

## Damian Gałuszka\*

Jagiellonian University in Krakow  
ORCID: 0000-0001-5184-0737

### PRAKTYKA GRANIA WŚRÓD GRACZY 50+ W PERSPEKTYWIE ETNOGRAFII WIRTUALNEJ

W artykule przedstawiono zjawisko grania wśród osób dojrzałych i starszych. W tym celu przeprowadzono w 2017 roku badanie w podejściu wirtualnej etnografii, obejmujące dwa ważne fora internetowe dla graczy w wieku 25 lat i starszych: The Older Gamers (TOG) i Senior Gamers (SG). W sumie zakodowano zestaw 471 postów, co przełożyło się na pogłębiony opis pięciu istotnych aspektów praktyki grania wśród graczy 50+: ogólnych, na które składają się podstawowe cechy demograficzne użytkowników, ich nawyki, sprzęt używany do grania, kompetencje i wiedza związana z grami oraz rola środowiska społecznego, zwłaszcza rodziny, w rozwoju praktyki grania. Badanie to stanowi novum, ponieważ wykorzystuje podejście wirtualnej etnografii do zagadnienia sięgania po gry cyfrowe przez osoby starsze, ale także rozpoczyna dyskusję na ten temat w polskim dyskursie akademickim.

Słowa kluczowe po polsku: gry cyfrowe, seniorzy, srebrna gospodarka, starzenie się, nowe media

#### WSTĘP

Prezentowany tekst zawiera omówienie wniosków z badania nad zjawiskiem wykorzystywania gier cyfrowych<sup>1</sup> przez osoby dojrzałe i starsze, co bywa niekiedy określane mianem srebrnego grania (ang. *silver gaming*) (Loos, Zonneveld 2016). Badanie zostało realizowane w formie etnografii wirtualnej na dwóch dużych forach internetowych dla dojrzałych graczy. Jest to pierwsza tego typu próba w polskim piśmiennictwie naukowym, która może otworzyć w rodzimych badaniach nad zjawiskiem starzenia się nowy rozdział analiz nad cyfrową zabawą. Jednocześnie jest to jedno z niewielu badań nad tą problematyką, w którym wykorzystano takie podejście metodologiczne. W pierwszej części tekstu omawiane są ilościowe i teoretyczne podstawy zjawiska grania wśród osób starszych. Następnie wyjaśniona jest metodologia badania własnego, a dalej wnioski z niego płynące. Tekst, podobnie jak kryjące się za nim

\* Adres do korespondencji: Damian Gałuszka, Uniwersytet Jagielloński, Wydział Filozoficzny, Instytut Socjologii; Grodzka 52, 30-962 Kraków; [damian.galuszka@doctoral.uj.edu.pl](mailto:damian.galuszka@doctoral.uj.edu.pl).

<sup>1</sup> W przyjętych rozważaniach gra cyfrowa stanowi ogólne pojęcie określające wszelkiego rodzaju gry uruchamiane na urządzeniach cyfrowych – komputerach, konsolach (stacjonarnych, przenośnych), smartfonach czy tabletach. Tam gdzie przytaczane są konkretne rodzaje gier, pojawiają się odpowiadające im terminy szczegółowe.

badanie, stanowią wstępny etap innych realizowanych już przedsięwzięć o szerszym charakterze, dlatego w sposób częściowy diagnozuje obecny stan zainteresowania osób dojrzałych i seniorów grami cyfrowymi, ale też do pewnego stopnia prognozuje rozwój tego obszaru życia społecznego – szczególnie w zakresie teoretycznym. Dzięki temu czytelnicy powinni nabyć podstawowy ogląd zjawiska srebrnego grania oraz uświadomić sobie społeczną skalę tego fenomenu. Ze względów pragmatycznych w projekcie przyjęto wiek 50 lat jako granicę dojrzałości. Powodem takiej decyzji była chęć wygenerowania próby badawczej, w skład której wejdzie przynajmniej kilkaset osób.

## GRY CYFROWE A OSOBY STARSZE – UJĘCIE STATYSTYCZNE

Zagadnienie korzystania z gier cyfrowych przez osoby starsze może pozornie wydawać się zjawiskiem czysto teoretycznym. Faktycznie jest jednak tak, że to powoli popularyzująca się praktyka kulturowa. Świadczą o tym ciągle niestety nieliczne badania. Rozpoczynając od kwestii ogólnych trendów, trzeba cofnąć się do 2008 roku, kiedy Pew Research Center opublikowało raport o stanie grania w społeczeństwie amerykańskim. Ujawniono w nim ciekawy trend polegający na stałym spadku zainteresowania graniem wraz ze wzrostem wieku, przy czym prawidłowość ta przestawała obowiązywać w najstarszej z badanych kategorii respondentów (osoby 65+). Autorzy interpretowali swoje odkrycie jako konsekwencję przejścia uczestników badania w wiek emerytalny, co sprawiało, że emeryci, podobnie jak dzieci i nastolatki, mieli najwięcej wolnego czasu (Lenhart, Macgill, Jones 2008). Część z nich poświęcała go na nowe cyfrowe zainteresowanie. Nieco szerzej zagadnienie objaśniają publikowane od 2005 roku raporty ESA (Entertainment Software Association), z których wynika, że w ciągu dekady średni wiek amerykańskiego gracza wzrósł z poziomu 30 lat do 35 lat, jednocześnie kategoria graczy 50+ zwiększyła się z wartości 19% do 27% (ESA 2005; ESA 2015). Te zmiany zostały zauważone, dlatego w 2016 roku ESA we współpracy z organizacją senioralną AARP wydała raport pogłębiający wiedzę o graniu wśród Amerykanów 50+ (Anderson 2016). Wyłania się z niego obraz osób dojrzałych, z których 38% sięga po gry cyfrowe, głównie na komputerach i laptopach lub urządzeniach mobilnych. Wielu z nich korzysta z gier online (59%). Generalnie więcej kobiet deklaruowało sięganie po to medium i robiły to częściej niż grający mężczyźni. Ciekawym wnioskiem jest obserwacja, że im starsi respondenci, tym częściej deklarują oni codzienne korzystanie z gier. Najpopularniejsze rodzaje produkcji w przebadanej grupie to: gry karciane, oparte na zagadkach wizualnych, logiczne oraz tradycyjne planszowe (Anderson 2016). Jest to więc istotnie różna grupa od tej, której opis pojawia się w dalszej części niniejszego tekstu. Uczestnicy przeanalizowanych forów internetowych stanowić mogą podkategorię najbardziej zaangażowanych graczy, co wyraża się nie tylko w częstszym sięganiu po gry, ale też w zwiększonej różnorodności tych doświadczeń. Zazwyczaj wybierają oni produkcje skierowane na różne platformy sprzętowe czy w sposób pogłębiony uczestniczą w środowisku graczy.

Na gruncie europejskim pewnych danych dostarcza badanie ISFE z 2012 roku, które zostało przeprowadzone w szesnastu krajach, w tym w Polsce. Wśród badanych 54% Europejczyków i 43% Europejki zadeklarowało przynajmniej jednorazowe skorzystanie z gry

cyfrowej w ciągu ostatnich dwunastu miesięcy, a w rozbiciu na kategorie wiekowe około 1/3 europejskich mężczyzn i kobiet w wieku 55–64 lata (ISFE 2012). Największy odsetek grających mężczyzn w tym wieku odnotowano w Finlandii (47%), a kobiet w Holandii (39%). W Polsce takie korzystanie z tego medium zadeklarowało odpowiednio 22% mężczyzn i 19% kobiet w wieku 55–64 lata.

