



Anna Łukasiak*

Uniwersytet w Białymstoku

Gry komputerowe jako narzędzie resocjalizacji – wprowadzenie do problematyki i perspektywy badawcze

KEYWORDS

computer games, video games, social rehabilitation, creative social rehabilitation, pedagogy

ABSTRACT

Anna Łukasiak, *Gry komputerowe jako narzędzie resocjalizacji – wprowadzenie do problematyki i perspektywy badawcze* [Computer games as a tool for social rehabilitation – introduction to the issue and research perspectives]. *Kultura – Społeczeństwo – Edukacja* nr 1(23) 2023, Poznań 2023, pp. 191–208, Adam Mickiewicz University Press. ISSN (Online) 2719-2717, ISSN (Print) 2300-0422. <https://doi.org/10.14746/kse.2023.23.1.14>

The aim of the article is to present computer games as a potential tool for application in social rehabilitation. The author extensively discusses fundamental issues related to computer games, such as terminology and definitions, while focusing on highlighting their distinctive features and diverse functions. Additionally, the article provides social and scientific justification for conducting research on the discussed topic, emphasizing the significance of computer games as a socio-cultural medium, the ongoing phenomenon of digitization, and the increasing engagement of users in such activities. To establish the theoretical foundations, the article refers to contemporary theories of resocialization, including social interactionism theory, creative resocialization, the concept of resilience, and cognitive theories. Furthermore, the author reviews the Polish scientific discourse on games in the field of social rehabilitation pedagogy, highlighting the lack of publications and studies regarding the utilization of computer games in this context. The

* ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0978-5719>.

conducted analysis indicates that the issue of employing computer games in resocialization remains undescribed and unexplored in domestic literature, which may serve as motivation for further research in this field in the future. The discovery of the potential that computer games have in the resocialization process can contribute to their utilization as an effective supporting tool for this process, bringing tangible benefits to individuals at risk of social maladjustment or social non-adaptation. Modernizing the process of resocialization through the use of computer games allows for the creation of an interactive and engaging environment that promotes active learning, the development of social skills, and the cultivation of prosocial attitudes. With their interactivity and adaptability to individual needs, computer games can provide a more efficient and personalized approach to resocialization, thus facilitating a better process of social reintegration for individuals.

Wprowadzenie

Od powstania jednej z pierwszych gier komputerowych, za którą uznaje się „Spacewar!” Steve’a Russella, minęło już ponad 60 lat (Donovan, 2010). Od tamtego czasu rynek gier komputerowych znacznie się rozwinął, a współczesne gry niczym nie przypominają już tej stworzonej w 1961 roku „strzelanki”. Zmiany związane z grami komputerowymi nie dotyczą wyłącznie kwestii technologicznych, doświadczeń z rozgrywki czy estetyki gry, ale przede wszystkim jej statusu kulturowego, roli w codziennym życiu odbiorców oraz stopnia zaangażowania ludzi w taką formę aktywności (Gałuszka, 2016). Gry komputerowe są zatem zjawiskiem dynamicznym, które ciągle przeobraża się i nieustannie zmienia swoje oblicze.

Gry komputerowe stanowią także jedną z najszybciej rozwijających się branż gospodarki. Jak prognozują autorzy raportu *Kondycja Polskiej Branży Gier 2020*, w 2023 roku przychody światowej branży gier przekroczą 217 bilionów dolarów (Krampus-Sepielak i in., 2020). Wyniki projektu badawczego „Polish Gamers Research”, zaprezentowane na łamach wspomnianego raportu, wskazują, że niemal 80% internautów w wieku 15–65 lat biorących udział w badaniu zagrało w grę komputerową przynajmniej raz w ciągu ostatniego miesiąca. Ponadto badacze zaobserwowali wzrost liczby graczy wśród najstarszej kategorii wiekowej badanych, co według nich jest dowodem na coraz większą popularyzację gier komputero-

wych jako jednej z głównych form rozrywki w Polsce. Na podstawie zebranych danych autorzy raportu szacowali populację polskich graczy w 2019 roku na około 16 milionów osób.

Istotną grupą graczy komputerowych są dzieci i młodzież. Raport Europejskiej Video Games Industry z 2021 roku wskazuje, że osoby w wieku od 6 do 24 lat stanowią 40% wszystkich graczy w Europie. Z danych zawartych w raporcie wynika, że europejscy gracze w 2020 roku spędzali przeciętnie 9,5 godziny tygodniowo na graniu w gry. Na podstawie generalnego trendu oraz sytuacji związanej z globalną pandemią można wnioskować, że przeciętnie tygodniowo poświęcono na granie w gry wideo w 2021 roku jeszcze więcej czasu. Już w 2014 roku badacze wskazywali, że młode osoby poświęcają około połowy swojego wolnego czasu na granie w gry (Siwiak, 2014).

Jeszcze do niedawna brakowało przekonania opinii publicznej, że granie w gry komputerowe może stać się ścieżką zawodowej kariery i sposobem na zarabkowanie. Obecnie sport elektroniczny (tzw. e-sport), czyli forma profesjonalnej rywalizacji między graczami komputerowymi, przyciąga wielomilionową publikę, a tym samym generuje duże przychody. Jak wskazuje Damian Gałuszka (2020), coraz więcej dzieci wiąże swoją przyszłość właśnie z e-sportem. Autor zwraca również uwagę na fakt, że jest to efekt socjalizacyjnego przesunięcia w zakresie źródeł treści uspołeczniających oraz źródeł autorytetów wśród młodych osób, o którym już wiele lat temu wspominali w swoich pracach m.in. Zbigniew Kwieciński (1998) oraz Zbyszko Melosik (2003). Świat gier dla najmłodszych pokoleń nie jest więc niczym obcym, a niekiedy nawet może być im bliższy, bardziej naturalny i zrozumiały niż otaczająca je analogowa rzeczywistość. Nie bez przyczyny pokolenia te określane są niejednokrotnie mianem „cyfrowych tubylców”.

Chociaż dla wielu rodziców, opiekunów, nauczycieli czy wychowawców świat gier komputerowych wciąż pozostaje *terra incognita*, coraz więcej instytucji edukacyjnych zaczyna wykorzystywać potencjał gier (Gałuszka, 2020). Świadczy to nie tylko o coraz większych możliwościach wykorzystania gier komputerowych w różnych branżach czy postępującej cyfryzacji. Stanowi to także dowód na zmianę perspektywy postrzegania gier komputerowych – z narzędzia służącego zaspokajaniu potrzeby rozrywki na narzędzie, które może wspierać szeroko pojęte procesy socjalizacji, pozytywnie wpływać na osobisty rozwój jednostki oraz stanowić wartość dodaną w wychowaniu. Społeczno-kulturowa doniosłość zjawiska, dynamicznie rozwijający się rynek gier komputerowych oraz ich szerokie zastosowanie w różnych dziedzinach życia uzasadnia zatem zgłębianie problematyki wykorzystania gier w procesie socjalizacji oraz ponownego uspołecznienia.

