersytet Łódzki)



W centrum moich zainteresowań badawczych znajduje się sztuka audialna - jej dokumentalna, ale przede wszystkim fikcyjna odsłona. Pracę doktorską poświęciłam interaktywnym słuchowiskom oraz sytuacji komunikacyjnej odbiorców ergodycznych opowieści audio. Badam także literaturę audialną poświęconą tematowi Zagłady, czego efektem są między innymi dwie monografie, których jestem współautorką: „Brzmienie Holocaustu. O reprezentacjach Zagłady w sztuce radiowej” oraz „Już nie Żydowica, a ocalona. Kobiety w

Zagładzie z perspektywy radiowych narracji artystycznych".

Streszczenie referatu: Radio jest medium intymnym, które oddziałuje na słuchacza poprzez zmysł słuchu, jednak, jak podkreślał Marshall McLuhan, radio przemawia przede wszystkim do zmysłów i w pełni je angażuje, a dzieje się tak za sprawą nawiązywania nici porozumienia między lektorem, autorem dzieła, jego bohaterami i słuchaczami. Zmiany technologiczne, rozwój internetu i narzędzi, przy pomocy których słuchanie staje się możliwe w różnym miejscu i czasie, nierzadko zyskuje także interaktywny potencjał, co poszerza możliwości artystyczne i wachlarz formalnych rozwiązań, jakie stają przed twórcami i odbiorcami. Referat „Między teatrem wyobraźni a grą. Słuchowisko interaktywne w perspektywie gatunkowej” poświęcony jest nowej odsłonie teatru wyobraźni – słuchowiskom interaktywnym. Ta metamorfoza zasługuje na naukową diagnozę, a moim celem było zbadanie i wyłonienie specyfiki nowej odsłony słuchowiska radiowego oraz osadzenie jej w charakterystyce sytuacji komunikacyjnej odbiorcy interaktywnych opowieści audio. Analizy wyselekcjonowanych produkcji dokonuję w ramach dyskursów skupionych wokół: radioznawstwa artystycznego, badań nad hipertekstem, liberaturą, interaktywnością. Ze względu na hybrydowy charakter interaktywnego teatru wyobraźni podejście interdyscyplinarne jest konieczne.

By osiągnąć założony cel i dokonać pogłębionej deskrypcji oraz charakterystyki interaktywnych odsłon słuchowiska, fundamentalne jest

odnalezienie odpowiedzi na następujące pytania badawcze między innymi o: wpływ kultury uczestnictwa na rozwój radiowego teatru jako gatunku; konstrukcję hipertekstualną i jej zastosowanie w opowieściach radiowych; cechy, jakie przypisać można słuchowiskom interaktywnym; o wrażenia odbiorcze słuchaczy ergodycznego teatru radiowego. Materiał badawczy stanowią słuchowiska interaktywne polsko- i anglojęzyczne, odsłuchiwane przy użyciu aplikacji na smartfony, przeglądark internetowych i inteligentnych głośników. Dla odnalezienia odpowiedzi na sformułowane pytania badawcze wykorzystałam metodę analizy treści i zawartości połączoną z metodą *quasi*-eksperymentu dla zbadania specyfiki sytuacji odbiorczej słuchaczy.

Ludozofia? O możliwych związkach pomiędzy filozofią a grami cyfrowymi

dr Grzegorz Wyczyński (Karkonoska Akademia Nauk Stosowanych
w Jeleniej Górze)



Doktor filozofii, młodszy adiunkt w Wydziale Nauk Społecznych i Humanistycznych Karkonoskiej Akademii Nauk Stosowanych. Doktoryzował się w Instytucie Filozofii Uniwersytetu Wrocławskiego na podstawie rozprawy z zakresu filozofii filmu. Jego obecne zainteresowania badawcze koncentrują się wokół

teorii i filozofii filmu, *game studies*, teorii ideologii oraz filozofii kultury. Autor książki *Karola Marksa koncepcja cielesności i jej konteksty*. Publikował w „Nowej Krytyce”, „Kulturze i Wartościach”, „Sztuce i Dokumentacji”, „Kwartalniku Filmowym”.

Streszczenie referatu: Współczesna kultura – nie tylko w jej lokalnych odmianach, ale w wymiarze globalnym – przybrała charakter audiowizualny. Pismo oraz jego forma drukowana nie stanowią już dzisiaj mediów dominujących, poprzez kontakt z którymi młode pokolenia kształtują swoje preferencje oraz kompetencje kulturowe. Sytuacja taka wywiera istotny wpływ na filozofię, której abstrakcyjny, nierzadko nadmiernie zawiły dyskurs, jawi się przeciętnemu współczesnemu człowiekowi jako coś niezrozumiałego i oderwanego od rzeczywistości. Rozpoznanie tego faktu skłoniło część osób zajmujących się tą dyscypliną do odnowienia form jej uprawiania. Jeden z przejawów tego trendu stanowi filmozofia, dziedzina rozważająca możliwość filozofowania (szerzej – myślenia) przy użyciu filmowych środków wyrazu. Refleksję tak zorientowaną można rozciągnąć także na inne media audiowizualne, w tym gry cyfrowe. Planowane wystąpienie ma na celu zarysowanie możliwych relacji pomiędzy filozofią a wspomnianym medium. Podjęta w nim zostanie próba wskazania dwóch kierunków, jakie przyjąć mogą wspomniane relacje. Gry cyfrowe można bowiem badać przy użyciu narzędzi pojęciowych o filozoficznej proveniencji. Ale również, dzięki swojej interaktywności, mogą one stanowić obszar płodnego eksperymentowania z ideami filozoficznymi, dostarczającymi zasad dla

konstruowania wirtualnych światów zarówno w ich wymiarze reprezentacyjnym, jak i ludycznym.

