II OGÓLNOPOLSKI 13–14 LISTOPADA 2025

KONGRES GROZNAWSTWA

GROZNAWSTWO W SIECI POWIĄZAŃ

KSIĘGA ABSTRAKTÓW

AGH

INFORMATYKA Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie

WYDZIAŁ HUMANISTYCZNY AGH

ACADEMICA

FESTIWAL

Edu VR Game Lab

Spis treści

Panele dyskusyjne / warsztaty 3
Dziedzictwo growe i historyczne 13
Projektowanie, produkcja gier i badania rynkowe 17
Typy i gatunki gier 25
Prawo w grach 32
Tożsamości i reprezentacje w grach 37
Społeczności graczy i twórców gier 46
Film i gry 52
Język gier, język w grach 56
Przestrzenie narracyjne gier 60
Adaptacje, intermedia, remiksy 63
Edukacja i dydaktyka growa 71
Metody i narzędzia 77
Dźwięk i muzyka w grach 84

Panele dyskusyjne / warsztaty

Ekspedycja 25 - studencka dyskusja groznawcza o „Clair Obscur: Expedition 33”

Studencka dyskusja panelowa w ramach cyklu "Grymaszenie"

Krzysztof Olszamowski (AGH w Krakowie), Mikołaj Pokrzepa (Uniwersytet Jagielloński), Matylda Szpila (Uniwersytet Jagielloński), Kacper Karwacki (Uniwersytet Warszawski), Eryk Froń (AGH w Krakowie), Emilia Mazur (Uniwersytet Warszawski)

Podążając tropem zeszłorocznej dyskusji, która zwróciła uwagę na konteksty funkcjonowania studenckich kół i organizacji okołogrowych, proponujemy przeprowadzenie w ramach tegorocznego Kongresu praktycznej prezentacji działalności Kół. Planujemy zorganizowanie otwartej dyskusji wokół gry „Clair Obscur: Expedition 33” studia Sandfall Interactive. Forma wydarzenia stanowi rozwinięcie formatów cyklicznych spotkań dyskusyjnych o grach prowadzonych przez organizatorów: „GRYmaszenie” (Groznawcze Koło Naukowe AGH), „GRANT” (Koło Badania Gier ALEA UW) i „Graciarnia” (Koło Naukowe Tekstów Kultury UJ). Polegają one na grupowym graniu w wybrany tytuł, przy jednoczesnej dyskusji i analizie materiału na żywo.

Blok podzielony zostanie na kilka sekcji poświęconych wybranym aspektom gry, takim jak niejednoznaczna przynależność gatunkowa tytułu i znaczenie malarskiej symboliki w nim zawartej. Nieprzypadkowo na warsztat bierzemy grę nową i popularną. Chcemy zachęcić uczestników do wykraczania poza analizy perspektywy prezentowane w ramach popularnego dyskursu medialnego.

Celem bloku jest integracja środowiska studenckiego zainteresowanego grami i groznawstwem, a także zwrócenie uwagi na potrzebę włączania gier cyfrowych w działania na rzecz promocji i animacji kultury. Chcemy podkreślić potencjał studenckich przestrzeni akademickich w realizacji takich działań, w kontekście współczesnej sytuacji, w której publiczną dyskusję o grach zdominowały silnie zalgorytmizowane i wzmagające polaryzację platformy cyfrowe.

Gamedev i groznawstwo w Polsce wobec globalnych wyzwań: realna współpraca czy wzajemna ignorancja?

Panel dyskusyjny

Paweł Miechowski 11 Bit Studios, Rafał Engelman Institute of Virtual Reality, Weronika Furtak, (Bugstruck/Grajmerki), Ewa Maria Szczepanowska (Fundacja Kultura Interaktywna), Igor Gałkowski (Krakowski Park Technologiczny), Krzysztof Maj (Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie)

Otwierający główną część Kongresu panel dyskusyjny będzie poświęcony złożonym relacjom między akademią a branżą gamedev, ekosystemowi firm i instytucji wspierających rozwój sektora gier oraz globalnemu potencjałowi polskich produkcji i samego groznawstwa. Uczestnicy dyskusji zastanowią się także nad rolą badań naukowych w polskim gamedevie oraz nad wartościami kulturowymi i społecznymi polskich produkcji.

Dydaktyka growa w cieniu kryzysów

Panel dyskusyjny

Magdalena Bednorz (Uniwersytet Śląski w Katowicach), Marta Błaszkowska-Nawrocka (Uniwersytet SWPS Kraków), Mateusz Felczak (Uniwersytet SWPS, Warszawa), Justyna Janik (Uniwersytet Jagielloński), Maciej Nawrocki (Uniwersytet SWPS, Kraków)

Celem panelu będzie przedstawienie w kontekście dydaktyki akademickiej najważniejszych problemów związanych z bieżącymi kryzysami – ekologicznym, społecznym, ekonomicznym i innymi – wpływającymi na tworzenie gier i granie w nie. Współczesna dydaktyka dotycząca gier stoi w obliczu wyzwań związanych z uwrażliwieniem osób studiujących na polityki tworzenia gier.. W popularnych dyskusjach pojawia się bardziej optymistyczne niż realistyczne podejście do kwestii wpływu nowych technologii, w tym gier, na otaczające nas środowisko. Często podkreśla się wartość gier wynikającą z ich potencjału do zwracania uwagi na kwestie środowiskowo-społeczne i budowania empatii. Ignorowany jest natomiast wpływ rozwoju technologicznego i materialnego aspektu tworzenia gier na świat. Podobne tendencje można zauważyć w edukacji wyższej, zwłaszcza tej ukierunkowanej na groznawstwo i grotwórstwo, gdzie uwaga krytyczna skupiona jest na pozytywnych wykorzystaniach gier jako mediów i tekstów kultury.