Gra komputerowa – definicja, cechy, funkcje

W doktrynie niemal każdej dziedziny nauki do kwestii definicyjnych związanych z pojęciem *gra komputerowa* podchodzi się w sposób umowny i często zamiennie stosuje takie pojęcia, jak *gra komputerowa*, *gra wideo*, *gra cyfrowa* czy *gra wirtualna*. Niektórzy badacze, jak przykładowo norweski ludolog Espen Aarseth (2014), dopuszczają synonimiczne posługiwanie się tymi terminami i sprzeciwiają się tworzeniu sztucznych, formalnych podziałów w zakresie terminologii związanej z grami komputerowymi.

Inni natomiast, jak Katarzyna Marak oraz Miłosz Markocki (2016), postulują o precyzyjne posługiwanie się tymi pojęciami oraz akcentują istotne różnice między znaczeniem każdego z nich. Istnieje zatem potrzeba ujednoczenia i ujednoznaczenia kwestii terminologicznych związanych z omawianym zagadnieniem. Podyktowana jest ona nie tylko koniecznością wypracowania spójnej praktyki akademickiej, ale również ułatwieniem wymiany doświadczeń między polskimi oraz zagranicznymi badaczami. Chociaż w rodzimym dyskursie naukowym dominuje posługiwanie się terminem *gra komputerowa*, to w dyskursie międzynarodowym zdecydowanie przeważa określenie *video games*, a więc *gry wideo*.

Zgodnie z definicją Marii Wąsowskiej (2013) grę komputerową definiować można jako „program komputerowy, który po uruchomieniu na ekranie komputera lub przeznaczonej do tego innej maszyny (konsoli, telewizora, automatu zręcznościowego) prezentuje dane, m.in. dźwięk i grafikę, jednocześnie komunikując się z użytkownikiem, gwarantuje mu wpływ na przebieg jej wyświetlania w myśl ustalonych pierwotnie reguł i zasad” (s. 36). Inni autorzy (zob. Matusiak, 2013) w swoich definicjach pomijają kwestie techniczne, za to wyraźnie podkreślają przede wszystkim zdolność gier komputerowych do zaspokajania potrzeby rozrywki, a więc wskazują na ważną rolę funkcji ludycznej w zrozumieniu istoty gier. Definicja Sławomira Łukasza zdaje się łączyć oba podejścia, gdyż uwzględnia zarówno elementy techniczne, jak i element rozrywki; zgodnie z nią gra komputerowa to „zapisany w dowolnej postaci i na dowolnym nośniku cyfrowym (taśma, dyskietka, układ elektroniczny) program komputerowy spełniający funkcję ludyczną przez umożliwienie manipulacji elementami generowanymi elektronicznie na ekranie wizyjnym (wyświetlaczu ciekłokrystalicznym, monitorze, telewizorze), zgodnie z określonymi przez twórców regułami gry” (Łukasz, 1998, s. 11). Definicje te są jednak niekompletne oraz pod wieloma względami nieaktualne, chociażby ze względu na posługiwanie się terminologią nawiązującą do nieużywanych już urządzeń czy nośników („automat zręcznościowy”, „taśma”, „dyskietka”), które zostały wyparte przez nowsze rozwiązania technologiczne.

Analiza powyższych definicji pozwala zauważyć, że opisują one grę komputerową zarówno poprzez określenie jej elementów składowych („program komputerowy”, „dźwięk”, „grafika”), jak i funkcji gier komputerowych („funkcja ludyczna”). Podobną obserwację poczynili Ashley Lipson oraz Robert Brian (2009) i wyróżnili trzy grupy składników gry komputerowej: elementy wizualne, elementy audialne oraz elementy programowe. Polski badacz Arkadiusz Kwapisz (2014) wskazuje dodatkową grupę elementów, a mianowicie interaktywność. Trudno jednak zgodzić się, aby interaktywność była rzeczywiście zbiorem elementów składających się na grę, a nie jedną z cech gry, jak zazwyczaj przedstawiana jest ona w literaturze przedmiotu (zob. Wałaszewski, 2002). Do innych cech wszystkich gier, w tym także gier komputerowych, zaliczyć można te wskazywane przez Jespera Juula (2003), a mianowicie:

- 1) stałe zasady;
- 2) zmienny i wymierny wynik;
- 3) waloryzacja wyniku;
- 4) wysiłek gracza;
- 5) przywiązanie gracza do wyniku;
- 6) negocjowalne konsekwencje.

Jesper Juul (2003) aplikuje powyższe również do gier komputerowych, ponieważ uważa, że gry mają transmedialny charakter, a komputer jest po prostu najnowszym medium gry, jej nośnikiem. Gry komputerowe należą zatem do szerszej dziedziny gier. Dostrzega jednak, że współcześnie wiele gier komputerowych wykracza poza klasyczny model gry. Chociaż gry komputerowe są oparte na takich samych zasadach jak inne gry, to jednak w pewnych aspektach modyfikują klasyczny model gry. Przede wszystkim w przypadku gier komputerowych to komputer „dba” o przestrzeganie zasad rozgrywki. Daje to dużą elastyczność na etapie projektowania gry, a następnie użytkowania jej. Pozwala to na zastosowanie dużo bardziej złożonych i skomplikowanych zasad gry oraz uwalnia gracza od konieczności ich egzekwowania. Koncepcja zmiennego wyniku została zmodyfikowana w sieciowych grach fabularnych, w których gracz nigdy nie osiąga ostatecznego wyniku, a jedynie tymczasowy.

Gry symulacyjne o otwartej strukturze, takie jak „The Sims”, zmieniają klasyczny model gry poprzez usunięcie celów, a dokładniej poprzez nieopisywanie niektórych możliwych wyników rozgrywki jako lepszych od innych. Ponadto powszechna praktyka umieszczania we współczesnych grach komputerowych kodów na ułatwienie rozgrywki (tzw. *cheat codes*) oznacza, że gracz w wielu przypadkach może dowolnie modyfikować niektóre z podstawowych zasad gry.