Gry wideo w życiu graczy z niepełnosprawnościami

mgr Maciej Śledź (Uniwersytet Dolnośląski DSW)



Socjolog, groznawca i wykładowca akademicki Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW, który w swojej pracy naukowej skupia się na zagadnieniach związanych z miejscem gier wideo w społeczeństwie oraz na analizach wewnętrznych elementów gier wideo. W ostatnich latach w głównej mierze opiera swoje badania o spojrzenie na gry wideo przez pryzmat niepełnosprawności, czego wynikiem jest jego rozprawa doktorska na temat roli gier wideo w życiu graczy z niepełnosprawnościami czy współpraca przy publikacji książki „Krucze Awatary – Reprezentacje niepełnosprawności w grach wideo w warstwie językowej, wizualnej, fabularnej i strukturalnej”. Prelegent jest także aktywnym członkiem Polskiego Towarzystwa Badania Gier oraz Centrum Badawczo-Projektowego Gier i Animacji „Digital Masters”

Streszczenie referatu: W dyskusjach dotyczących game studies, jak i w branży tworzącej gry wideo, coraz częstszym tematem staje się kontekst niepełnosprawności w grach wideo. Celem mojego wystąpienia, jest przedstawienie wyników badań własnych, które pozwoliły odpowiedzieć na pytanie o to, jaką rolę gry wideo odgrywają w codziennym życiu graczy z niepełnosprawnościami. Projektując wspomniane badanie, zdecydowałem się, że najlepszym sposobem na uzyskanie trafnych wniosków, będzie oparcie ich o doświadczenia graczy z niepełnosprawnościami, gdyż to właśnie oni na co dzień odczuwają przytoczoną wcześniej rolę gier w swoim życiu. Moim zdaniem badanie dotyczące codzienności osób z niepełnosprawnościami, powinno być pozbawione wcześniejszych szczegółowych założeń, gdyż te mogą doprowadzić, do zniekształcenia spojrzenia osób badanych, dlatego też w swoich badaniach zdecydowałem się na przeprowadzenie badań swobodnych. W trakcie wywiadów każdy z moich badanych zwracał uwagę na różne obszary swojego życia, w którym zauważalną rolę odgrywały jego zdaniem gry wideo, co jednak ciekawe, to wypowiedzi graczy zawsze w mniejszym bądź większym stopniu odnosiły się do czterech obszarów ich życia. Zdecydowałem, że te obszary staną się głównymi kategoriami analitycznymi w moim badaniu i o nich chciałbym opowiedzieć w swoim wystąpieniu:

- a) Komunikacja w życiu graczy z niepełnosprawnościami
- b) Zdobywanie wiedzy za sprawą gier wideo
- c) Aktywności kulturowe – gry wideo, jako alternatywa do korzystania z kultury

d) Socjalizacja w środowisku graczy

W każdym z wymienionych wyżej obszarów moi rozmówcy zauważali istotną rolę gier wideo, które często stawały się alternatywą, do aktywności, które zostały im odebrane lub mocno ograniczone na skutek dysfunkcji, dlatego też w podsumowaniu swojej wypowiedzi chciałbym przedstawić rekomendacje oparte na wypowiedziach badanych, które mam nadzieję będą zaproszeniem do dyskusji na temat roli gier wideo i technologii wspomagających w życiu osób z niepełnosprawnościami.

Wirtualna terapia: symulacje proceduralne w edukacji, terapii i kompleksowej rehabilitacji pacjentów z chorobami, niepełnosprawnościami i zaburzeniami psychicznymi

dr Łukasz Androsiuk, dr Mikołaj Łuczak (Uniwersytet Pomorski w Słupsku)



dr Łukasz Androsiuk - doktor nauk humanistycznych, pracownik badawczo-dydaktyczny Uniwersytetu Pomorskiego w Słupsku a także nauczyciel filozofii oraz moderator warsztatów nowych technologii w IPLO pracownik. Członek Słupskiej Rady Edukacyjnej i Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Interesuje się kulturą medialną w jej wymiarze filozoficznym i pedagogicznym, gracz single-player'owy, miłośnik snookera, fan(atyk) twórczości Larsa von Triera. Autor książki „Day One Patch. Szkice z obszaru kultury gier

komputerowych” Wydawnictwo Naukowe Akademii Pomorskiej w Słupsku, Słupsk 2021.