Zważywszy na fakt, że amerykański rynek gier jest jednym z najlepiej rozwiniętych, można przyjąć, że inne – w tym polski, na co już częściowo wskazują omawiane dalej wstępne wyniki z rodzimych analiz – będą się rozwijać w podobnym kierunku, przy zachowaniu własnej specyfiki, o której niestety ciągle wiemy niewiele. W Polsce o dojrzałych graczach można się dowiedzieć głównie z doniesień prasowych (np. o pani Bogusi z Sopotu czy panu Hubercie z Katowic) oraz nielicznych badań o charakterze ilościowym. Zagadnienie to – inaczej niż na Zachodzie – nie było dotąd przedmiotem pogłębionej jakościowej refleksji. Powierzchniowo temat ten podjęto w *Diagnozie społecznej*. W edycjach z lat 2009 i 2013 pytano o korzystanie ze specyficznego rodzaju gier online w ciągu ostatniego tygodnia. We wcześniejszym raporcie przyznało się do tego 20% badanych w wieku 15–49 lat i 12% w wieku 50+ (Batorski i Zajac 2010), z kolei w późniejszym opracowaniu odpowiednio 22% badanych w wieku do 59 lat i 18% powyżej 60 roku życia. (Czapiński i Błędowski 2014). Niestety gry online stanowią zaledwie jeden z wielu rodzajów gier, więc trudno na podstawie tych wyników wnioskować o zaangażowaniu starszych Polaków w całą kulturę gier cyfrowych. Na marginesie tego zarysu badań zastanych warto wspomnieć o raporcie *Kulturalna hierarchia: nowe dystynkcje i powinności w kulturze a stratyfikacja społeczna*, w którym pojawia się krótkie, ale jakże znaczące stwierdzenie, że świat gier cyfrowych nie jest zarezerwowany tylko dla ludzi młodych, czyli tak zwanych cyfrowych tubylców (ang. *digital natives*). Obserwację tę ilustruje fragment wywiadu z pięćdziesięcioletnią Zofią, która spędza czas wolny na haftowaniu i graniu w gry społecznościowe na Facebooku (Bachórz i in. 2016: 29). Jedną z ostatnich polskich prób powiedzenia czegokolwiek o graczach seniorach jest będąca w przygotowaniu tegoroczna edycja branżowego raportu *Polish Gamers Research '19*, którego autorzy z Krakowskiego Parku Technologicznego poszerzyli próbę badawczą o respondentów w wieku 56–65 lat i porównali ich z badanymi w wieku 15–55 lat. Z tego zestawienia wynika, że gracze 55+ rzadziej deklarują sięganie po gry cyfrowe (15–55: 76%, 56–65: 52%), korzystają z nich mniej różnorodnie (głównie na komputerach i urządzeniach mobilnych) i też mniej intensywnie. To przede wszystkim osoby grające co kilka dni. Co więcej, w porównaniu z graczami poniżej 56 roku życia, są oni mniej podatni na skrajne podejścia do grania – codziennego lub bardzo rzadkiego. Gracze w wieku 56–65 lat różnią się od młodszych przede wszystkim tym, że kładą mniejszy nacisk na motywacje wynikające ze wzbudzania emocji i rywalizacji. Granie jest dla nich przede wszystkim sposobem na relaks i radzenie sobie ze stresem. Rzadziej też szukają w grach narzędzia do rozwijania swoich kompetencji czy poznawania kogoś nowego – co nie dziwi w kontekście tego, że są to osoby nastawione głównie na samotną rozgrywkę w grach dla pojedynczego gracza (Bobrowski i in. 2019). Znowu należy przypomnieć, że opisywana dalej grupa graczy znacząco różni się od charakterystyki przeciętnego respondenta z polskiego badania KPT.

MAKROSPÓŁECZNE PODSTAWY POPULARYZACJI  
GRANIA WŚRÓD OSÓB STARSZYCH

Pośrednio potencjał zainteresowania się grami cyfrowymi przez najstarszych obywateli określają przemiany makrospołeczne ze zjawiskiem demograficznego starzenia się społeczeństw na czele. Najważniejsze ekspertyzy przygotowywane przez takie organizacje jak ONZ jasno wskazują, że w większości państw na świecie zachodzi stałe i jednoznaczne przesunięcie struktury demograficznej w kierunku osób starszych kosztem najmłodszych pokoleń, co z czasem będzie się pogłębiać (ONZ 2015, ONZ 2017). W literaturze przedmiotu wspomina się o czterech typach społeczeństw: młodych (mniej niż 10% populacji w wieku 60 lat i więcej), starzejących się (10–19% populacji w wieku 60 lat i więcej), szybko starzejących się (20–29% populacji w wieku 60 lat i więcej) oraz znajdujących się w stanie hiperstarzenia (30% populacji w wieku 60 lat i więcej). Odsetek tych ostatnich ma się zwiększyć z poziomu 1% w 2015 roku do aż 62% w roku 2050 (Scobie i in. 2015). Trendy te sprawiają, że zwyczajnie zwiększa się odsetek osób starszych, w tym także tych, które kontynuują swoje wcześniejsze zainteresowanie grami cyfrowymi lub otwierają się na tę nową pasję w późniejszym wieku.

Rosnąca liczba najstarszych ludzi w połączeniu ze spadkiem odsetka tych najmłodszych w rezultacie utrzymujących się niskich wskaźników urodzeń (ONZ 2017), wpływa na wiele obszarów – jeśli nie wszystkie (ONZ 2015) – życia społecznego. Jednym z nich jest gospodarka, w której ramach mówi się o tak zwanej „srebrnej ekonomii”. W najprostszym ujęciu manifestuje się ona przyrostem produktów i usług skierowanych do starszych konsumentów (Szarota 2009), jednakże pogłębiona perspektywa poszerza to zagadnienie o zupełnie nową filozofię myślenia o dojrzałych klientach oraz ich potrzebach (Kaprańska i in. 2018). Według przewidywań srebrni konsumenci będą najbardziej zainteresowani ofertą sektora medycznego oraz usług związanych ze sferą czasu wolnego i nowych technologii (Szarota 2009), do których zaliczyć można branżę elektronicznej rozrywki. Z tym teoretycznym zagadnieniem łączy się inne o bardziej praktycznym wymiarze i dotyczące samych gier cyfrowych. Chodzi o ich dostępność (ang. *accessibility*). Jest to problematyka, którą trudno jednoznacznie ocenić, ponieważ ogólny obraz sytuacji nie napawa optymizmem. Ciągle większość gier jest tworzonych z myślą o uśrednionym, fizycznie i poznawczo pełnosprawnym odbiorcy (Gałuszka 2018). Z tego powodu gracze, którzy wymykają się takiej generalizacji – osoby z niepełnosprawnościami, ale też starsze – natrafiają często na problemy, które w zależności od rodzaju ograniczenia niekiedy uniemożliwiają skorzystanie z gry cyfrowej (Gerling i Masuch 2011). Jednocześnie coraz częściej twórcy gier dostrzegają konieczność dostosowania swojego produktu do potrzeb szerszego odbiorcy, w czym pomagają im zarówno sami gracze, pisząc o swoich problemach, specjalne wydarzenia (na przykład poznański *game jam* PGG JAM: All Play), organizacje (brytyjskie SpecialEffect, amerykańskie AbleGamers itp.), a także dokumenty opisujące dobre praktyki w zakresie projektowania gier (jeden z kilku dostępny na stronie [www.gameaccessibilityguidelines.com](http://www.gameaccessibilityguidelines.com)). Co prawda, zdecydowana większość działań skupia się na graczach z niepełnosprawnościami, jednak powinny one pozytywnie oddziaływać także na sytuację starszych graczy – z wiekiem coraz mniej sprawnych fizycznie i poznawczo.