Oprócz funkcji ludycznej gry komputerowe mogą spełniać także szereg innych funkcji. Dostrzega to Berenika Kaczmarek-Templin (2014), która w swojej defini-

cji gry komputerowej podkreśla nie tylko funkcję rozrywkową, ale również funkcję edukacyjną. Funkcja ludyczna i edukacyjna to jednak nie jedyne wskazywane w literaturze funkcje gier. Gry komputerowe mogą pełnić także m.in. funkcję szkoleniową lub terapeutyczną. Co ciekawe, zdarza się tak, że gry o pierwotnie rozrywkowym charakterze wykorzystywane są w innym celu i spełniają wtedy dodatkową funkcję, np. wspierają trening umiejętności pracy w grupie (Stasieńko, 2011). Uzasadnia to zatem słuszność holistycznego podejścia do zagadnienia gier komputerowych. Również i w tym przypadku trudno uznać przedstawioną przez Kaczmarek-Templin definicję jako kompletną. Wskazuje ona bowiem, że użytkowanie gry należy pojmować jako „rozwiązywanie zadania logicznego lub zręcznościowego” i zwraca uwagę na to, że polegają one przede wszystkim na rywalizacji z komputerem bądź innymi graczami (Kaczmarek-Templin, 2014, s. 89). Dziwi fakt, że autorka używa definicji, która ze względu na swój zakres wyłącza takie popularne i powszechnie znane tytuły gier, jak seria „The Sims”, w której rozgrywka nie jest oparta na logicznych czy zręcznościowych łamigłówkach, lecz na symulacji prawdziwego życia, z określenia ich mianem gier komputerowych, którymi niewątpliwie są. Nie zawsze też gry muszą polegać na rywalizacji z innymi graczami – wspomniana wcześniej seria gier pod tytułem „The Sims” nie należy do gier o sumie zerowej, gdzie zysk jednego gracza oznacza stratę dla innego. Warto jednak wspomnieć, że w swojej definicji Kaczmarek-Templin (2014) wskazuje na możliwość połączenia się między graczami w celu wspólnej rozgrywki za pośrednictwem Internetu. Szczególnie w ostatnich latach komputerowe gry sieciowe (przykładowo: „Genshin Impact”, „League of Legends”, „World of Warcraft”, „Minecraft”, „Fortnite”) są nie tylko popularną rozrywką, ale również przestrzenią interakcji oraz wymiany doświadczeń między graczami.

Jeszcze inne podejście prezentuje Raffaello Bergonse (2017), który dokonał analizy wielu różnych definicji gry wideo, a wnioski z analizy przedstawił w postaci pięciu syntetycznych założeń:

1. Gra wideo jest sposobem interakcji między graczem, maszyną i ewentualnie także innymi graczami.
2. Ten sposób interakcji jest zapośredniczony przez fikcyjny kontekst, dzięki któremu gracz przypisuje mu pewne znaczenie.
3. Ten fikcyjny kontekst jest tworzony w umyśle gracza poprzez rozpoznawanie oraz interpretację wzorów wizualnych na wyświetlaczu elektronicznym, jak również relacji pomiędzy tymi wzorami a jego własnymi działaniami, wprowadzanymi do maszyny za pomocą jakiejś formy aparatury.
4. Zarówno wzory wizualne, jak i ich związek z działaniami gracza są zdefiniowane przez zestaw obiektywnych instrukcji albo w formie kodu komputerowego działającego w maszynie lub wbudowanych w sam sprzęt.

5. Interakcja jest podtrzymywana przez emocjonalną więź między graczem a wynikami jego działań w fikcyjnym kontekście gry.

Zgodnie z powyższymi założeniami grę komputerową można zatem syntetycznie zdefiniować jako sposób interakcji między graczem a maszyną wyposażoną w elektroniczny wyświetlacz wizualny oraz ewentualnie innymi graczami, która jest zapośredniczona przez znaczący, fikcyjny i podtrzymywany przez emocjonalną więź kontekst między graczem a wynikami jego działań w tym kontekście. Bergonse (2017) zastrzega jednak, że definicja skonstruowana na podstawie wskazanych przez niego założeń nie ma charakteru normatywnego, ponieważ gry komputerowe mogą w przyszłości ewoluować w kierunkach, które do tej pory nie były brane pod uwagę. Ma ona jednak tę ważną cechę, że obejmuje całe spektrum zmienności, jakie gry komputerowe rozwinęły od początku ich istnienia – od najbardziej abstrakcyjnych do najbardziej realistycznych i od najprostszych do najbardziej złożonych. Powyższe rozważania terminologiczne mają jednak charakter wstępny i są one próbą ukazania złożoności zjawiska już na etapie konstruowania jego definicji.

Teoretyczne podstawy wykorzystania gier komputerowych w resocjalizacji

Podjęcie problematyki wykorzystania gier komputerowych uzasadniają koncepcje teoretyczne, z których czerpie współczesna pedagogika resocjalizacyjna. Pierwszą z nich jest teoria interakcjonizmu symbolicznego. Ogólnym założeniem interakcji symbolicznej jest to, że jednostki działają w oparciu o znaczenia będące rezultatem procesu interpretacji, do kształtowania się których dochodzi w trakcie interakcji społecznych i wymiany doświadczeń z innymi (Blumer, 1969). Jak wskazywał Jan-Erik Nordlund (1978) „zakłada się, że człowiek ma podstawową potrzebę interakcji społecznych z innymi ludźmi. Ta potrzeba interakcji jest zatem postrzegana jako uniwersalna potrzeba człowieka” (s. 153). Podczas, gdy idealnym sposobem zaspokojenia tej potrzeby jest interakcja z innymi ludźmi, istnieją również inne sposoby, takie jak korzystanie z mass mediów. Niektórzy badacze (Rubin i Rubin, 1985) postrzegają interakcję międzyludzką i korzystanie z mediów masowych jako równorzędne alternatywy komunikacyjne, które zaspokajają podobne potrzeby społeczne i psychologiczne. W miarę stawania się mediów masowych coraz bardziej interaktywnymi, jednostki mogą postrzegać je nie tylko jako alternatywę, ale nawet substytut interakcji społecznych.

Gry komputerowe są z natury interaktywne, ponieważ proces komunikacji wymaga aktywnego uczestnictwa i kontroli gracza oraz umożliwia mu działanie

lub reagowanie na sytuacje występujące w grze. Gra natomiast odpowiednio reaguje na zachowania gracza. Ze względu na interaktywność komunikacja w grach komputerowych przypomina w wielu aspektach komunikację interpersonalną. Dlatego też istniejące koncepcje komunikacji interpersonalnej, powiązane z koncepcjami dotyczącymi komunikacji masowej, mogą skutecznie wyjaśnić interaktywną komunikację w grach.

Komunikaty i symbole w grach wideo, ze względu na ich proces interpretacji, mogą mieć różne znaczenia dla graczy. Zdarza się, że znaczenie zakodowane w grze komputerowej przez jej twórców niekoniecznie odpowiada znaczeniu odkodowywanemu przez widza mediów (McQuail, 1983). W grach komputerowych symbole i reprezentacje nie tylko utrzymują ciągłość interakcji, ale także przekazują komunikaty społeczne. Ponadto doświadczenia wyniesione z wydarzeń fikcyjnych lub zapośredniczonych mogą być oceniane tak, jakby były prawdziwe i włączone do oceny rzeczywistości społecznej (Shapiro, McDonald, 1992).