Panel ma być przyczynkiem do rozpoczęcia rozmowy nad bardziej świadomymi oraz krytycznymi praktykami dydaktycznymi na kierunkach związanych z grami i nowymi mediami. Jednym z punktów wyjścia do dyskusji będą rozpoznane już zjawiska związane

nie tylko z branżą gier, ale również z szerzej rozumianą infrastrukturą technologiczną, w tym usieciowionymi rozwiązaniami AI. Zwrot materialny, przemiany w łańcuchach produkcji i dostaw w dobie kapitałocenu, rosnące koszty środowiskowe oraz społeczne coraz bardziej zglobalizowanych mechanizmów dystrybucji i tworzenia gier mają kluczowy wpływ na teraźniejszość oraz przyszłość groznawstwa i grotwórstwa działających w kulturze algorytmicznej. Rozważania te otworzą rozmowę na problematykę wpływu produkcji i konsumpcji gier na środowisko naturalne i włączania refleksji dotyczącej tych zagadnień w dydaktykę akademicką. Refleksja dotycząca ekokrytycznych kontekstów groznawstwa i grotwórstwa otwiera też dyskusję o funkcjonowaniu gier w dobie antropocenu. Uwzględnienie coraz częściej pojawiających się analiz zwracających uwagę na sprawstwo podmiotów nie-ludzkich wydaje się kluczowe w procesie dydaktycznym. Innym z wyzwań, na które chcemy zwrócić uwagę, jest kryzys w branży growej związany z wyżej wymienionymi problemami współczesnego świata, polegający między innymi na gwałtownych przemianach modeli pracy i zatrudnienia. Dydaktyka akademicka na kierunkach groznawczych i grotwórczych staje przed koniecznością przygotowywania osób studiujących do procesu zarządzania zmianą, uczenia ich elastyczności i świadomości problemów dotykających branżę.

Spotkanie będzie miało formę interaktywnego panelu, w którym obok wymiany doświadczeń spróbujemy także wspólnie nazwać to co kłopotliwe i poszukamy rozwiązań i dobrych praktyk. Osoby uczestniczące zostaną zaproszone do diagnozy potrzeb i problemów, a także do omówienia możliwych praktycznych rozwiązań w obszarze ekologicznej, technologicznej i społecznej odpowiedzialności edukacji growej.

O zagładzie gatunków, czyli potrzebie badań formalnych i genologicznych w groznawstwie

Panel dyskusyjny

Kacper Karwacki (Uniwersytet Warszawski), Krzysztof Olszamowski (AGH w Krakowie), Mikołaj Pokrzepa (Uniwersytet Jagielloński), Matylda Szpila (Uniwersytet Jagielloński), Magdalena Kozyra (Uniwersytet SWPS Kraków), Tomasz Z. Majkowski (Uniwersytet Jagielloński)

Panel dyskusyjny zakłada rozmowę o gatunkowości gier cyfrowych oraz niedostatku badań poetologicznych, formalnych i genologicznych w ramach *game studies*, jako bieżącym problemie dyscypliny. Rozmowa poruszy również przykłady bieżących gier stanowiących amalgamaty gatunkowe, które stanowią ciekawe case study do podejmowania dalszych kroków w badaniach. Dyskusja ma na celu nie tylko

zaadresowanie problemu, ale również zaproponowanie interdyscyplinarnej próby jego rozwiązania. Może stanowić również asumpt do połączenia wysiłków groznawczych i grotwórczych oraz ukazać możliwy pomost pomiędzy badaniami gier, a branżą gamedev.

O groznawczych pracach dyplomowych

Panel dyskusyjny

Dominika Staszenko-Chojnacka UŁ, Katarzyna Prajzner UŁ, Marcin M. Chojnacki, UŁ, Joanna Pigulak UAM, Adam Flamma UDDSW, Michał Kłosiński UŚ, Jan Stasieńko AGH.

Panel dyskusyjny będzie dotyczył zagadnień pojawiających się na styku efektów procesów dydaktycznych i badań naukowych, zaś zasadniczym tematem dyskusji będą te obszary badań nad grami komputerowymi, które są proponowane i realizowane przez studentów groznawstwa na poziomie prac dyplomowych. Ponieważ od relatywnie niedawna mamy do czynienia z sytuacją, w której pierwsze pokolenia absolwentów zdobywają tytuły naukowe w oparciu o wiedzę zdobytą w ramach programów studiów groznawczych, wydaje się intersującym przyjrzenie się jakiego typu problemy dyscypliny są rozpoznawane i rozwiązywane na tym etapie badań akademickich.

Pojawia się tutaj kilka zagadnień, które mogą stanowić tematy ciekawych dyskusji. Mamy do czynienia z pierwszymi pokoleniami badaczy gier, którzy przeszli proces systematycznej, formalnej edukacji z obszaru badań nad grami, czego efekty najpełniej ujawnią się w postaci prac dyplomowych. Z uwagi na świeżość samej dyscypliny, obszary tematyczne i propozycje rozwiązań proponowanych przez studentów stanowią często bardzo istotny wkład w rozwój badań nad grami komputerowymi. Chcielibyśmy poruszyć także wątek potencjału wdrożeniowego prac/projektów powstających na kierunkach praktycznych związanych z tworzeniem gier. Czy wiedza i umiejętności zdobyte podczas takich studiów oraz przygotowań do uzyskania dyplomu mają szansę przełożyć się na funkcjonowanie rynku, wprowadzanie innowacji technicznych i stylistycznych, usprawnienie procesu produkcji gier oraz doskonalenie strategii marketingowych? Przyjrzenie się tym problemom w szerszej perspektywie może pozwolić na dokonanie próby wstępnych diagnoz, dotyczących kierunku rozwoju badań, ale także potrzeb modyfikacji programów studiów.