Warto też zwrócić uwagę na przemiany stylów życia osób starszych, co wynika zarówno z czynników egzogennych (np. nowe modele rodziny z mniejszą liczbą dzieci, którymi zajmują się dziadkowie) (Szlendak 2010), ale też endogennych, ponieważ kolejne generacje wchodzące w okres starości okazują się bardziej otwarte na nowe doświadczenia i cele, realizując w ten sposób niestereotypowe wzorce ról, co jest szeroko omówione w książce *Starość niepokorna* (Kaprańska i in. 2018). Przykładami takich działań może być uczestnictwo w uniwersytecie trzeciego wieku, rozwijana pasja (do tańca, muzyki, rękodzieła itp.), podróże i tak dalej. Sfera kultury cyfrowej może być kolejnym obszarem aktywności osób starszych, chociaż współcześnie próby angażowania się w tego typu praktyki stanowią raczej przykład kulturowej innowacji. Jeśli chodzi o same gry, to warto zauważyć, że są one już obecne w życiu seniorów – chociaż częściej w wersji tradycyjnej (karciane, planszowe) – a dodatkowo coraz chętniej sięgają oni po nowoczesne technologie, także dzięki inicjatywie swoich dzieci czy wnuków (Kluczyńska 2011). Ci ostatni mogą, jak opisała to Margaret Mead, stanowić źródło treści socjalizacyjnych dla swoich dziadków i przyuczać ich do nowego, technologicznie przemienionego świata (Mead 2000).

W takich ogólnych rozważaniach nie sposób nie wspomnieć o wpływie polityki na życie osób starszych. W kontekście polskich seniorów chodzi przede wszystkim o zmiany w systemie emerytalnym z 2017 roku, kiedy obniżono wiek emerytalny do 65 lat dla mężczyzn i 60 dla kobiet. Emerytura stanowi ważny etap w życiu każdego człowieka, którego przejście uwalnia znaczne zasoby czasowe w związku z częstym zakończeniem pracy zawodowej. Te dodatkowe wolne godziny mogą być spożytkowane na inne aktywności, na przykład granie, co opisano już wcześniej przy okazji omówienia badania Pew Research Center (2008).

Innym procesem społecznym, o jakim warto wspomnieć w kontekście popularyzacji grania wśród osób starszych, jest zjawisko ludyfikacji kultury, które opisuje proces wzrastającego znaczenia gier i zabaw w życiu społecznym (Lammess 2015). Ludyfikacja kultury powiązana jest z postępującym ucyfrowieniem rzeczywistości (Dippel, Fizek 2017). Jej przykładem mogą być stosowane w sferze aktywności zawodowej mechanizmy gamifikacji, ale też gry, które stają się podstawą do powstania globalnych i wielomilionowych fenomenów, takich jak ogromna popularność gry poszerzonej rzeczywistości *Pokemon Go* w 2016 roku (Mäyrä 2017). Opiswane tu fakty, w połączeniu z potencjałem gier cyfrowych do przeciwdziałania negatywnym skutkom starzenia się (Cota, Ishitani 2014), stwarzają szansę na dotarcie do szerszej grupy osób starszych, które odkryją w praktyce grania możliwość zachowania dobrostanu w wymiarze fizycznym, mentalnym i społecznym.

Zaprezentowane w tym fragmencie rozważania sugerują, że praktyka sięgania po gry cyfrowe przez osoby starsze nie jest powszechna, a co więcej zależna od uwarunkowań danego społeczeństwa. Jednocześnie z tego samego omówienia wynika, że zjawisko to powinno zyskiwać na znaczeniu w kolejnych latach. Niestety brakuje pogłębionych naukowych badań nad tym obszarem funkcjonowania ludzi – szczególnie w Polsce. Rodzimi gerontolodzy nie dotykają tematów związanych z grami cyfrowymi lub robią to na marginesie swoich zasadniczych rozważań. Dlatego warto podejmować próby otwarcia na tę problematykę, czego przykładem jest opisywane dalej badanie własne.

## METODOLOGIA BADANIA WŁASNEGO

Opisywane tu badanie zostało zrealizowane w sierpniu i wrześniu 2017 roku na dwóch forach internetowych dla dojrzałych graczy, to znaczy osób w wieku 25 lat i starszych: seniorgamers.net oraz theoldergamers.com. Senior Gamers (dalej SG) powstało w 2012 roku, a The Older Gamers (TOG) w 2002. TOG jest nie tylko znacznie starsze od SG, ale też zdecydowanie większe, ponieważ na czas realizacji badania zrzeszało ponad 54 tys. zarejestrowanych użytkowników w porównaniu z zaledwie 170 na SG i te liczby nie zmieniły się znacząco na moment złożenia niniejszego tekstu. Z przeprowadzonej analizy wynika, że TOG jest zdecydowanie największym tego rodzaju forum na świecie. Do próby badawczej włączone zostało 471 postów (konkretnych wpisów) użytkowników w wieku od 50 lat do 83 lat (w momencie publikacji wpisu), które zostały opublikowane od początku istnienia obu stron w sekcjach „Introductions” (SG) i „The Barracks” (TOG), gdzie każdy nowy użytkownik powinien się przedstawić i opisać historię swojej pasji do gier cyfrowych. W rezultacie wyselekcjonowano posty z lat 2003–2017 dla TOG i okresu 2012–2017 dla SG. Zbiór tekstów wygenerowanych dla samego tylko TOG składał się z 33 921 179 znaków ze spacjami, co uśredniając, daje około 18 845 stron znormalizowanego maszynopisu. Kwalifikowani byli tylko ci użytkownicy, których wiek można było ustalić na podstawie wypowiedzi na forum lub opisu profilu. W ten sam sposób weryfikowano płeć użytkownika – w przyjętej próbie 70% to mężczyźni, a 30% kobiety. Wyselekcjonowane wpisy – oparte na wyszukiwaniu fraz wskazujących na minimalny przyjęty wiek 50 lat – zostały poddane procesowi kodowania w programie QDA Miner, który wspomaga jakościową analizę danych tekstowych. Celem kodowania było ustalenie najpopularniejszych wzorców postępowania i podejmowanych wątków przez autorów w zbiorze analizowanych postów. Analiza została podjęta w modelu zgodnym z założeniami konstruktywistycznej teorii ugruntowanej (Charmaz 2007), co oznacza, że kody, a następnie szersze kategorie analityczne, wyłoniono na podstawie iteracyjnej analizy zgromadzonych danych. W kolejnych iteracjach procesu kodowania udało się wyłonić 25 kodów, które następnie zgrupowano w sześć kategorii odnoszących się do: płci forumowiczów, tła społeczno-zawodowego (praca, miejsce zamieszkania, powody rejestracji na forum), zwyczajów gromych, wiedzy i kompetencji związanych z grami, wykorzystywanego sprzętu oraz roli otoczenia społecznego w realizacji praktyki grania.

Należy podkreślić, że prezentowane badanie miało charakter eksploracyjny i jest oparte na swobodnie wyrażanych opiniach, na które nie miał żadnego wpływu badacz, co je odróżnia od wielu innych bardziej inwazyjnych technik badawczych, w przypadku których nie da się uniknąć tego rodzaju oddziaływania. Jednocześnie opisy te były publikowane na forach przez specyficzną kategorię osób dojrzałych i seniorów. Dlatego też nie należy przyjmować, że przedstawiane dalej wnioski mogą być uogólniane na wszystkich graczy 50+. Podobnie należy z dużą rozważą odnosić je do polskich realiów. Jest to z jednej strony swego rodzaju poznawcze ograniczenie, ale także szczególny walor tego badania, ponieważ zostało ono oparte na wypowiedziach osób, które mocniej angażują się w świat gier cyfrowych, o czym świadczy ich obecność na forach dla graczy. Co więcej, celem tego przedsięwzięcia nigdy nie było uzyskanie ostatecznych i uogólnionych wniosków nad fenomenem srebrnego grania, a raczej poszerzenie rozważań naukowych nad zjawiskiem starości o nowe, innowacyjne

praktyki cyfrowe. Jest nim też pogłębienie zgromadzonej wiedzy o najstarszych graczach, między innymi w aspektach życia towarzyskiego i rodzinnego. □□□□□□□□□□□□□□□□