Podczas rozważania tematu gier komputerowych w ujęciu interakcjonizmu symbolicznego nie sposób nie wspomnieć o pracach Ervinga Goffmana (1981) oraz George'a Meada (1975), którzy w swoich teoriach odwoływali się do terminologii związanej z grami. Według Doroty Ćwiklińskiej-Surdyk i Augustyna Surdyka (2012) koncepcje obu wspomnianych autorów uwidaczniają się szczególnie wyraźnie na przykładzie narracyjnych gier fabularnych. Para polskich autorów wskazuje, że gry tego rodzaju

mogą się przyczyniać do rozwijania wyobraźni i pogłębiania relacji interpersonalnych oraz doskonalenia sprawności komunikacji interpersonalnej. W życiu zwykle nie sposób doświadczyć wszystkich wspomnianych wyżej stanów; co więcej, w narracyjnych grach fabularnych sprawdzenie się w rozmaitych sytuacjach nie grozi nieodwracalnymi konsekwencjami wyborów, zachowań itd., inaczej niż w codziennym życiu (konsekwencje takie bezpośrednio odczuwa tylko postać – gracz jedynie pośrednio). Tym samym, jak by to ujął Goffman, narracyjne gry fabularne mogą przygotowywać jednostki do teatru, jakim jest życie codzienne (Ćwiklińska-Surdyk i Surdyk, 2012, s. 60).

Chociaż przedmiotem badań Ćwiklińskiej-Surdyk i Surdyka (2012) były narracyjne gry fabularne w wersji analogowej, to wszystkie wnioski płynące z ich analizy można skutecznie ekstrapolować także na cyfrową formę tych gier. W takim ujęciu odpowiednio zaprojektowana gra komputera, poprzez omówioną wcześniej interaktywność i pewien przepełniony symbolami i znaczeniami fikcyjny kontekst, może pozytywnie oddziaływać na tożsamość, decyzje, przekonania i zachowania gracza. Gra może także pomóc graczowi odwoływać się do jego zasobów, konstruktywnych elementów jego „ja”, co jest szczególnie istotne z perspektywy współczesnej resocjalizacji.

Z socjologii Ervinga Goffmana czerpał Marek Konopczyński (2009), autor koncepcji twórczej resocjalizacji, która jest drugą znaczącą koncepcją teoretyczną uzasadniającą podjęcie tematu. Zgodnie z koncepcją Konopczyńskiego pedagogika resocjalizacyjna jest dziedziną zajmującą się tworzeniem twórczych sposobów radzenia sobie z problemami oraz przeciwnościami losu, a jej celem jest wykreowanie nowych cech indywidualnej i społecznej tożsamości osoby społecznie nieprzystosowanej (Konopczyński, 2009). Przyglądając się grom komputerowym z perspektywy tego ujęcia, można stwierdzić, że stwarzają one możliwość nieszablonowego, kreatywnego podejścia do napotkanych w grze problemów. Wspomniane wcześniej komputerowe narracyjne gry fabularne pozwalają graczowi na współtworzenie scenariusza gry, inicjują obcowanie gracza z elementami sztuki i kultury, rozbudzają emocje, skłaniają do refleksji oraz oddziałują na wyobraźnię. Jednym z nowszych przykładów gier, które umożliwiają graczowi wyzwolenie twórczego potencjału, jest gra „Minecraft”, stworzona przez Mojang Studios. Gra pozwala graczowi na swobodne projektowanie świata gry za pomocą klocków. Istnieje także cała społeczność graczy zajmująca się modyfikowaniem dostępnych w grze zasobów, co pozwala na jeszcze większą personalizację i rozszerzenie doświadczenia z rozgrywki. W tym miejscu warto także wspomnieć o wirtualnym świecie z gry „Second Life”, który stał się przedmiotem wielu cennych badań i obserwacji (zob. Boellstorff, 2012). Gra pozwala na wykreowanie swojej postaci, wirtualnych miejsc spotkań i domów dla postaci, umożliwia graczom tworzenie własnych przedmiotów i handel nimi, a przede wszystkim – pozwala na interakcję z innymi graczami i tworzenie się wspólnot.

Z perspektywy pedagogiki resocjalizacyjnej oraz koncepcji twórczej resocjalizacji wyjątkowo istotna jest publikacja Remigiusza Kopoczka i Małgorzaty Łuszczak (2010), w której to autorzy prezentują możliwości wykorzystania platformy „Second Life” do nauczania i uczenia się w duchu edukacji artystycznej. Wskazują oni (Kopoczek i Łuszczak, 2010), że zasady oraz mechanika wirtualnego świata omawianej platformy „zachęcają do działań wspólnych i aktywnego uczestnictwa, stawiając młodego człowieka w roli kreatora i współtwórcy, a nie biernego odbiorcy przekazywanej wiedzy dostarczanej za pośrednictwem typowych technik e-learningowych, co pozwala na stosowanie wielu różnych stylów uczenia” (s. 198). Uzasadniony jest zatem wniosek, że gry komputerowe mogą z powodzeniem zostać wykorzystane w procesie resocjalizacji w celu budowania nowych kompetencji indywidualnych i społecznych u gracza, konstruowania własnej tożsamości oraz wyzwalań kreatywnego potencjału.

Koncepcja twórczej resocjalizacji z jednej strony czerpie z interakcjonizmu oraz interdyscyplinarnych teorii dotyczących rozwiązywania problemów, z dru-

giej strony zaś z koncepcji antropologicznych oraz kognitywnych (Konopczyński, 2009). Zgodnie z ogólnymi założeniami teorii kognitywnych zachowania jednostki i jej reakcje uwarunkowane są przez proces przyjmowania i przetwarzania informacji przez takie struktury poznawcze oraz twórcze, jak pamięć, wyobrażenia, motywacja i myślenie (Bernasiewicz, 2011). Na gruncie niniejszych rozważań szczególnie istotna jest koncepcja poznawczej teorii osobowości, sformułowana przez George'a Kelly'ego (1955). Jej głównym założeniem jest to, że „informacje stanowią pierwotny element struktury tożsamości, tworząc złożone konstrukty osobowościowe funkcjonujące w postaci wiedzy tworzącej sieci operacyjne oraz sieci wartości” (Kowalczyk, 2020, s. 119). Wiedza, która jest wynikiem przetworzenia tych informacji, a która zogniskowana jest wokół sieci operacyjnej, pozwala jednostce na prezentację (czy jak określiliby to Goffman i Konopczyński – auto-prezentację) swoich postaw wobec jej społecznego środowiska. Ponadto umożliwia podejmowanie komunikacji interpersonalnej oraz pełnienie społecznych ról. Z kolei wiedza zogniskowana wokół sieci wartości wypełnia te postawy, interakcje z innymi oraz pełnione funkcje treściami aksjologicznymi. Ważnym wskazaniem resocjalizacyjnym wynikającym z podejścia kognitywnego jest odniesienie się do poczucia kontroli i sprawczości jako ważnego elementu struktury osobowości oraz ich wpływu na regulację zachowań jednostki. Jak wskazuje Małgorzata Kowalczyk (2020), „w ujęciu kognitywnym podkreśla się znaczenie metod treningowych w zakresie obserwacji własnych procesów psychicznych i umiejętności ich definiowania, obserwacji wzmagającego się wzburzenia i wściekłości w sytuacjach domniemanego lub rzeczywistego zagrożenia, nabywania umiejętności redukcji napięcia, wypracowania poznawczych i emocjonalnych składników empatii oraz kompetencji tworzenia i podtrzymywania relacji z otoczeniem” (s. 121).