Do dyskusji chcielibyśmy zaprosić dydaktyków z różnych polskich ośrodków, reprezentujących odmienne perspektywy na prowadzenie kierunków teoretycznych i praktycznych powiązanych z groznawstwem i game designem. Porównanie doświadczeń związanych z prowadzeniem prac tego typu może także stanowić punkt wyjścia dla rozważań nad stopniem zaawansowania lokalnych badań, propozycji nowatorskich

rozwiązań oraz potencjalnych obszarów, które domagałyby się badawczego usystematyzowania. Interesujące są dla nas także związki pomiędzy akademią i branżą, a także funkcjonowanie na ich przecięciu absolwentów i osób studiujących.

Gra w doktorat - o instytucjonalnych i naukowych kontekstach doktoratów groznawczych w polskiej akademii

Panel dyskusyjny

Karol Popow (Wydział "Artes Liberales", Międzydziedzinowa Szkoła Doktorska, Uniwersytet Warszawski), Karol Zaborowski (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu); Krzysztof Czyżak (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu); Aleksandra Prokopek (Uniwersytet Jagielloński); mgr Iwona Marinov (Uniwersytet Śląski).

Abstrakt:
Wraz z reformą szkolnictwa wyższego z 2018 roku powołano Szkoły Doktorskie, odchodząc od wcześniejszego modelu afiliowania doktorantów przy wydziałach. Choć zmiany te wprowadziły pozytywne elementy, takie jak stypendia, częściowe objęcie ubezpieczeniem czy wsparcie instytucjonalne, w praktyce przyniosły również szereg trudności. Szczególnie dotkliwie odczuwają je osoby prowadzące badania z zakresu groznawstwa, funkcjonującego na pograniczu dyscyplin i bez formalnego uznania w strukturze akademickiej.

Panel "Gra w doktorat" poświęcony będzie instytucjonalnym i naukowym wyzwaniom, z jakimi mierzą się osoby realizujące rozprawy doktorskie, przygotowujące projekty lub zamierzające podjąć badania dotyczące gier wideo w polskim kontekście akademickim. Uczestniczki i uczestnicy dyskusji reprezentujący różne etapy kształcenia doktorskiego oraz ośrodki akademickie w Polsce podzielą się swoimi doświadczeniami związanymi z pracą nad doktoratami groznawczymi.

Dyskusja dotyczyć będzie m.in. trudności ze znalezieniem promotora – wynikających z ograniczonej liczby samodzielnych pracowników naukowych zajmujących się grami – a także wyzwań związanych z rekrutacją, takich jak niezrozumienie kontekstu badań nad grami przez komisje oraz brak uznania groznawstwa jako odrębnej dyscypliny. Problematyczny okazuje się też wybór dyscypliny naukowej, który często wymusza kompromisy metodologiczne i tematyczne, już na etapie procesu rekrutacyjnego.

W dalszej części panelu poruszone zostaną kwestie związane z brakiem zajęć poświęconych metodologii badań nad grami, trudnościami w publikowaniu (ograniczona dostępność wysoko punktowanych czasopism groznawczych) oraz wymaganiami

instytucjonalnymi, jak ocena śródokresowa czy egzamin doktorski. Uczestnicy opowiedzą także o charakterystyce środowisk groznawczych w różnych ośrodkach akademickich – możliwości współpracy, powstawaniu wspólnot badawczych oraz praktycznych aspektach pisania dysertacji w warunkach ograniczonego lokalnie środowiska akademickiego.

Paneliści odniosą się również do problemu systemu grantowego niekompatybilnego ze specyfiką badań nad grami oraz brakiem projektów umożliwiających zatrudnienie młodych badaczy, co stawia pod znakiem zapytania przyszłość dydaktyki groznawczej. Waznym wyzwaniem jest też niewystarczająca dostępności baz danych i otwartych zasobów kultury dotyczących gier. Istotnym tematem będzie też ograniczona wymiana myśli między środowiskiem akademickim, a gamedevem oraz pytanie, na ile projekty doktoranckie mogłyby być użyteczne dla przemysłu gier wideo.

Inkluzywność i dostępność w kulturze grania i produkcji gier

Panel dyskusyjny

Joanna Pigulak (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu), Marcin Pigulak (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu), Maciej Śledź (Uniwersytet Dolnośląski DSW Wrocław), Konrad Gadzina (TRIAS AVI)

Panel dyskusyjny, który proponujemy, poświęcony będzie praktykom inkluzywności i dostępności w kulturze gier wideo – zarówno w wymiarze animacji i uczestnictwa społeczno-kulturowego, jak i w kontekście projektowania samych gier. Chcemy wspólnie zastanowić się, jak współczesna kultura grania może stać się przestrzenią otwartą dla osób o różnych możliwościach, wrażliwościach i doświadczeniach, oraz jak praktyki twórcze i badawcze mogą się wzajemnie inspirować w budowaniu gier i środowisk bardziej sprawiedliwych, różnorodnych i dostępnych.

W centrum naszej uwagi znajdą się osoby, które z różnych powodów bywają marginalizowane w dominujących narracjach kultury cyfrowej – osoby z niepełnosprawnościami, seniorzy i seniorki, osoby nienormatywne, eksperymentujące z formami tożsamości, ekspresji i uczestnictwa. W oparciu o doświadczenia animacyjne i projektowe realizowane w Poznaniu i ogólnopolskich instytucjach przedstawimy przykłady działań, które prowadzą do realnego włączania różnych grup w kulturę gier: od warsztatów projektowania i testowania gier z osobami z niepełnosprawnościami, przez interaktywne zajęcia VR dla seniorów, po inicjatywy rozwijające kompetencje cyfrowe młodzieży.

Drugim wymiarem panelu będzie refleksja nad samym projektowaniem gier dostępnych. Dostępność nie jest bowiem synonimem uproszczenia rozgrywki, lecz świadomego

tworzenia doświadczeń, które mogą współtworzyć osoby o różnych stylach gry, poziomach sprawności czy percepcji. Odwołując się do koncepcji *critical play* Mary Flanagan, potraktujemy gry jako medium zdolne do kwestionowania dominujących norm kulturowych i otwierania przestrzeni alternatywnego uczestnictwa. Zastanowimy się też nad tym, jak idee inkluzywności przekładają się na praktykę projektowania: jakie kompromisy są nieuniknione, jakich błędów unikać, i w jaki sposób dostępność może wzbogacać – a nie „rozmywać" – wizję artystyczną twórców.