dr n. hum. Mikołaj Jacek Łuczak – kulturoznawca, doktor socjologii, adiunkt w Instytucie Pedagogiki Uniwersytetu Pomorskiego w Słupsku, wykładowca studium Psychoonkologii Klinicznej Gdańskiego Uniwersytetu Medycznego. Członek Polskiego Towarzystwa Socjologicznego, badacz społeczny Autor ponad 50 publikacji naukowych i raportów badawczych, m.in. z zakresu teorii systemów, socjologii zdrowia i medycyny, roli technologii cyfrowych w naukach medycznych, rehabilitacji społecznej, medycznej pracy socjalnej oraz komunikacji społecznej; w tym dwóch monografi: „Przestrzeń komunikacji społecznej” (Słupsk, 2016) oraz „Komunikacja w społeczeństwie sieci. Technologia, bezpieczeństwo i zmiana społeczna” (Poznań, 2019). Członek Komisji Etyki Badań Naukowych Uniwersytetu Pomorskiego w Słupsku. Kierownik i współrealizator projektów badawczych, m.in.: „Generatywna sztuczna inteligencja, a wyzwania edukacji XXI wieku” (wspólnie z dr Ł. Androsiukiem), „Możliwości i perspektywy wykorzystania generatywnej sztucznej inteligencji (genAI) w edukacji wczesnoszkolnej” (wspólnie z mgr E. Kosiedowską) oraz „Nowe technologie cyfrowe w edukacji i pedagogice społecznej”.



Streszczenie referatu: Terapia wirtualna okazała się być obiecującą metodą wzbogacania wiedzy na temat chorób, niepełnosprawności i zaburzeń psychicznych, a także zapewniania rehabilitacji osobom niepełnosprawnym lub cierpiącym na zaburzenia psychiczne. Gry komputerowe uznano za skuteczne narzędzia służące zarówno wzbogacaniu wiedzy, jak i rehabilitacji. Celem artykułu jest zbadanie potencjału gier komputerowych jako narzędzi wzbogacających wiedzę na temat chorób, niepełnosprawności i zaburzeń psychicznych, a także umożliwiających rehabilitację osób niepełnosprawnych lub schorzeń psychicznych. W artykule zbadane zostaną rodzaje gier komputerowych, które można wykorzystać do tych celów, ich skuteczność w wychowaniu i resocjalizacji człowieka oraz zalety wykorzystania gier komputerowych jako narzędzia wzbogacania wiedzy i rehabilitacji. Celem niniejszej pracy badawczej jest włączenie się do toczącej się dyskusji na temat roli technologii w opiece zdrowotnej i rehabilitacji, poprzez analizę korzyści i ograniczeń gier komputerowych w terapii wirtualnej.

Spoleczne skutki hazardu

dr Zygmunt Dudek (Politechnika Rzeszowska)



Dr Zygmunt Dudek jest absolwentem Wydziału Zarządzania Politechniki Rzeszowskiej im Ignacego Łukasiewicza oraz kilku studiów podyplomowych, w tym z zakresu zarządzania kryzysowego w Wyższej Szkole Policji w Szczytnie. Stopień doktora nauk społecznych uzyskał na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. Obecnie pełni służbę w Centralnym Biurze Śledczym Policji oraz jest wykładowcą na Wydziale Bezpieczeństwa Politechniki Rzeszowskiej. Jest również członkiem IPA Polska. Jego zainteresowania naukowe koncentrują się na bezpieczeństwie wewnętrznym, hazardzie, patologii w służbach mundurowych oraz socjologii grup dyspozycyjnych.

Streszczenie referatu: Celem wystąpienia będzie przedstawienie negatywnych skutków hazardu związanych z funkcjonowaniem automatów do gier, przy uwzględnieniu różnych aspektów tego zjawiska na przestrzeni dekady. Nie ulega

wątpliwości, że gry hazardowe z jednej strony stanowią pewną formę rozrywki zaspokajającej potrzeby emocjonalne człowieka z drugiej zaś powodują poważne zagrożenia na różnych płaszczyznach, zarówno dla jednostek jak i całego społeczeństwa. Społeczne i prawne uregulowanie działalności związanej z szeroko pojętym rynkiem hazardowym jest zasadne z punktu widzenia ochrony nieletnich przed grami hazardowymi, osób uzależnionych od gier oraz przedsiębiorców, którzy swoją działalność gospodarczą uzależnili w pewnym zakresie od tej płaszczyzny gospodarczej. Ludzie pogrążający się w hazardzie mimo świadomości wielorakich szkód jakie wywołuje taka aktywność nie do końca kontrolują swoje zachowanie. Niedawno wyodrębniono uzależnienie od hazardu jako jeden z rodzajów tzw. uzależnień behawioralnych, a patologiczny hazard zakwalifikowano do kategorii jednostek chorobowych. Dlatego tak ważną rolę w eliminowaniu negatywnych skutków hazardu odgrywają instytucje państwowe takie jak Krajowa Izba Administracji Skarbowej, Policja czy Narodowy Fundusz Zdrowia.