W swojej kluczowej pracy, która stała się inspiracją dla badań prowadzonych na przestrzeni ostatnich lat, James Gee (2003) dowodził, że gry komputerowe sprzyjają nauce oraz że projekt gry jest nieodłącznie związany z projektowaniem skutecznego uczenia się graczy. Perspektywa uczenia się przedstawiona w tej pracy zakłada, że młodzież myśli i uczy się przede wszystkim poprzez własne doświadczenia, a nie poprzez abstrakcyjne obliczenia czy uogólnienia. Gry komputerowe umożliwiają graczowi doświadczanie trudności w kontrolowanych warunkach, stwarzając jednocześnie szansę na ich przewyciężenie. Badania kognitywistów nad grami komputerowymi nierzadko skupiają się na oddziaływaniu gier na rozwój tożsamości oraz procesy uczenia się (Dodge i in., 2008). W związku z powyższym zasadne jest uznać, że odpowiednio dobrane gry komputerowe, dzięki wykorzystaniu mechanizmów motywującego zaangażowania, mogą pozytywnie wpłynąć na zwiększenie poczucia własnej wartości u graczy, czego efektem bę-

dzie zmiana w sposobie organizowania własnej wiedzy, dostrzeganie i rozumienie przyczyn własnych zachowań oraz ich zwiększona regulacja i kontrola, co stanowi cel resocjalizacji w ujęciu teorii kognitywnych.

Wykorzystanie gier komputerowych w praktyce resocjalizacyjnej uzasadnia także koncepcja odporności (*resilience*), nazywana także teorią oporu, rezyliencji, prężności czy sprężystości. Sam Goldstein i Robert Brooks (2013) określili sprężystość w materiałoznawstwie jako zdolność materiału do powrotu do pierwotnego kształtu lub położenia po zużyciu, rozciągnięciu lub ściśnięciu, a więc po wywarceniu wpływu, presji na ten przedmiot. Definicja ta została zaadaptowana w naukach behawioralnych do określania braku negatywnych psychospołecznych konsekwencji po doświadczeniu trudności lub przeciwności losu. Stefan Vanistendael (1995) określił prężność jako zdolność jednostki lub systemu społecznego do wzrostu i rozwoju w obliczu bardzo trudnych okoliczności. Choć jest to tylko jeden z kilku sposobów definiowania tej koncepcji, to pomaga on wskazać główną ideę leżącą u podstaw odporności: znaczenie mocnych stron osoby jako czynników chroniących przed niekorzystnymi okolicznościami, a więc także przed zjawiskiem nieprzystosowania społecznego. Uczestnicy wojskowych szkoleń z wykorzystaniem symulacji komputerowych uczą się, jak ignorować swój strach, gdy nie jest on przez nich pożądany, oraz jak podejmować szybkie, trudne decyzje w najbardziej skomplikowanych sytuacjach. Zaskakujący jest brak badań poza kontekstem wojskowym nad tym, czy odporność może być wzmocniona i jak można to najlepiej osiągnąć (Tichon i Mavin, 2016). W zakresie profilaktyki zdrowotnej potencjał treningu odporności psychospołecznej w promowaniu dobrego samopoczucia został zbadany stosunkowo niedawno (Burton i in., 2009).

Jennifer Tichon i Timothy Mavin w 2016 roku opublikowali pracę, w której zamieścili wyniki swojego badania polegającego na analizie treści blogów należących do graczy w gry na konsoli PlayStation w kontekście odporności (Tichon i Mavin, 2016). Badania pokazały, że uczestnicy społeczności blogowej często dyskutowali na tematy związane z odpornością i odnosili je do swojego życia. Temat odporności graczy pojawił się w 66% analizowanych postów. Doświadczenie uczenia się, jak być bardziej odpornym na trudności, stres i przeciwności losu, każdorazowo oceniane było przez graczy jako pozytywny skutek grania w grę. To badanie jest ważnym krokiem w kierunku poszerzenia badań nad popularnymi, dostępnymi już na rynku grami i ich pozytywnymi aspektami. Obecnie więcej wiadomo o tym, czego należy unikać przy wyborze gier, ale nie wiadomo, jakie gry wybierać, by uzyskać pozytywne efekty.

Skupienie się na mocnych stronach wyprodukowanych już gier komputerowych i sposobach wykorzystania ich popularności oraz atrakcyjności w pedagogii-

ce resocjalizacyjnej nie tylko poszerzy dotychczasową wiedzę na temat możliwości wykorzystania gier w różnych dziedzinach życia. Może ono również pomóc osobom zagrożonym nieprzystosowaniem lub nieprzystosowanym społecznie zbudować odporność na negatywne czynniki zewnętrzne, a tym samym zapobiec wystąpieniu lub powrotowi do zachowań społecznie nieakceptowanych.

Przegląd literatury przedmiotu

Polskie badania nad grami liczą sobie już blisko trzy dekady i o ile nie można powiedzieć, że był to zmarnowany czas i potencjał, to wiele obszarów oraz zagadnień nadal pozostaje niezbadanych i niepodjętych. Taki stan rzeczy jest niewątpliwie wielką stratą dla polskiego groznawstwa, jednocześnie może jednak stanowić pewną szansę dla młodych naukowców zainteresowanych podjęciem badań nad grami. Za pionierską, w skali międzynarodowej, pracę poświęconą tematyce gier komputerowych uznaje się *What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games* autorstwa Thomasa Malone'a z 1980 roku (Malone, 1980). W publikacji autor próbuje odpowiedzieć na dwa pytania: jakie cechy sprawiają, że gry komputerowe są tak wciągające oraz jak można wykorzystać te cechy, by uczynić uczenie się, a zwłaszcza uczenie się z wykorzystaniem komputera, interesującym (Malone, 1980). Dopiero ponad dekadę później opublikowana została praca Ryszarda Ciarki (1991), zatytułowana *Śmierć kina*, która wprowadziła tematykę gier komputerowych do polskiego dyskursu naukowego. Jest to zatem pierwsza publikacja rodzimego autora, w której poruszony został temat gier komputerowych oraz badań nad nimi. Należy jednak podkreślić, że autor w swojej pracy przyjął filmoznawczą perspektywę na gry, a trzon publikacji stanowiły rozważania dotyczące rozwoju filmów w dobie gier komputerowych jako nowego medium audiowizualnego oraz ich rosnącej popularności (Ciarka, 1991).