Osobny akapit warto poświęcić kwestiom etycznym. Aktualnie nie wypracowano jednolitych i powszechnie obowiązujących zaleceń w zakresie prowadzenia badań w przestrzeni cyfrowej. Spektrum podejść rozciąga się od restrykcyjnego Roberta Kozinetsa, którego zdaniem badacz powinien zawsze się ujawnić i dążyć do uzyskania świadomej zgody od wszystkich zaangażowanych w proces badawczy, przez różniące się od siebie wytyczne stowarzyszeń naukowych, po ujęcia przestrzeni internetu jako publicznej, gdzie zgoda badanych potrzebna jest jedynie w sytuacjach, gdy badacz wchodzi w bezpośrednią z nimi relację (Sugiura i in. 2017). Autor niniejszego artykułu przyjmuje założenie, że informacje publikowane na ogólnodostępnych (tzn. niewymagających specjalnych zaproszeń) stronach internetowych i podpisywane pseudonimami można traktować jako przynajmniej częściowo publiczne. Na obu przeanalizowanych forach może zarejestrować się każdy, wystarczy minimalny zakres danych (login, hasło, adres e-mail itp.), a identyfikacja użytkownika przebiega zazwyczaj na podstawie wymyślnego pseudonimu. Oba fora nie mają charakteru prywatnego czy elitarnego – nie ograniczają się do wąskiej grupy znajomych – dlatego publikowane wypowiedzi można traktować jako przesłane do publicznej wiadomości. Jednocześnie należy zminimalizować możliwość narażenia forumowiczów na jakąkolwiek szkodę czy uciążliwość w związku z realizacją projektu. Dlatego z troski o bezpieczeństwo, prawa uczestników forum i możliwość ujawnienia ich internetowej tożsamości, w niniejszej publikacji nie są przedstawiane bezpośrednie cytaty, a raczej uogólniona narracja stanowiąca interpretację badacza. W ten sposób znacznie ograniczono prawdopodobieństwo identyfikacji konkretnych wypowiedzi poszczególnych użytkowników. Utrudnia to ustalenie ich tożsamości, ale nawet gdyby miało do tego dojść, to cała wiedza dotyczyłaby tylko publicznego przecież profilu użytkownika – czyli jego internetowej, a nie faktycznej tożsamości, która zazwyczaj nie jest odkrywana na forum. Co więcej, w regulaminach przeanalizowanych witryn – zarówno na moment prowadzenia badań, jak i składania do recenzji niniejszego tekstu (tj. w czerwcu 2019 r.) – nie zabraniano wprost prowadzenia działalności badawczej, co raczej zwalnia z konieczności uzyskania specjalnej zgody od administratorów. Ostatecznie warto też mieć świadomość, czego dotyczy podejmowana tu problematyka badawcza – nie jest kontrowersyjna czy dotykająca intymnych lub wstydlivych kulis życia. Wreszcie w całym procesie badawczym forumowicze nie wchodzili w interakcje z badaczem i nie byli nieświadomie zaangażowani w jakiegokolwiek działania – na przykład wypowiedzi w kontrolowanych przez badacza tematach na forum.

## OMÓWIENIE WYNIKÓW BADANIA WŁASNEGO

Z analizy zgromadzonego materiału wyłoniło się sześć kategorii, które dotyczą różnych zagadnień związanych ze zjawiskiem grania wśród osób 50+. Poza kategorią dotyczącą płci, pozostałe to:

1. Ogólna – odnosi się do aktywności zawodowej użytkowników, miejsca zamieszkania i powodów rejestracji na forum.

2. Zwyczaje growe.
3. Wykorzystywany sprzęt.
4. Posiadane wiedza i kompetencje.
5. Rola otoczenia społecznego w rozwoju pasji do gier cyfrowych.

#### OGÓLNE WNIOSKI

Rozpoczynając od najbardziej ogólnych kwestii, należy stwierdzić, że większość autorów przeanalizowanych postów to osoby częściowo lub całkowicie nieaktywne zawodowo. Tego rodzaju sytuacja życiowa jest oczywiście związana z wiekiem, jednocześnie osoby bliższe pięćdziesiątki częściej opisywały się jako aktywne lub częściowo aktywne zawodowo. Wynikało to zazwyczaj z konieczności opieki nad własną rodziną i nie pozostawało bez wpływu na ich zwyczaje growe, ponieważ rzadko byli oni gotowi na wspólną rozgrywkę (np. w grach wieloosobowych) w typowych godzinach pracy. Aktywność zawodowa oznacza też mniej czasu na granie. Odwrotnie sytuacja wygląda wśród forumowiczów będących emerytami. Z analizy wypowiedzi wynika, że przejście na emeryturę ma pozytywny wpływ na zwiększenie częstości grania w gry cyfrowe, ponieważ zyskuje się wtedy czas niezbędny do rozwijania nowych zainteresowań – zazwyczaj pochłaniany przez obowiązki zawodowe. Oznacza to, że takie osoby zyskują możliwość wchodzenia w kulturę gier cyfrowych, a przez to zdobywania wiedzy o tym medium i umiejętności do korzystania z niego, co można określić jako proces budowania własnego kapitału growego (Consalvo 2007). Jednocześnie, jak wynika z życiorysów części forumowiczów, praca może pozytywnie oddziaływać na zainteresowanie grami cyfrowymi. Chodzi tu o dwa – przenikające się – czynniki: wpływu społecznego i ograniczonej dostępności technologii cyfrowych. W niektórych opowieściach pierwsze kontakty z grami wiązały się z zakładem pracy. Upowszechnienie komputerów czy konsol do gier to efekt stosunkowo niedawnych przemian, więc starsi gracze wspominają niekiedy o miejscu pracy jako jedynym, gdzie mogli zetknąć się z komputerami i oprogramowaniem. Jeden z forumowiczów pisał, że jego pasja do symulatorów lotu wzięła początek w przedsiębiorstwie związanym z lotnictwem, co w tym konkretnym przypadku przyjęło też wymiar społeczny, gdy grupa współpracowników wspólnie rywalizowała w danym tytule. Inną ilustracją może być historia forumowicza, który pracując dla firmy z sektora wysokich technologii zainspirował się swoimi kolegami i włączył do rozgrywki w wieloosobowej grze MMO (ang. *Massively Multiplayer Online*), co stanowiło początek wieloletniej fascynacji tym rodzajem gier. Ktoś inny z kolei przyznał, że nocne zmiany stanowiły świetny czas – wolny od oczekiwań rodziny – na granie w rozmaite produkcje. Zagadnienie aktywności zawodowej lub jej braku ma też inny wymiar, związany z ważną dla wielu forumowiczów kwestią umawiania się na wspólne rozgrywki w grach wieloosobowych. Często żyją oni na różnych kontynentach i w odmiennych strefach czasowych, co utrudnia ustalanie jednakowej dla wszystkich pory rozgrywki. Utrudnienie to jest znacznie mniej uciążliwe dla osób, które są już na emeryturze, ponieważ mogą one grać o różnych porach dnia czy nocy.

Kontynuując wątek miejsca zamieszkania, należy stwierdzić, że oba fora zrzeszają przede wszystkim mieszkańców państw anglojęzycznych – dominują osoby ze Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Australii i Kanady. Prawdopodobnie wynika to z faktu, że obie witryny



od początku działały tylko w tym języku. Ma to swoje przełożenie na ich niższą popularność w innych krajach, gdzie angielski nie jest podstawowym językiem. Można też założyć, że dla niektórych dojrzałych i starszych osób pojawia się tu bariera językowa i w rezultacie są one zmuszone do biernego partycypowania w tych społecznościach. Z omawianym zagadnieniem wiąże się też problem promowania obu stron. Zdarza się bowiem, że gracze informują się wzajemnie o ich istnieniu podczas rozgrywek wieloosobowych, ale znów tego rodzaju komunikaty docierają tylko do tych graczy, którzy komunikują się w języku angielskim. Tak więc inkluzywność omawianych wspólnot jest w istotny sposób ograniczona do konkretnej grupy internautów. Ich uczestnicy muszą charakteryzować się dość nieoczywistymi wśród seniorów kompetencjami cyfrowymi i jednocześnie dobrą znajomością języka obcego.