Wspólnie spróbujemy odpowiedzieć na pytania: czy groznawcy zbyt idealizują inkluzywność, a projektanci zbyt łatwo ją marginalizują? Czy możliwe jest projektowanie „dla każdego" bez banalizacji doświadczenia? Przywołamy też dobre praktyki i przykłady z gier takich jak *The Last of Us Part II* czy *A Blind Legend*, pokazując, że trudność i dostępność mogą się wzajemnie wspierać, budując bardziej empatyczne i włączające doświadczenia.

Kanonada: warsztaty konstruowania kanonów groznawczych

Warsztat

Tomasz Z. Majkowski (Uniwersytet Jagielloński), Magdalena Kozyra (Uniwersytet SWPS), Aleksandra Prokopek (Uniwersytet Jagielloński), Małgorzata Majkowska (Uniwersytet Jagielloński)

Abstrakt:
Demontaż kanonów kulturowych i rozpoznawanie w nich narzędzia supremacji i opresji to akt intelektualny na tyle dobrze zakorzeniony w myśli humanistycznej, że właściwie odruchowy, a wzmianka o jakiejkolwiek potrzebie wspólnego punktu odniesienia budzi wyłącznie uśmiech politowania. Kanony dekonstruowano i denuncjowano z pozycji genderowych, rasowych, klasowych, postkolonialnych, postzależnościowych i innych, a wypowiedzi w ich obronie stały się właściwie synonimem intelektualnego konserwatyzmu.

A jednak, uznając zasadność krytyk składanych ze wszystkich pozycji marginalnych i marginalizowanych oraz skandaliczną euro- i męskocentryczność tak zwanych wielkich kanonów kultury (filozoficznych, literackich, filmowych, muzycznych i tak dalej) można też (być może nie bez zażenowania) zauważyć, że brak wspólnych punktów odniesienia stanowi niekiedy nieprzezwyciężalną przeszkodę w praktyce dydaktycznej i pracy naukowej.

Uznając zatem przemocową i arbitralną rolę literackich kanonów zapraszamy na otwarte warsztaty kanonotwórcze, których celem jest wspólna dyskusja nad szeregiem zagadnień

związanych z problemem kanonu gier, stale obecnych w dydaktyce i myśli groznawczej. Podejmiemy również próby prowizorycznego konstruowania możliwych, niewyłącznych kanonów gier i publikacji groznawczych o różnych celach i charakterze.

Dyskusja będzie otwarta dla wszystkich uczestników warsztatu i zorientowana wokół następujących problematyk:

Mechanizmy formowania kanonów growych: Pomimo niewielkiego zaangażowania krytyki growej w tworzenie trwałych kanonów gier cyfrowych, deklarowanie ich nieistnienia jest oczywistą fantazją: kształtują je między innymi dyskursy marketingowe głównych aktorów sceny produkcyjnej, algorytmy dostarczające rekomendacji na platformach dystrybucyjnych, a także dziennikarskie listy rankingowe czy amatorska i profesjonalna historia gier. Jednocześnie upowszechnienie współczesnej formy gier cyfrowych zbiegło się w czasie z intensyfikacją krytyki instytucji kanonu, prowadząc do stosunkowo niewielkiego zaangażowania instytucji akademickich w dyskusję o kanonach growych.

Kanony narodowe, lokalne i środowiskowe: Nierównomierna dostępność platform oraz tytułów a także mechanizmy działania rynku wydawniczego i krytyki prowadzą do wytwarzania regionalnych kanonów growych, w których znaczenia nabierają tytuły gdzieindziej właściwie nieznane albo nie cieszące się uznaniem. W niektórych przypadkach mają charakter jawny i wprost kulturotwórczy lub cementujący środowiska. Istnienie innych ujawnia dopiero analiza big data.

Kanony growe w dydaktyce: Brak wspólnych punktów odniesienia stanowi przeszkodę w dydaktyce groznawczej, zwłaszcza skoncentrowanej na określonych aspektach gier cyfrowych. Dodatkową przeszkodę stanowią technologiczne i prawne trudności z konstruowaniem i egzekwowaniem “growych list lektur”, które dodatkowo skłaniają do polegania na uprzedniej wiedzy uczestników kursu, co z kolei wymaga poszukiwania punktów wspólnych. Jednocześnie instytucje zarządzające procesem edukacji działają niekiedy aktywnie na rzecz wytworzenia kanonu gier poprzez wprowadzanie wyselekcjonowanych tytułów do dydaktyki szkolnej - zwykle bez konsultacji, a niekiedy wbrew opiniom środowiska akademickiego związanego z groznawstwem.

Kanony groznawcze w dydaktyce: Paralelny problem dotyczy braku jednolitego korpusu tekstów teoretycznych, które stanowiłyby podstawy dydaktyki groznawczej, albo nawet zgody na to, w którym obszarze refleksji takich podstaw poszukiwać. Dodatkową barierę stanowi niewielka dostępność tekstów groznawczych w języku polskim oraz niewielki wybór polskojęzycznych opracowań podręcznikowych.

Dyskusji towarzyszyć będą ćwiczenia z zakresu konstruowania list lektur i prowizorycznych kanonów gier i klasyki groznawstwa, oraz ich krytyki i dekonstrukcji.

Niniejszy opis celowo unika wskazywania konkretnych tytułów gier i opracowań, by nie sugerować ich kanoniczności: uczestników zachęcamy do samodzielnych poszukiwań.