Obieg publikacji groznawczych w Polsce tworzą przede wszystkim liczne artykuły naukowe publikowane na łamach takich czasopism, jak *Dziennikarstwo i Media*, *Ekrany*, *Homo Communicativus*, *Homo Ludens*, *Forum Poetyki*, *Kultura i Historia*, *Kultura Popularna*, *Kwartalnik Filmowy*, *Literatura i Kultura Popularna*, *Media i Społeczeństwo*, *Media – Kultura – Komunikacja Społeczna*, *Perspektywy Kultury*, *Przegląd Kulturoznawczy*, *Replay*, *Czas Kultury*, *Teksty Drugie*, *Toruńskie Studia Dydaktyczne*, *TransMissions: Journal of Film and Media Studies*, *Wielogłos*, *Zabawy i Zabawki*.

Kolejnym elementem polskiego obiegu groznawczego w Polsce są monografie autorskie. Pierwszą polską monografią w temacie gier komputerowych była *Magia*

gier wirtualnych Sławomira Łukasza (1998) skupiająca się na psychospołecznych aspektach tego zagadnienia. Do jednych z nowszych publikacji tego rodzaju należą m.in. *Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo* autorstwa Piotra Prósinińskiego i Piotra Krzywdzińskiego (2018), *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne* autorstwa Kamila Szpyta (2018) oraz *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, której autorem jest Michał Kłosiński (2018). W przypadku monografii poświęconych grom komputerowym, w przeciwieństwie do publikacji w formie artykułów naukowych, nie można mówić o sukcesywnym wzroście zainteresowania tym tematem wraz z biegiem czasu. Zaobserwować natomiast można pewną regularność ukazywania się prac tego typu na przestrzeni ostatnich dwóch dekad.

Najmniejszą część obiegu polskich publikacji poświęconych grom komputerowym stanowią antologie oraz polskie przekłady zagranicznych prac. Próżno szukać także podręczników akademickich poświęconym grom komputerowym. W tej kategorii można wymienić prace Radosława Bomby (2014) oraz Andrzeja Barczaka (1996). Praca pierwszego z autorów pt. *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* (Bomba, 2014) to publikacja, która stanowi pierwszą próbę usystematyzowania problematyki gier komputerowych jako fenomenu kulturowego w polskim dyskursie naukowym. Z kolei *Komputerowe gry wojenne* Barczaka (1996) to podręcznik akademicki skierowany przede wszystkim do studentów akademii wojskowych oraz szkół oficerskich, który swoją treścią obejmuje takie zagadnienia, jak: gra jako zjawisko społeczne, metodologia projektowania gry wojennej oraz opis konkretnej gry wraz z koncepcją jej wykorzystania.

Badania nad grami komputerowymi cieszą się coraz większą popularnością także wśród autorów prac dyplomowych. Jacek Szymala (2019) opracował zestawienie bibliograficzne prac dyplomowych pochodzących z 11 państwowych uniwersytetów, w którym wykazał, że do wiosny 2019 roku powstało około 800 prac licencjackich, inżynierskich i magisterskich, które w słowach kluczowych zawierają frazę „gry komputerowe”. Co istotne, w zestawieniu tym nie znalazły się prace pochodzące z uczelni technicznych oraz artystycznych, prace niezamieszczone w internetowym Archiwum Prac Dyplomowych oraz prace, które zawierały frazy inne niż „gry komputerowe” – takie jak np. „gry wideo”, „gry cyfrowe” czy „gry wirtualne”. Wobec tego Szymala szacuje, że do wiosny 2019 roku powstało około 1000 prac dyplomowych poświęconych grom komputerowym. Interesujące są także konkluzje, które formułuje badacz, jednak w omawianym kontekście najistotniejszą jest ta dotycząca tematów prac, a zatem także przedmiotu badań. Autor zauważa, że tematyka prac poświęconych grom komputerowym często się powtarza, niekiedy nawet w obrębie jednego ośrodka (Szymala, 2019). Badacz trafnie wska-

zuje, że czas i energia poświęcone na opisywanie dobrze znanych i opracowanych już zagadnień mogły zostać spożytkowane na podjęcie wysiłku eksploracyjnego i zgłębienia niezbadanych dotychczas obszarów. Przykładowo, uzależnienie od gier komputerowych w omawianym zestawieniu stanowiło temat ponad 30 prac. Podobna sytuacja ma miejsce w przypadku tematu szans i zagrożeń płynących z korzystania z gier komputerowych, z czego przeważającą większość tych prac stanowią te poświęcone wyłącznie zagrożeniom (Szymala, 2019).

Taki kierunek polskiego dyskursu groznawczego przez wiele lat kształtowały wyniki badań przeprowadzonych pod koniec lat 90. XX wieku przez Marię Braun-Gałkowską (1997), które wykazały negatywny wpływ gier komputerowych na psychikę dziecka. Trzy lata później amerykańscy badacze Craig Anderson i Karen Dill (2000) opublikowali pracę zatytułowaną *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life*, w której potwierdzili korelację między wzrostem agresywnych zachowań a długotrwałym korzystaniem z gier komputerowych. W kolejnych latach pojawiły się inne, utrzymane w podobnej perspektywie prace i badania, a zainteresowanie negatywnym aspektem gier komputerowych zaobserwować można było nie tylko w krajowym i międzynarodowym dyskursie naukowym, wśród podmiotów związanych z ochroną zdrowia, ale również w mediach oraz debacie publicznej. Prace Marii Braun-Gałkowskiej oraz Iwony Ulfik-Jaworskiej (2002, 2005) na wiele lat ukształtowały kierunek polskich badań nad grami – w szczególności w pedagogice.

Przed wszystkim literatura z zakresu pedagogiki i psychologii została zdominowana przez publikacje poświęcone szkodliwości gier komputerowych, natomiast próżno było szukać tych, które skupiały się na możliwościach oraz potencjałach. Przykładami publikacji poświęconych negatywnym aspektom gier mogą być prace: Stanisława Fudalego (2004) *Alarm! Gry komputerowe – narkotyk antyintelektualny*, Marty Sałapaty (2005) *Ekran monitora czarodziejskim lustrem? Pytanie o tożsamość mordującego myszką* oraz Thomasa Feibela (2006) *Zabójca w dziecięcym pokoju*.