Jeśli ktoś zdecyduje się na rejestrację na SG lub TOG, to zazwyczaj wynika to z trzech rodzajów motywacji. Pierwsza z nich związana jest z osobistym poglądem danego internauty co do charakterystyki społeczności. Chodzi tu o przekonania, że trafia się do grupy osób nie tylko w podobnym wieku, ale także z podobnym doświadczeniem życiowym, stylem gry, otwartością względem osób dojrzałych i starszych, a także wyrozumiałością względem poznawczych czy fizycznych ograniczeń, jakie wynikają z procesu starzenia się. Oczywiście nowi użytkownicy wspominają często o chęci spędzania czasu na dyskusjach o grach i wspólnej grze – głównie w produkcjach typu MMO, ale też w innych, które zawierają tryb dla wielu graczy, co stanowi drugi typ motywacji. Trzeci to poszukiwanie wiedzy i sugestii praktycznych, jak rozwijać swoje umiejętności czy postaci w grach.

#### ZWYCZAJE GROWE

Kolejna kategoria wniosków opisuje zwyczaje i style grania w grupie przeanalizowanych forumowiczów. Na wstępie warto podkreślić, że są one mocno zróżnicowane i odmienne od ogółu seniorów, którzy w większości mają mocno ograniczone lub żadne doświadczenia z grami cyfrowymi. Niestety, ci bardziej zaznajomieni z grami użytkownicy powtarzali często o problemach z młodszymi graczami. Starsi narzekali głównie na to, że młodszy zbyt mocno skupiają się na ilościowych wskaźnikach efektywności rozgrywki (np. współczynniki śmierci czy statystyki zdobytych przedmiotów), zamiast na radości płynącej z cyfrowej zabawy. Inne popularne zarzuty względem młodszych generacji graczy dotyczą: obsesyjnego *grindu* (czyli angażowania się w schematyczne i powtarzalne czynności celem wygenerowania punktów doświadczenia, pieniędzy lub innych dóbr w grze), częstego *ragingu* (czyli popadania w złość i agresje względem innych graczy) oraz braku cierpliwości i wyrozumiałości względem starszych użytkowników gier. Ci ostatni mają swoje naturalne limity, co w połączeniu z niechęcią zdominowanego przez młodych środowiska wywołuje w nich lęki. Przykładowo ktoś przyznał, że był mocno zaniepokojony możliwą reakcją ze strony innych graczy w popularnej wieloosobowej strzelaninie. Osoba martwiła się, że będzie ograniczać efektywność drużyny i w konsekwencji młodszy – bardziej sprawny – gracz zacznie wyrażać swoje niezadowolenie na czacie tekstowym lub głosowym w grze. Inni forumowicze podnosili, że „dzieciaki” nie rozumieją żartów ludzi dojrzałych, są czasem nieuprzejmie czy złośliwie, a nawet jawnie agresywne. Bardzo nieprzyjemnymi doświadczeniami podzieliła się jedna z forumowiczek, która przed przyłączeniem się do wspólnoty doświadczyła ze strony młodszych współgraczy

ignorancji, lekceważenia, a nawet braku szacunku. Z tego powodu zaczęła szukać bardziej otwartej grupy, w której odnajdzie zrozumienie. W ten sposób trafiła na jedno z analizowanych forów.

Pisząc o zagadnieniu wzajemnego szacunku i zrozumienia, należy zwrócić uwagę zarówno na ograniczenia fizyczne starszych graczy, jak i niedostatki w posiadanej przez nich wiedzy o grach. Sami zwracali oni uwagę, że brakuje im refleksu, szybkości reakcji, koordynacji czy zdolności błyskawicznego odpowiadania w czatach tekstowych lub głosowych. Z wiekiem pojawiają się też u nich problemy ze wzrokiem, chroniczny ból, trudności w zapamiętywaniu, zmienność nastrojów czy nawet tak nieoczywiste w kontekście podejmowanej problematyki przeszkody w dłuższym graniu, jak konieczność częstych wizyt w toalecie. Niekiedy niewystarczająca jest też ich wiedza o zasadach rozgrywki. Nie zawsze wynika to z wieku czy niskiego stażu w grach. Bywa, że są to konsekwencje problemów zdrowotnych lub też niepełnosprawności. Ktoś nie jest w stanie rozmawiać przez czat głosowy, ponieważ używa maski tlenowej lub też ma ograniczone ruchy z powodu zwyrodnień kręgosłupa. Pogarszanie się stanu zdrowia wraz z wiekiem wpływa na zwyczaje. Niektórzy przyznawali, że wraz z postępującymi ograniczeniami spadało ich zainteresowanie dynamicznymi strzelaninami na rzecz strategii czy gier MMO, w których akcja ma zazwyczaj odczuwalnie wolniejsze tempo.

Pomimo opisanych przeciwności większość z przeanalizowanych wpisów ujawnia obraz forumowiczów, którzy są mocno zafascynowani grami cyfrowymi i posiadają kompetencje niezbędne do ich sprawnego wykorzystywania. Przeważnie korzystają oni z więcej niż jednej gry naraz, chociaż są też osoby, które specjalizują się w konkretnych seriach (na przykład komputerowych grach fabularnych *The Elder Scrolls*) lub rodzajach gier (np. popularne MMORPG: *Everquest*, *Guild Wars* czy *World of Warcraft*). W ekstremalnych przypadkach starsi gracze – podobnie jak ich młodszy koledzy i koleżanki – poświęcają tysiące godzin na konkretną grę. Jeden z forumowiczów przyznał, że z jego wyliczeń wynika, że spędził ponad 1500 godzin w sieciowym *DayZ*. Z kolei ktoś inny stwierdził, że przeżył prawie 10 000 godzin w *Guild Wars*. Zaskakujące może być też relatywnie długie zaangażowanie forumowiczów w pasję do gier. Podczas przeprowadzenia badania większość z nich zadeklarowała korzystanie z tego medium przez ostatnie cztery, pięć lat, a najbardziej doświadczeni – przez ostatnie dwie czy nawet trzy dekady.

Wieloletnie zainteresowanie grami sprawia, że gracze z najdłuższym stażem opisują w swoich postach ikoniczne już produkcje z lat 70. XX wieku na popularne kiedyś automaty: *Pong* czy *Space Invaders*. Najczęściej wspomniane gry z kolejnej dekady to *Pacman* oraz bestsellery od japońskiego Nintendo, czyli kolejne tytuły z serii *Zelda* czy *Mario*. Jeśli chodzi o lata 90. XX wieku to da się zauważyć większą różnorodność gier, jednak pod względem wykorzystywanych przez forumowiczów platform sprzętowych dominują komputery osobiste i klasyczne już produkcje, takie jak: MMO *Everquest* i *Ultima Online*, strzelanki *Half Life*, *Doom* i obie części *Quake*, a także hack and slash *Diablo*. Początek XXI wieku to postępująca dominacja gier sieciowych i MMO. Forumowicze wspominają z tamtego okresu: *Dark Age of Camelot*, *EVE Online*, *Star Wars Galaxies*, *Everquest 2*, *World of Warcraft*, *Vanguard*, *Guild Wars* oraz *Lord of the Rings Online*. Ten trend utrzymuje się po 2010 roku, przy czym użytkownicy przytaczają nowsze gry z tego okresu: *Age of Conan*, *Archeage*, *Destiny*, *Guild Wars 2*, *TERA*, *RIFT* czy *Star Citizen*. To przesunięcie w stronę gier wieloosobowych można

próbować tłumaczyć tym, że tego rodzaju produkcje wymagają większego zaangażowania w różnych sieciach cyfrowych oraz wchodzenia w zapośredniczone komputerowo rodzaje komunikacji (CMC). Dlatego być może takim osobom łatwiej było wyszukać, zarejestrować się i brać udział w życiu forum internetowego. Ludzie preferujący rozgrywkę w trybach dla pojedynczego gracza nie muszą angażować się w jakiekolwiek relacje z innymi, by rozwijać swoje zainteresowanie grami. Oczywiście nie każdy tak robi i na forach można spotkać użytkowników, którzy wolą samodzielne rozgrywki lub z innymi, ale nie w produkcjach MMO, a na przykład w strategiach czy strzelaninach.