Unconference: groznawcze rekomendacje

Warsztat unconference

Michał Kłosiński (Uniwersytet Śląski)

Abstrakt:
Celem zaproponowanej aktywności unconference jest ideacja, omówienie i wstępny rzut rekomendacji dotyczących groznawstwa dla różnych podmiotów, które związane są z ekosystemem growym: od instytucji na szczeblu centralnym, przez Uczelnie wyższe, koła naukowe, szkoły, instytucje kultury, media, po instytucje ewaluujące dorobek naukowy osób, które zajmują się badaniem gier.

W ramach spotkania World Cafe proponuję stoliki tematyczne dedykowane omówieniu dostępnych programów, inicjatyw i rozwiązań oraz wypracowaniu rekomendacji dla: a) MNiSW, b) uczelni wyższych, c) szkół, d) instytucji ewaluujących dorobek naukowy, (lub innych podmiotów zaproponowanych przez osoby uczestniczące).

Korzystając z formuły unconference chciałbym zaprosić wszystkie zainteresowane osoby do wspólnej dyskusji i pracy nad obszarami, które wymagają rekomendacji w kwestiach związanych z grami. Zaproponowane stoliki tematyczne mogą zatem przybrać zupełnie inny niż proponowany powyżej kształt - wedle preferencji i potrzeb zgłaszanych przez osoby uczestniczące.

Bazując na wiedzy, ekspertyzie oraz doświadczeniach osób uczestniczących, pragnę w duchu utopijnym stworzyć podwaliny pod dalszą pracę środowiska groznawczego nad dokumentami, z których będą mogły w przyszłości korzystać różne podmioty w edukacji, ewaluacji czy badaniach nad grami. Wybieram rekomendacje, bo rekomendacje to nie twarde przepisy, ale zestawy pomocnych wskazówek, dzięki którym możliwe jest lepsze zrozumienie specyfiki przedmiotu badań groznawczych, pracy groznawczej, potrzeb środowiska. Rekomendacje wyrastają również z diagnozy problemów oraz chęci dzielenia się dobrymi praktykami, które pozwalają je rozwiązywać.

Ogólnopolski Kongres Groznawstwa stwarza unikatową przestrzeń współpracy środowiska nad narzędziami wspólnotowymi, budową groznawczych powszechników (commons), które będą pomocne w konstruowaniu sensownej komunikacji między różnymi podmiotami na przecięciu edukacji, wpływu społecznego i badań. Zapraszam wszystkie osoby zainteresowane do uczestnictwa w tej nietypowej formie pracy nad

groznawczymi commonsami (przestrzeniami, wiedzą, praktykami, tym co należy do wspólnoty).

Jak pomagać grami dzieciom uchodźczym? Warsztaty quest designu dla projektu Erasmus+ ANTURA

Warsztat

Jan Stasieńko AGH w Krakowie, Agnieszka Dytman-Stasieńko, Maciej Śledź, Amelia Czerkawska Uniwersytet Dolnośląski DSW we Wrocławiu

Abstrakt:
Celem warsztatu jest prezentacja osiągnięć międzynarodowego projektu realizowanego w ramach Programu UE Erasmus+ "ANTURA: Interactive Learning Game for Refugee and Migrant Children's Inclusion and Integration". Projekt jest realizowany w partnerstwie przez Cologne Game Lab (Niemcy), Video Games Without Borders (Hiszpania), Nantes Academy (Francja), Uniwersytet Dolnośląski DSW oraz przez Ogólnopolskiego Operatora Oświaty (Polska). Projekt „ANTURA" ma na celu wsparcie dzieci migrantów i uchodźców w nauce języka kraju przyjmującego oraz lepszą integrację z nowym środowiskiem. Głównym, rozwijanym w ramach prac narzędziem jest darmowa gra mobilna, która pozwala uczyć dzieci w wieku 5-8 lat języka kraju przyjmującego, jednocześnie zapoznając je z kontekstem kulturowym tego kraju. W trakcie warsztatów będzie można poznać aplikację "ANTURA and the Letters" w jej najnowszej odsłonie, a także zaprojektować z prowadzącymi wybrane questy dotyczące polskiej kultury, które mogą być wykorzystane do rozwijania aplikacji.

Dziedzictwo growe i historyczne

Mirosław Filiciak (Uniwersytet SWPS / COST GRADE)

Pomiędzy akademią, muzeum, biznesem i entuzjastami: gry jako dziedzictwo cyfrowe

Dziedzictwo growe i historyczne

Abstrakt:
Gry komputerowe stanowią doskonały przykład dziedzictwa cyfrowego – coraz częściej stają się przedmiotem badań historycznych, ale też zainteresowania instytucji muzealnych. Akademia i muzea wkraczają tu jednak w przestrzeń, w której obecni są już inni interesariusze: zarówno społeczności entuzjastów, jak i biznes, bo w związku z rozwojem sceny retro stare gry wciąż miewają wartość komercyjną.

Wystąpienie, oparte na doświadczeniach z projektów poświęconych grom jako dziedzictwu, pokaże linie napięć we współpracy tak różnych interesariuszy. Obejmie też refleksję nad specyfiką gier jako obiektów, które wymagają wypracowania nowych strategii katalogowania, archiwizacji i prezerwacji, a dodatkowo również udostępniania.

Klamrą spajającą całość będzie myślenie o grach jako tym wycinku dziedzictwa cyfrowego, które może wyznaczyć nowe wzorce dla współpracy różnych grup interesariuszy i przyczyni się do tworzenia trwałych i użytecznych, ale też wytwarzanych na drodze wielopodmiotowej współpracy zbiorów.

BIBLIOGRAFIA

Filiciak, M., Grabarczyk, P., Hanáková, V., Harwood, T., Krawczyk, S., Nylund, N., Garda, M.B. (2025). Green paper: on the existing preservation efforts related to creative computing heritage in Europe. GRADE.