W ostatnich latach jednak można zauważyć pewną zmianę kierunku rozważań na temat gier komputerowych. Coraz częściej pojawiają się głosy krytyczne, które wskazują na alarmistyczny ton, nadmierne uwypuklenie szkodliwości gier, a niekiedy nawet podają w wątpliwość rzetelność prowadzonych w tamtym czasie badań. Rzeczywiście, analiza polskich publikacji z lat 2000–2006 pozwala zauważyć, że tak jak społeczeństwo i media, tak i badacze ulegli zjawisku tzw. moralnej paniki. Nie można deprecjonować dotychczasowego dorobku polskiej nauki w zakresie szkodliwości gier komputerowych, jednak skupianie się wyłącznie na „ciemnej stronie” zjawiska nie przybliży do poznania jego pełnego, faktycznego

obrazu, a jedynie niesie ze sobą ryzyko wytworzenia mylnego wrażenia, iluzji, której skutkiem może być pominięcie potencjału, jaki tkwi w grach komputerowych. Jednorodność perspektyw badawczych oraz niezróżnicowanie przedmiotów badań może stanowić inspirację nie tylko do polemiki z dotychczasowym stanem wiedzy, ale również do podjęcia innowacyjnego, nowatorskiego spojrzenia na badania nad grami komputerowymi i możliwości wykorzystania ich w pedagogice.

Co istotne, zagadnienie wykorzystania gier komputerowych w procesie resocjalizacji na chwilę obecną również pozostaje obszarem niezbadanym oraz nieopisanym w polskiej literaturze przedmiotu. Temat ten był jednak w przeszłości podejmowany już przez zagranicznych badaczy, takich jak P. Rego, Pedro Moreira i Luis Reis (2010) oraz Dana Ruggiero i Laura Green (2016). Można wnioskować więc, na podstawie pewnego ogólnego trendu w polskiej literaturze przedmiotu, że w najbliższym czasie również i w tym obszarze zaobserwować będzie można pewną zmianę.

Podsumowanie

Gry komputerowe to dynamicznie rozwijające się i wieloaspektowe cyfrowe doświadczenie, które przyciąga szerokie grono odbiorców w każdym wieku. Choć jest ono stosunkowo nowe, to współcześnie rynek gier jest jedną z najszybciej rozwijających się branż gospodarki na całym świecie. Gry komputerowe znajdują zastosowanie w różnych dziedzinach życia, takich jak biznes, edukacja czy sport. Jest tak, ponieważ oprócz głównej funkcji gier komputerowych, jaką jest funkcja ludyczna, mogą one pełnić także dodatkowe funkcje. Szczególnie istotną cechą gier komputerowych jest ich interaktywność, odróżniająca je od „klasycznych” środków przekazu jak prasa, radio czy telewizja. Gry komputerowe stanowią przedmiot badań przedstawicieli różnych dyscyplin nauki, takich jak literaturoznawstwo, nauki o mediach, nauki o komunikacji, filmoznawstwo, kognitywistyka, psychologia, filozofia, ekonomia, socjologia, czy wreszcie – pedagogika. Polskie badania nad grami komputerowymi wciąż jednak stanowią niewielki ułamek szerszego akademickiego dyskursu, przez co wiele obszarów związanych z grami pozostaje niezbadanych i nieopisanych. Szczególnie w literaturze pedagogicznej i psychologicznej zaobserwować można jednokierunkowość dyskursu oraz przewagę prac zogniskowanych wokół negatywnego wpływu gier. Przypuszcza się, że zmiana w dyskursie międzynarodowym, jaką można obserwować już od kilku lat, z czasem zacznie być odczuwalna także na rodzimym naukowym gruncie, czego rezultatem będzie skierowanie większej uwagi badaczy na potencjał tkwiący

w grach. Taki kierunek badań jest szczególnie istotny z perspektywy pedagogiki resocjalizacyjnej, ponieważ w polskiej i zagranicznej literaturze przedmiotu trudno znaleźć badania oraz publikacje poświęcone pozytywnym aspektom gier komputerowych. Zbadanie możliwości wykorzystania gier komputerowych w resocjalizacji nie tylko wzbogaciłoby dotychczasowy dorobek tej dyscypliny nauki, ale przede wszystkim mogłoby przyczynić się do wykorzystania ich jako narzędzia wspierającego praktykę resocjalizacyjną, a co za tym idzie – przynieść wymierne korzyści osobom zagrożonym nieprzystosowaniem społecznym lub nieprzystosowanym społecznie. Zastosowanie gier komputerowych w działaniach resocjalizacyjnych uzasadniają teorie i koncepcje współczesnej resocjalizacji, a mianowicie teoria interakcjonizmu społecznego, koncepcja resocjalizacji twórczej, koncepcja odporności oraz teorie kognitywne. Podjęcie tematu uzasadnia także społeczno-kulturowa doniosłość medium, jakim są gry komputerowe, postępujące zjawisko cyfryzacji oraz rosnące zaangażowanie odbiorców w tego typu aktywności. Z uwagi na powyższe stwierdzić zatem można, że możliwości wykorzystania gier komputerowych w procesie resocjalizacji to obszar, któremu warto przyjrzeć się z odpowiednią wnikliwością.

Bibliografia

- Aarseth, E. (2014). *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną* (D. Sikora, M. Pisarski, P. Schreiber, M. Tabaczyński, tłum.). Korporacja Ha!art.
- Anderson, C., Dill, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790.
- Barczak, A. (1996). *Komputerowe gry wojenne*. Wydawnictwo Bellona.
- Bergonse, R. (2017). Fifty years on, what exactly is a videogame? An essentialistic definitional approach. *The Computer Games Journal*, 6(1), 239–255.
- Bernasiewicz, M. (2011). Teoria kognitywno-behawioralna i interakcjonizm symboliczny w teorii resocjalizacyjnej. *Resocjalizacja Polska*, 2, 135–143.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. Prentice Hall.
- Boellstorff, T. (2012). *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego* (A. Sadza, tłum.). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Bomba, R. (2014). *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*. Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Braun-Gałkowska, M. (1997). Gry komputerowe a psychika dziecka. *Edukacja i Dialog*, (9(92)), 58–62.
- Braun-Gałkowska, M., Ulfik-Jaworska, I. (2002). *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*. Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium”.
- Burton, N., Pakenham, K., Brown, W. (2009). Evaluating the effectiveness of psychosocial resilience training for heart health, and the added value of promoting physical activity: A cluster randomized trial of the READY program. *BMC Public Health*, 9, artykuł 427.