Kończąc rozważania wokół gromych preferencji w grupie przeanalizowanych forumowiczów, warto odnotować, że nie było wśród nich zbyt wielu fanów klasycznych gier, tak zwanych retro. Większość z nich była zainteresowana raczej współczesnymi produkcjami, a w szczególności tymi, które dają możliwość interakcji z innymi osobami – co niektórzy mocno podkreślali, zwracając uwagę na społecznościowy potencjał wybieranych rodzajów gier (MMO czy z trybami multiplayer). Co więcej, tacy forumowicze często dopytywali o możliwość dołączenia do forumowego klanu lub gildii – czyli grupy osób zrzeszonych w danej grze, które wspólnie przeżywają wirtualne przygody. Odwołując się do klasycznej już taksonomii graczy Richarda Barte, stwierdzić można, że takie jednostki wpisują się w typy społecznika lub odkrywcy (1996). Ważniejsze są dla nich rozmowy, współpraca, wymiana i wytwarzanie wirtualnych dóbr, poznawanie cyfrowych światów i nowych ludzi (szczególnie podobnych pod względem doświadczenia życiowego oraz stylu gry), niż rywalizowanie z innymi, co dobrze koresponduje z przedstawionymi wcześniej zarzutami względem młodszych generacji graczy, którzy częściej – w opisach seniorów – cechują się stylem gry zdobywców lub zabójców (Bartle 1996). Ta różnica przejawia się też tym, że w przeanalizowanych postach zdecydowanie częściej wspomniano o rozgrywkach na serwerach PvE (ang. *Player versus Environment*), na których gracze wspólnie walczą z postaciami sterowanymi przez komputer, w odróżnieniu od rzadziej wybieranych serwerów PvP (ang. *Player versus Player*), gdzie rywalizacja toczy się pomiędzy żywymi przeciwnikami.

#### WYKORZYSTYWANY SPRZĘT

Następną kategorią, która wyłoniła się w wyniku procesu kodowania zgromadzonych danych, jest wykorzystywany przez badanych forumowiczów sprzęt. Nie ma tu jednak zaskoczeń, ponieważ najczęściej przywoływaną platformą – bez względu na dekadę – był komputer osobisty, co dobrze koresponduje z wynikami omówionych wcześniej badań ilościowych. Forumowicze wymieniali zarówno historyczne już Amigi, Apple II czy wreszcie urządzenia klasy IBM PC, także te z dużą mocą obliczeniową dzięki zastosowaniu wydajnych podzespołów (np. wielu kart graficznych). Najbardziej zaangażowani w świat gier cyfrowych ludzie potrafią inwestować duże sumy na *highendowe* podzespoły i wiek nie stanowi dla niektórych żadnej bariery. Ta popularność komputera jako urządzenia do grania nie dziwi w świetle wcześniej przedstawionych rozważań na temat najbardziej popularnych rodzajów i tytułów gier. Rzadziej wspomniane były konsole do gier, a ujmując rzecz historycznie, relatywnie popularne były konsole 2. generacji z przełomu lat 70. i 80. XX wieku – Atari 2600 oraz Intellivision. Następne generacje są rzadko wspomniane i dopiero 5. oraz 6. generacja

(SONY PlayStation i PlayStation 2, Microsoft Xbox) z przełomu wieków częściej pojawia się w refleksjach forumowiczów. Zastanawiać może też fakt, że w publikowanych na forum wspomnieniach bardzo rzadko pojawia się jedna z ważniejszych w historii medium firm, czyli Nintendo. Konsole japońskiego przedsiębiorstwa przywoływane są w pojedynczych wpisach – NES, SNES, N64 czy Wii. Podobnie jest z innym istotnym producentem konsol i gier, czyli SEGA, a także konsolami przenośnymi, urządzeniami mobilnymi i VR/AR. Trudno taki stan rzeczy tłumaczyć brakiem konsol na rynkach, z których pochodzą badani forumowicze, wydaje się więc, że kluczowa może tu być uniwersalność komputera – zarówno jako urządzenia wielofunkcyjnego (nie tylko do gier i zabawy) oraz wynikający z tego większy sens jego zakupu do pracy czy domowych zastosowań. W ten sposób wielu z forumowiczów osadziło fundament swojej pasji do gier na rodowodzie komputerowym, co w oczywisty sposób wpływało na ich dalsze wybory i charakter gromadzonego kapitału growego.

#### POSIADANE WIEDZA I KOMPETENCJE

To mocne skupienie na konkretnym sprzęcie nie oznacza braku różnorodności w obszarze wykorzystywanego oprogramowania. Pod tym względem większość forumowiczów podąża za najnowszymi trendami i nowinkami w branży elektronicznej rozrywki. Korzystają oni z nowoczesnych platform DRM, czyli usług sieciowych umożliwiających zakup i przechowywanie gier dystrybuowanych w formie cyfrowej. Podobnie jak we wszystkich innych grupach graczy komputerowych, tak i na badanych forach najpopularniejszą tego typu usługą jest Steam. Z kolei użytkownicy konsol wspominali zazwyczaj o PlayStation Network lub Xbox Live. Niektórzy chętnie korzystali z możliwości próbowania gier za darmo na wspomnianych platformach – na przykład w ramach tak zwanych darmowych weekendów na Steam. Kilka osób wspominało, że bierze udział w testach przedpremierowych edycji gier (głównie wersje beta tytułów MMO lub produkcje we wczesnym dostępie), a także wspiera finansowanie społecznościowe (ang. *crowdfunding*) interesujących ich gier (np. *Star Citizen*) na portalach typu Kickstarter. Jest to dowód na to, że fascynacja grami może prowadzić osoby dojrzałe i starsze do wiedzy o współczesnych zjawiskach internetowych, do których być może nie byłiby w stanie dotrzeć inną ścieżką poznawczą. Pozytywnie wpływa to nie tylko na wiedzę i świadomość trendów cyfrowych, ale i kompetencje cyfrowe, ponieważ ćwiczone jest w ten sposób szereg kluczowych umiejętności – wyszukanie informacji i konkretnej strony, założenie konta na portalu, wykonanie przelewu internetowego itp. Innym aspektem jest rozwijanie kompetencji komunikacyjnych poprzez korzystanie z oprogramowania do połączeń głosowych. Najczęściej przywoływane tego typu aplikacje to Team Speak, Mumble czy Ventrilo. Tego rodzaju umiejętności stanowią podstawę efektywnego prowadzenia rozgrywek sieciowych. Zresztą wielu z wypowiadających się sprawia wrażenie sprawnych graczy, ponieważ zazwyczaj ich postaci w grach wieloosobowych były na wysokich poziomach rozwoju i posiadały dobry ekwipunek. Wynikać to może z tego, że starsi gracze wydają się cierpliwi i dłużej zaangażowani w pojedyncze tytuły kosztem częstego ich porzucania na rzecz innych produkcji. W ten sposób mogą oni osiągać sukcesy i budować mocne postaci, a także poznawać zasady wybieranych gier, nawet jeśli zajmuje to im więcej czasu niż młodszymi użytkownikom. Jeden z forumowiczów przyznał, że spędził dwa dni tylko na wstępnym etapie kreacji postaci (wybór

wyglądu, klasy, współczynników, umiejętności itp.). Starsi gracze, podobnie jak młodszy, są w stanie poświęcać wiele godzin na analizę bardzo konkretnych elementów danej gry, a jak się zdaje jedyna różnica pomiędzy nimi a młodszymi wynika z tempa osiągania podobnych efektów – jak sami seniorzy przyznawali, im zajmuje to trochę więcej czasu.