Guins, R. (2014). Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife. Cambridge: MIT Press

Harrison, R. (2015). Beyond 'Natural' and 'Cultural' Heritage: Toward an Ontological Politics of Heritage in the Age of Anthropocene. Heritage & Society 8, 24–42.

ICOM (2022) Museum Definition, https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/

Poole, A.H. (2020). The information work of community archives: a systematic literature review. Journal of Documentation, 76(3), 657–687

Adrianna Paradowska (Biuro Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej)

Immersyjna edukacja historyczna

Dziedzictwo growe i historyczne

Abstrakt:
W ramach Kongresu chcielibyśmy jako BNT IPN zaprezentować nasze edukacyjne gry komputerowe: "Grę Szyfrów", "Warsaw Rising" i "Lotnicy" wyniki tegorocznego raportu "Immersyjna edukacja historyczna - gdzie jesteśmy i co przed nami" (więcej o raporcie tutaj: https://bnt.ipn.gov.pl/najnowszy-raport-badawczy-ipn/).

Matylda Szpila (Uniwersytet Jagielloński)

Ubierz Kasztankę, czyli edukacyjne gry cyfrowe MEN i IPN

Dziedzictwo growe i historyczne

Abstrakt:
Wystąpienie ma na celu porównanie cyfrowych gier edukacyjnych, wydanych przez dwie rządowe instytucje – Instytut Pamięci Narodowej (IPN) i Ministerstwo Edukacji Narodowej (MEN). Pozornie poruszające się w podobnym zakresie tematycznym i ideowym, prezentują one subtelne różnice w rozumieniu medium growego jako przekaźnika treści i potencjalnego narzędzia dydaktycznego. Równocześnie obie te instytucje udostępniają wszystkie wydane przez siebie gry za darmo, uzupełniając je o dodatkowe materiały i scenariusze lekcyjne, wyraźnie zaznaczając, że rozrywka ma być w nich drugorzędna względem nauki. Ten sposób przekazywania wiedzy ma według twórców ma odpowiadać „potrzebom nowego pokolenia" jak również przekazywać wiedzę w „bardziej atrakcyjny sposób". W publikowanych przez te instytucje materiałach częstym jest również pojęcie „gamifikacji", jako narzędzia do urozmaicenia i unowocześnienia szkolnych lekcji. Fenomen ten w niezwykle ironiczny, ale i trafny sposób opisuje Ian Bogost (2015) twierdzący, że rozpowszechniająca się coraz szerzej moda na „gamifikację" wynika z fundamentalnego niezrozumienia medium growego, przy równoczesnym postrzeganiu go jako czegoś, co przyciąga młodzieżowego odbiorcę i ma zapewnić wzrost zysków płynących z tej demografii, bez rzeczywistych przesłanek potwierdzających, że „gamifikacja" to coś, czego ci odbiorcy oczekują. „Gamifikacja" to w jego opinii łatwy chwyt retoryczny, dający biznesom poczucie, że podążają za najnowszymi trendami i nowoczesnymi rozwiązaniami. Jednak przy wszystkich zachwytach i padających w materiałach dodatkowych słowach o „innowacyjnych narzędziach dydaktycznych", twórcy nie prezentują nam ani realnej gamifikacji lekcji

szkolnych, ani rzeczywistego wyjścia poza podręcznikową naukę. Proponowane gry opierają się na przyswajaniu dużej ilości tekstu, który różni się od czytania podręcznika jedynie tym, że zamiast przewracać strony, uczeń musi kliknąć w obiekt. Nauczyciele mają dodatkowo możliwość pobrania gotowych scenariuszy lekcji, mających wspomagać ich w wykorzystaniu dostępnych gier, jednak nie podejmują się one modyfikacji dotychczasowych schematów prowadzenia zajęć szkolnych. Przykładowo, scenariusz do gry Lotnicy (IPN) zainteresowany jest wyłącznie animowanym wstępem do rozgrywki, który pokrótce streszcza historię drugiej wojny światowej, pomija natomiast jakiekolwiek późniejsze fragmenty gry, nie zwracając zupełnie uwagi na aspekty mechaniki. Brakuje w nim również elementarnych wskazówek, które mogłyby przybliżyć nauczycielom jak właściwie rozmawiać o grach i jak podejmować się ich analizy. Wystąpienie ma pokazać, że nadal mamy do czynienia z fundamentalnym niezrozumieniem specyficznych zasad, jakimi rządzi się medium growe, jak działa, jak je analizować i w końcu, jak je fortunnie wykorzystać. W praktyce pozostajemy nadal w przestrzeni tradycyjnych form edukacji, opartej na przyswajaniu długich fragmentów podręcznikowego tekstu, który został jedynie przeniesiony na pole cyfrowe. Gry nie mają tu przestrzeni do zaprezentowania swojej unikatowej specyfiki, a zostają jedynie instrumentalnie wykorzystane w celu przekazywania treści, które zostały uznane za adekwatne.

- Bogost, Why gamification is bullshit, The Gameful World: Approaches, Issues, Applications, Cambridge 2015.
- R. Bomba, Historia w grach komputerowych, "Historyka", 2007-2008, nr 37-38.
- J. Campbell, Just Less Than Total War: Simulating World War II as Ludic Nostalgia, Playing the Past, Vanderbilt University Press, Nashville 2008.
- E. Imberowicz, Gry cyfrowe wkraczają do kanonu lektur szkolnych, „Literatura i Kultura Popularna”, 2021, nr 27.
- A. Prokopek, T. Z. Majkowski, M. Kozyra, God’s Playground: On Polish History, Games, and Discourses, Proceedings of DiGRA 2024.
- P. Sterczewski, This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games, “Game Studies”, 2016, nr 2 (16). A. M. Wainwright, Teaching Historical Theory through Video Games, “The History Teacher”, 2014, nr 4

Anna Krygier (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu)

Gamifikacja w edukacji szkolnej - jak zaangażować uczniów?