- Ciarka, R. (1991). Śmierć kina. W: Z. Benedyktowicz, D. Palczewska, T. Rutkowska (red.), *Sztuka na wysokości oczu. Film i antropologia* (s. 183–188). Instytut Sztuki PAN.
- Ćwiklińska-Surdyk, D., Surdyk, A. (2012). Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G. H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne. *Homo Ludens*, 1(4), 45–62.
- Dodge, T., Barab, S., Stuckey, B., Warren, S., Heiselt, C., Stein, R. (2008). Children's sense of self: Learning and meaning in the digital age. *Journal of Interactive Learning Research*, 19(2), 225–249.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. Yellow Ant.
- Feibel, T. (2006). *Zabójca w dzieciennym pokoju. Przemoc i gry komputerowe* (A. Malinow, tłum.). Instytut Wydawniczy PAX.
- Fudali, S. (2004). Alarm! Gry komputerowe – narkotyk antyintelektualny. *Matematyka*, (6), 32–34.
- Gałuszka, D. (2016). Relacja dziecko–rodzic w perspektywie gry komputerowej. Wyniki badania nad obecnością gier wideo w rodzinie. *Kultura i Edukacja*, 111(1), 197–216.
- Gałuszka, D. (2020). Społeczno-kulturowy potencjał gier cyfrowych. Ujęcie syntetyczne. *Studia z Teorii Wychowania*, 11(4(33)), 59–85.
- Gee, J. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Goffman, E. (1981). *Człowiek w teatrze życia codziennego* (P. Śpiewak, H. Datner, tłum.). Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Goldstein, S., Brooks, R. (2013). Why study resilience? W: S. Goldstein, R. Brooks (red.), *Handbook of resilience in children* (wyd. 2, s. 3–15). Springer Science + Business Media.
- Juul, J. (2003). The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. W: M. Copier, J. Raesens (red.), *Level up: Digital games research conference proceedings* (s. 30–45), Utrecht University.
- Kaczmarek-Templin, B. (2014). Web 2.0 – treści cyfrowe a wirtualne światy gier. Wybrane problemy. *Wrocławskie Studia Sądowe*, 4(13), 88–97.
- Kelly, G. (1955). *The psychology of personal constructs* (t. 2). Norton.
- Kłosiński, M. (2018). *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Instytut Badań Literackich PAN.
- Konopczyński, M. (2009). Współczesne kierunki zmian w teorii i praktyce resocjalizacyjnej. Twórcza resocjalizacja – od korekcji do rozwoju. *Probacja*, 1, 63–87.
- Kopoczek, R., Łuszczak, M. (2010). Rzeczywistość wirtualna w edukacji artystycznej. *Chowanna*, 2, 197–205.
- Kowalczyk, M. (2020). Współczesne koncepcje oddziaływań resocjalizacyjnych wobec osób z zaawansowanymi przejawami zaburzeń w zachowaniu i niedostosowania społecznego. *Polska Myśl Pedagogiczna*, 6, 113–130.
- Krampus-Sepielak, A., Rodzińska-Szary, P., Bobrowski, M., Śliwiński, M., Gałuszka, D. (2020). *Kondycja Polskiej Branży Gier 2020*. Krakowski Park Technologiczny. <https://www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2020/12/kpbg2020.pdf>
- Kwapisz, A. (2014). Ochrona dla awatara. *Kwartalnik Urzędu Patentowego RP*, 20(2), 17–19. https://uprp.gov.pl/sites/default/files/2019-12/KWARTALNIK_2_2014.pdf
- Kwieciński, Z. (1998). Wizje przyszłości a zmiany w edukacji. W: W. Strykowski (red.), *Media a edukacja* (s. 17–24), Wydawnictwo eMPI².
- Lipson, A., Brian, R. (2009). *Computer and video game law: Cases, statutes, forms, problems & materials*. Carolina Academic Press.
- Łukasz, S. (1998). *Magia gier wirtualnych*. Mikom.
- Malone, T. (1980). *What makes things fun to learn? heuristics for designing instructional computer games*. SIGSMALL, 80.

- Marak, K., Markocki, M. (2016). *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*. Wydawnictwo Naukowe UMK.
- Matusiak, I. (2013). *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*. LEX.
- McQuail, D. (1983). *Mass communication theory: An introduction*. Sage.
- Mead, G. (1975). *Umysł, osobowość, społeczeństwo* (Z. Wolińska, tłum.). PWN.
- Melosik, Z. (2003). Kultura popularna jako czynnik socjalizacji. W: Z. Kwieciński, B. Śliwerski (red.), *Pedagogika 2. Podręcznik akademicki* (s. 68–91). Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Nordlund, J.E. (1978). Media interaction. *Communication Research*, 5(2), 150–175.
- Prósinoski, P., Krzywdziński, P. (2018). *Cyfrowa miłość Romanse w grach wideo*. Wydawnictwo Libron.
- Raport Europe's Video Games Industry. (2021). *Key facts 2020: The year we played together*. <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/10/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf>
- Rego, P., Moreira, P., Reis, L. (2010). *Serious games for rehabilitation: A survey and a classification towards a taxonomy*. 5th Iberian Conference on Information Systems and Technologies, 1–6.
- Rubin, A., Rubin, R. (1985). Interface of personal and mediated communication: A research agenda. *Critical Studies in Media Communication*, 2(1), 36–53.
- Ruggiero, D., Green, L. (2016). *Make good choices: Exploring narrative game design with young people in prison*. Proceedings of the The 15th International Conference on Interaction Design and Children, 175–180.
- Salapata, M. (2005). Ekran monitora czarodziejskim lustrem? Pytanie o tożsamość mordującego myszką. *Edukacja*, 2, 103–116.
- Shapiro, M., McDonald, D. (1992). I'm not a real doctor, but I play one in virtual reality: Implications of virtual reality for judgments about reality. *Journal of Communication*, 42(4), 94–114.
- Siwiak, K. (2014). *Badanie budżetu czasu ludności w 2013 r.* GUS. https://stat.gov.pl/files/gfx/porta-linformacyjny/pl/defaultaktualnosci/5486/18/1/1/notatka_bc_2013_22_08_ost_2_.pdf
- Stasieńko, J. (2011). *Gry komputerowe – jestem na „tak”, jestem na „nie”*. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej. Dolnośląska Szkoła Wyższa.
- Szpyt, K. (2018). *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*. Wydawnictwo C.H. Beck.
- Szymala, J. (2019). 760 prac dyplomowych na temat gier komputerowych wykonanych w 11 polskich uniwersytetach do wiosny 2019. *Homo Ludens*, (1(12), 277–281.
- Tichon, J., Mavin, T. (2016). Experiencing resilience via video games: A content analysis of the PlayStation blog. *Social Science Computer Review*, 35(5), 666–675.
- Ulfik-Jaworska, I. (2005). *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*. Wydawnictwo KUL.
- Vanistendael, S. (1995). *Humor, spirituality, and resilience: The smile of god*. ICCB Series.
- Wałaszewski, Z. (2002). Interaktywność gier komputerowych. W: M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia* (s. 404–416). Oficyna Naukowa.
- Wąsowska, M. (2013). Umowa o stworzenie gry komputerowej. W: K. Grzybczyk, A. Auleytner, J. Kulesza (red.), *Prawo w wirtualnych światach* (s. 35–55). Wydawnictwo Difin.