To zaangażowanie w świat gier cyfrowych, zdaniem forumowiczów, nie wiąże się tylko z koniecznością poświęcania czasu. W swoich opowieściach wspominają oni o pozytywnych efektach omawianej praktyki. Zazwyczaj przywoływane są przykłady nawiązywania nowych znajomości w grach – także z osobami z innych krajów. Jednocześnie część z nich nie zapomina o najbliższych, ponieważ gry cyfrowe bywają wykorzystywane do wspólnej zabawy z dziećmi lub wnukami, co zostanie szerzej poruszone w kolejnym fragmencie tekstu. Niektórzy autorzy analizowanych wpisów przyznawali, że pasja do gier popchnęła ich w kierunku kreatywnych wyzwań, na przykład produkcji wideo z rozgrywki czy indywidualnego lub zespołowego tworzenia modyfikacji (dodatkowe przedmioty, skrypty itp.) do ulubionych tytułów. Inna kategoria wymienianych korzyści z grania dotyczy szeroko pojętego dobrostanu. Kilku forumowiczów zauważyło, że sesje przed ekranem pomagają im w radzeniu sobie ze stresem lub bólem. Inni zwracali uwagę na poprawę refleksu i sprawności umysłowej, wynikającej z konieczności utrzymywania pewnego poziomu fizycznego oraz intelektualnego wysiłku w grach. Wreszcie niektórzy wskazywali, że sięganie po to medium zwyczajnie sprawia im radość, relaksuje ich czy po prostu stanowi dobry „lek” na nudę, poczucie samotności w domu lub pracy.

#### ROLA OTOCZENIA SPOŁECZNEGO

Wspominając o domu, płynnie można przejść do ostatniego obszaru rozważań, jakim jest rola rodziny i znajomych w rozwijaniu zainteresowania grami cyfrowymi. Popularnym motywem jest tu „rozumiejący” krewny, co zazwyczaj odnosi się do żon grających mężów. Często ci ostatni używali pozytywnych określeń, by wyrazić wśród forumowiczów swoją wdzięczność nie tylko tym żonom, które pozytywne odnoszą się do cyfrowej pasji swoich partnerów, ale nawet kobietom, które ograniczają się do neutralnych postaw. Może to wskazywać na relatywnie częste negatywne reakcje ze strony rodziny na angażowanie się osoby dojrzałej czy starszej w tę formę rozrywki. Źródeł takich nastawień można się doszukiwać w problemie deprecjonowania zabawy oraz gier w życiu ludzi (Brzezińska 2014; Malaby 2007; Kwieciński 1998; Szuła 2016). Z drugiej strony w badanej grupie znalazło się kilka par, które dzielą zainteresowanie grami cyfrowymi, a ogólne wrażenie jest takie, że na obu forach trudno zetknąć się z jawnie negatywnymi ocenami pasji do gier, co oczywiście wynika wprost z ich charakterystyki. Z tego samego mogą wynikać częstsze pozytywne opinie o roli gier w życiu rodzinnym i towarzyskim forumowiczów. Ważnym rodzinnym wątkiem jest potomstwo, którego odchowanie jest istotnym etapem w rozwoju zainteresowania grami cyfrowymi. Dorosłe dzieci pochłaniają mniej czasu, który może być przeznaczony na inne aktywności. Dodając do tego niskie angażowanie niektórych dziadków w intensywną opiekę nad wnukami (Glaser 2013), okaże się, że osoby starsze zyskują całkiem sporo czasu, który mogą poświęcić na indywidualne zainteresowania. Na forum opublikowano też relacje, na podstawie których część rodzin da się określić mianem grających, ponieważ z opisu wynikało,

że większość ich członków korzysta z gier cyfrowych. Takie grupowe doświadczenie może oddziaływać na growe preferencje osoby dojrzałej czy starszej. Przykłady to pary wspólnie grające w gry MMO (np. *World of Warcraft*), rodzice czy dziadkowie wciągnięci w świat gier przez swoje dzieci lub wnuki, gildie/klany złożone z członków tej samej rodziny czy wreszcie osoby starsze, które inaczej niż zwykle wciągają w gry swoje wnuki, do czego przyznała się jedna z forumowiczek. Stanowi to przykład dość nietypowego kierunku międzygeneracyjnej socjalizacji growej.

## PODSUMOWANIE

Przedstawiony opis wspólnot TOG i SG poszerza wiedzę o ciągle – szczególnie w Polsce – innowacyjnej praktyce kulturowej, jaką jest korzystanie z gier cyfrowych przez osoby dojrzałe i starsze. Okazuje się, że nawet seniorzy, często uważani za zupełnie cyfrowo wykluczonych, mogą z powodzeniem angażować się w zainteresowania, które powszechnie kojarzone są wyłącznie z ludźmi młodymi. Co więcej, nie muszą wcale im znacząco ustępować, chociaż uzyskanie podobnych efektów wymaga większych nakładów czasowych. Z pewnością starsi gracze potrzebują łagodnych wprowadzeń w reguły poszczególnych gier, w czym mogą pomóc nowe podejścia w projektowaniu samouczków. Warto też myśleć o opcjach wpływających nie tylko na ogólny poziom trudności gry, ale i dynamikę rozgrywki. Osoby starsze zazwyczaj unikają wysokiego tempa rozgrywki. To jednak nie wystarczy, bo podobnie jak w przypadku graczy z niepełnosprawnościami i tutaj trzeba myśleć o dostępności gier, na przykład możliwości zwiększania kontrastu czy wielkości czcionki, gdyż starzeniu się często towarzyszą różne schorzenia, na przykład pogorszenie wzroku (Gałuszka 2018). Podejmowane, na razie dość nieśmiało, przez twórców wysiłki w kierunku zwiększania dostępności gier cyfrowych, a przede wszystkim popularyzacja dobrych standardów, powinny w przyszłości pozytywnie wpłynąć na możliwość korzystania z gier cyfrowych przez osoby z różnego rodzaju ograniczeniami. Tak samo dobry na to wpływ mogą mieć przekształcenia stylów życia seniorów, co częściowo wynika ze zmian w zakresie dominującego modelu rodziny i częstszemu nastawianiu na realizację własnych celów życiowych. Z drugiej strony sporą przeszkodą dla popularyzacji grania wśród osób starszych są ciągle obserwowane w tej grupie: wykluczenie cyfrowe, postawy technofobiczne, niechęć do zabaw, niska jakość opieki czy trudna sytuacja ekonomiczna.

Bez względu na faktyczne tempo popularyzacji gier cyfrowych wśród osób 50+ omówione tło makrosocjalne sugeruje, że podjęta tu problematyka zyskiwać będzie na znaczeniu w kolejnych latach. Dlatego już dziś warto zwrócić uwagę badaczy zjawiska starości na ten rodzaj aktywności osób starszych, ponieważ ciągle nie doczekał się on należytego opracowania naukowego – szczególnie w Polsce. Przedstawiony tekst stanowi pierwszy drobny krok ku temu. Z pewnością należy przeprowadzić pogłębione studia nad wspólnotą dojrzałych użytkowników gier w Polsce, a także ofertą wsparcia ze strony polskich instytucji senioralnych. Tego typu analizy są już realizowane przez autora niniejszego tekstu. Wydaje się bowiem, że w organizacjach nie dostrzega się pozytywnego potencjału gier cyfrowych we wspieraniu osób na późniejszych etapach życia czy realizacji założeń pomyślnego starzenia się. To ostatnie

zależy w dużej mierze o zaangażowania seniorów w różnorodne i nowe aktywności, jaką z pewnością jest sięgnięcie po to często obce im interaktywne medium.