Dziedzictwo growe i historyczne

Abstrakt:
Edukacja współczesna powinna zawierać elementy angażujące uczniów. Jednym z takich narzędzi jest gamifikacja, która umożliwia aktywne doświadczanie treści. W swoim wystąpieniu chciałabym zaprezentować trzy formy wykorzystania gamifikacji w edukacji historycznej, oparte na grach, które sama stworzyłam i przeprowadziłam z uczniami szkół podstawowych.

Pierwsza z nich dotyczy wykorzystania escape roomów. Przedstawię kilka przykładów tych gier — zarówno przeznaczonych dla mniejszych grup (np. rodziców i dzieci), jak i dla całych klas — wskazując zastosowane mechanizmy oraz cele dydaktyczne.

Dwa kolejne przykłady odnoszą się do adaptacji znanych gier na potrzeby edukacji szkolnej: Cluedo oraz Mafii. W obu przypadkach zaprezentuję zastosowane mechanizmy oraz metody pracy z uczniami.

Każdą z gier podsumuję, wskazując kompetencje rozwijane podczas ich wykorzystania na lekcji. Opowiem również o reakcjach uczniów oraz o efektach, jakie przynoszą te metody gamifikacji w procesie nauczania historii.

Bibliografia:

- J. Mytnik, Gamifikacja w edukacji, Szczecin 2025.
- J. Dirksen, Projektowanie metod dydaktycznych. Efektywne strategie edukacyjne, wyd. Helion, Gliwice 2017.
- M. Danieluk, TIK w pigułce. Narzędziownik nauczyciela, Poznań 2019.

Projektowanie, produkcja gier i badania rynkowe

Maciej Bilnicki (Uniwersytet Śląski)

Projektowanie spójnych gier komputerowych: rozgrywka i narracja

Projektowanie, produkcja gier i badania rynkowe 1

Abstrakt:
Bazując na własnych doświadczeniach, które zebrałem jako absolwent specjalności Projektowanie rozrywki interaktywnej oraz lokalizacja gier i oprogramowania (Sprint-Write) na filologii angielskiej UŚ, niezależny developer i student KIMS UŚ chciałbym przedstawić metodę produkcji gier komputerowych, która skupia się na spójności rozgrywki i narracji, co jest istotne z punktu widzenia immersji. Opiera się ona na modelu gry komputerowej, który wykorzystuje niektóre z modeli gier wytworzonych przez różnych badaczy, takich jak Espen Aarseth, Chee Siang Ang i Sebastian Domsch. Model ten opisuje proces formowania doświadczenia gry oraz zakłada możliwość integracji narracji i rozgrywki na poziomie tworzenia ich zasad oraz doświadczeń, które z nich wypływają, co umożliwia analizę decyzji projektowych pod kątem spójności. Podział gry komputerowej na warstwy rozgrywki i narracji, zgodnie z modelem, i zauważenie relacji między nimi, doświadczeniem i autorem pozwala nie tylko na dostosowywanie do siebie rozgrywki i narracji i uniknięcie tzw. "dysonansu ludonarracyjnego". Pozwala też na tworzenie mechanik narracyjnych oraz analizę już istniejących gier, aby znaleźć najbardziej skuteczne (a przy tym tanie) techniki deweloperskie zwiększające spójność gry. Jako przykład, chciałbym przedstawić i omówić grę własnej produkcji, Lands of Rumour.

Adam Flamma (Uniwersytet Dolnośląski DSW)

Pipeline developmentu gry a organizacja roku akademickiego - blaski i cienie tworzenia gier na uczelni

Projektowanie, produkcja gier i badania rynkowe 1

Abstrakt:
Jednym z największych wyzwań w przygotowywaniu studentów do pracy twórczej, jest stworzenie warunków czasowych i infrastrukturalnych do realizacji praktycznych w trakcie roku akademickiego. Obciążenia w postaci zajęć, sposób organizacji praktyk oraz

wymogi związane z samym procesem twórczym utrudniają wykreowanie modelowego pipeline'u developmentu gier realizowanych w ramach działań uczelnianych. Celem wystąpienia jest przyjrzenie najważniejszym ograniczeniom, wyzwaniom oraz realnym możliwościom, jakie w nauce sztuki developmentu gier daje środowisko akademckie. Referat opiera się na case study studia Astrolabe Stories, stworzonego w trakcie pandemii na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW.

Paweł Miechowski (11 bit studios / Kultura Interaktywna)

Gra jako eksperyment w rozwoju myślenia krytycznego

Projektowanie, produkcja gier i badania rynkowe 1

Abstrakt:
Tworząc gry od 1997 roku (Książe i Tchórz) nie myślałem przez całe początkowe lata czym w zasadzie jest gra, dochodząc do przełomowego momentu This War of Mine. Podczas prac nad tą grą jako lekturą szkolną, to znaczy w czasie procesowania tego, dotarłem do tekstów w podstawach programowych polskich szkół i trafiłem na doskonały cytat doktora Jacka Frydrycha z komentarza do podstawy programowej przedmiotu etyka: "Myślenie jest na ogół traktowane jako złożony proces poznawczy, którego istotę dobrze oddaje metafora „gry" między teoretyzowaniem i symulacjami mentalnymi. Ujmując w ten sposób istotę myślenia, myślenie moralne można traktować jako dokonującą się w umyśle interakcję między pojęciami (...) i ich zespołami (...)" i cytat ten nie tylko używa słowa gra ale także interakcja, którą pojmuję jako unikatowy, specyficzny język gier. A zatem wychodząc od interakcji jako języka i gry jako eksperymentu myślowego, dochodzę do momentu, w którym gra staje się ciekawym narzędziem myślenia krytycznego. Chciałbym opowiedzieć o tym z punktu widzenia developera, który podstawy tej teorii zrozumiał dopiero po latach tworzenia gier. Oczywiście to tylko krótki akapit, więc jeśli Państwo zaakceptują propozycję, dodam więcej.