## BIBLIOGRAFIA

- Anderson G. Oscar. 2016. *Video Games: Attitudes and Habits of Adults Age 50-Plus*, Washington, DC: AARP Research, <https://doi.org/10.26419/res.00125.001> (01.06.2019).
- Bachórz Agata, Ciechorska-Kulesza Karolina, Grabowska Martyna, Knera Jakub, Michałowski Lesław, Stachura Krzysztof, Szultka Stanisław, Obracht-Prondzyński Cezary i Piotr Zbieranek. 2016. *Kulturalna hierarchia: nowe dystynkcje i powinności w kulturze a stratyfikacja społeczna*, Gdańsk: Instytut Kultury Miejskiej.
- Bartle Richard. 1996. *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*, <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm> [01.06.2019].
- Batorski Dominik., Zając M. Jan (red.). 2010. *Między alienacją a adaptacją: Polacy w wieku 50+ wobec Internetu: raport otwarcia Koalicji Dojrzałość w sieci*, Warszawa: UPC Polska.
- Brzezińska Anna. 2014. *Aksjologiczne barwy światów dziecka we współczesnym polskim filmie fabularnym*, „Studia Edukacyjne”, 30: 169–188.
- Charmaz Kathy. 2009. *Teoria ugruntowana. Praktyczny przewodnik po analizie jakościowej*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Consalvo Mia. 2007. *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*, Cambridge: The MIT Press.
- Cota Túlio Teixeira, Ishitani Lucila. 2014. *Motivation and benefits of digital games for the elderly: a systematic literature review*, „Revista Brasileira de Computação Aplicada”, 7 (1): 2–16.
- Czapiński Janusz, Błędowski Piotr. 2014. *Aktywność społeczna osób starszych w kontekście percepcji Polaków: Diagnoza Społeczna 2013. Raport tematyczny*, Warszawa: Centrum Rozwoju Zasobów Ludzkich.
- Dippel Anne, Fizek Sonia. 2017. *Ludification of Culture. The Significance of Play and Games in Everyday Practices of the Digital Era*, [w:] G. Koch (red.), *Digitisation: Theories and Concepts for Empirical Cultural Research*, NJ: Routledge.
- ESA. 2005. *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry 2005*. Dostępny w Internecie: <https://pl.scribd.com/document/125495226/ESA-Essential-Facts-2005> [01.06.2019].
- ESA. 2015. *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry 2015*, <http://www.console.com/esa-essential-facts-2015.pdf> [01.06.2019].
- Gałaszka Damian. 2018. *Gry wideo w perspektywie potrzeb osób niepełnosprawnych*, [w:] Niedbalski J., Raclaw M., Dorota Żuchowska-Skiba (red.), *Oblicza niepełnosprawności w teorii i praktyce*, Łódź: WUŁ, s. 327–355.
- Gerling Kathrin, Masuch Maic. 2011. *When Gaming is not Suitable for Everyone: Playtesting Wii Games with Frail Elderly*, [w:] *1st Workshop on Game Accessibility: Xtreme Interaction Design* (FDG 2011), Bordeaux, Francja.

- Glaser Karen, Di Gessa Debora, Ribe Giorgio, Stuchbury Eloi, Rachel Anthea i Tinker Anthea. 2013. *Grandparenting in Europe: family policy and grandparents' role in providing childcare*, London: Grandparents Plus.
- ISFE. 2012. *Videogames in Europe: Consumer Study*, [https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2018/11/euro\\_summary\\_-\\_isfe\\_consumer\\_study.pdf](https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2018/11/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf) [01.06.2019].
- Kapralska Łucja, Maksymowicz Agata i Marzena Mamak-Zdanecka. 2018. *Starość niepokorna. O niektórych niestereotypowych rolach seniorów*, Kraków: Wydawnictwa AGH.
- Kluczyńska Urszula. 2011. *Czas wolny starszych mężczyzn*, [w:] Mucha J., Krzyżowski Ł. *Ku socjologii starości. Starzenie się w biegu życia jednostki*, Kraków: Wydawnictwa AGH, s. 83–105.
- Bobrowski Michał, Gałuszka Damian, Krampus-Sepielak Anna, Rodzińska-Szary Patrycja i Maciej Śliwiński. 2019. *Polish Gamers Research '19*, Kraków: Krakowski Park Technologiczny, <https://polishgamers.com/pgr/polish-gamers-research-2019/> [11.11.2019].
- Kwieciński Zbigniew. 1998. *Wizja przyszłości a zmiany w edukacji*, [w:] Waław Strykowski (red.), *Media a edukacja*, Poznań: eMPi2, s. 17–24.
- Lammess Sybille. 2015. *Digital Cartographies as Playful Practices*, [w:] V. Frissen (red.), *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*, Amsterdam: Amsterdam University Press, s. 199–210.
- Lenhart Amanda, Macgill Alexandra i Sydney Jones. 2008. *Adults and video games*, Waszyngton D.C.: Pew Research Center.
- Loos Eugène, Zonneveld Annemiek. 2016. *Silver Gaming: Serious Fun for Seniors?*, [w:] Zhou J., Salvendy G. (red.), *Human Aspects of IT for the Aged Population. Healthy and Active Aging*, ITAP 2016. Lecture Notes in Computer Science, vol. 9755, Cham: Springer.
- Malaby Thomas. 2007. *Beyond Play: A New Approach to Games*, „Games and Culture”, 2: 95–113.
- Mäyrä Frans. 2017. *Pokémon GO: Entering the Ludic Society*. „Mobile Media & Communication”, 1 (5): 47–50.
- Mead Margaret. 2000. *Kultura i tożsamość. Studium dystansu międzypokoleniowego*, tłum. Jacek Hołowka, Warszawa: PWN.
- ONZ. 2015. *World Population Ageing (ST/ESA/SER.A/390)*.
- ONZ. 2017. *World Population Prospects: The 2017 Revision, Key Findings and Advance Tables (ESA/P/WP/248)*.
- Sugiura Lisa, Wiles Rosemary i Catherine Pope. 2017. *Ethical challenges in online research: Public/private perceptions*, „Research Ethics”, 13 (3–4), s. 184–199.
- Scobie Jane, Amos Sophie, Beales Sylvia, Dobbing Caroline, Gillam Sarah, Knox-Vydmanov Charles, Mihnovits Aleksandr i Eppu Mikkonen-Jeanneret. 2015. *Global AgeWatch Index 2015: Insight Report*, Londyn: HelpAge International.
- Squla. 2016. *Dzieci po szkole – wolne czy zajęte?*, [https://www.edunews.pl/images/pdf/raport\\_dzieci\\_po\\_szkole.pdf](https://www.edunews.pl/images/pdf/raport_dzieci_po_szkole.pdf) [1.06.2019].
- Szlendak Tomasz. 2010. *Socjologia rodziny. Ewolucja, historia, zróżnicowanie*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.



THE PRACTICE OF GAMING AMONG 50+ GAMERS  
IN THE PERSPECTIVE OF VIRTUAL ETHNOGRAPHY

In this paper, the phenomena of gaming among mature and older people is presented. For the purpose of the main subject of the paper, virtual ethnography research was conducted in 2017, covering two important Internet forums for gamers aged 25 and over: The Older Gamers (TOG) and Senior Gamers (SG). In total, a set of 471 posts was coded, resulting in an in-depth description of five relevant aspects of gaming practice among gamers aged 50+: the general category that consists of basic user traits, their gaming habits, the hardware used to play games, their competences and knowledge related to games and gained during gaming sessions and the role of social environment, especially family. This study is not only novel in that it utilizes the virtual ethnographic approach to the topic of gaming among older and senior people, but also starts a discussion on these phenomena in Polish academic discourse.

Keywords: video games, seniors, silver economy, aging, new media