Ewa Maria Szczepanowska (Fundacja Kultura Interaktywna)

„Game changer w edukacji: model międzynarodowej współpracy i promocji twórczości studenckiej"

Projektowanie, produkcja gier i badania rynkowe 1

Abstrakt:
W obliczu dynamicznego rozwoju branży gier wideo w Polsce i Europie, edukacja w tym sektorze pozostaje w tyle. Programy nauczania są przeważnie nieadekwatne do rzeczywistych potrzeb rynku, brakuje współpracy między szkołami i wykładowcami, a wartościowe projekty studenckie trafiają do szuflady zamiast na rynek. Istniejące

inicjatywy edukacyjne są rozproszone, pozbawione spójnych standardów, a eksperci branżowi rzadko posiadają przygotowanie dydaktyczne pozwalające im efektywnie dzielić się wiedzą. Brakuje także przestrzeni, która integrowałaby edukację, kulturę i biznes w obszarze tworzenia gier.

W odpowiedzi na te problemy Fundacja Kultura Interaktywna proponuje projekt International Game Development Schools Network – międzynarodową sieć szkół i uczelni kształcących w zakresie tworzenia gier wideo. Celem tej inicjatywy jest systemowa poprawa jakości edukacji w gamedevie poprzez międzynarodową współpracę, wymianę know-how, tworzenie wspólnych standardów nauczania, budowanie profesjonalnej bazy wiedzy oraz wdrażanie mentoringu i szkoleń dla wykładowców. Istotnym elementem projektu jest również planowana platforma internetowa, która będzie służyć jako otwarte repozytorium materiałów edukacyjnych i przestrzeń do integracji środowiska.

Częścią inicjatywy jest Student Games Festival – pierwszy na świecie pełnowymiarowy, niezależny festiwal dedykowany wyłącznie grom studenckim. Festiwal będzie odbywał się co roku w Warszawie (w tym roku w październiku) i będzie składał się z części konferencyjnej, przestrzeni expo, targów pracy oraz konkursu na najlepszą grę studencką. Udział w festiwalu będzie całkowicie bezpłatny. W ramach SGF zespoły studenckie będą prezentować swoje gry przed międzynarodowym jury i publicznością, zyskując szansę na staże, nagrody i szeroką promocję.

Referat zaprezentuje główne założenia obu inicjatyw, proces ich tworzenia oraz diagnozę aktualnych problemów edukacji gamedevu na poziomie krajowym i międzynarodowym. Przedstawi także model współpracy, który łączy edukację formalną i nieformalną z praktykami rynkowymi oraz kulturą, umożliwiając zbudowanie trwałego i wartościowego ekosystemu wspierającego młodych twórców.

Projekt ma charakter otwarty i inkluzywny – skierowany jest zarówno do uczelni publicznych i prywatnych, jak i niezależnych edukatorów, organizacji branżowych, twórców i instytucji kultury. Zostanie również omówiona rola festiwalu jako narzędzia budowania prestiżu gier studenckich oraz promowania gier jako formy wyrazu artystycznego, społecznego i kulturowego.

Jakub Ratecki (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Uzwiązkowienie lekarstwem na kryzys w polskiej branży gier wideo? Powstanie i rozwój Związku Pracowników Branży Gier w ujęciu podejścia zasobów władzy.

Projektowanie, produkcja gier i badania rynkowe 2

Abstrakt:
Podczas wystąpienia zaprezentuję wyniki badań w ramach mojego licencjatu dotyczącego działalności Związku Pracowników Branży Gier (ZPBG). ZPBG powstało pod koniec 2023 roku, jako komisja Ogólnopolskiego Związku Zawodowego „Inicjatywa Pracownicza". Ze względu na specyfikę branży i jej cechy charakterystyczne (kojarzące się raczej z niechęcią do uzwiązkowienia) crunch, niestabilne warunki zatrudnienia, podejście pracowników traktujących tworzenie gier jako pasje, powstanie związku zawodowego wydaje się tak interesujące. Do analizy związku wykorzystałem podejście zasobów władzy w ujęciu Stefana Schmalza, Edwarda Webstera i Carmen Ludwig. Podejście to opiera się na założeniu, że siła robocza może bronić swoich interesów poprzez kolektywną mobilizację zasobów władzy. Autorzy wyróżniają 4 typy zasobów: zasoby władzy strukturalnej, zrzeszeniowej, instytucjonalnej i społecznej. Celem mojej pracy jest wyjaśnienie czynników, które umożliwiły powstanie i rozwój ZPBG, a jako czynniki rozumiem właśnie w. w. zasoby. Na podstawie własnych badań – wywiadu z osobą założycielską, ankiet ze związkowcami oraz analizy danych zastanych (wywiadów, profilu na facebooku, broszury OZZ, raportów udostępnionych przez związek) charakteryzuję dostępne związkowi i wykorzystywane przez związek zasoby władzy i staram się wyjaśnić, w jaki sposób związek buduje swoją pozycję i wpływy.

Najważniejsze pozycje w bibliografii:

- Schmalz S., Ludwig C., Webster E., The Power Resources Approach: Developments and Challenges,, 2018, Global Labour Journal 9(2), DOI:10.15173/glj.v9i2.3569.
- Keogh, Brendan and Benjamin Abraham. 2022. "Challenges and opportunities for collective action and unionization in local games industries". Organization. DOI: https://doi.org/10.1177/13505084221082269
- Weststar, Johanna & Marie-Josée, Legault. (2017). Why Might a Videogame Developer Join a Union?. Labor Studies Journal. 42. 295-321. 10.1177/0160449X17731878.

- Ruffino, P., & Woodcock, J. (2021). Game Workers and the Empire: Unionisation in the UK Video Game Industry. Games and Culture, 16(3), 317-328. https://doi.org/10.1177/1555412020947096
- Dyer-Witheford Nick & de Peuter Greig (2006). "EA Spouse" and the Crisis of Video Game Labour: Enjoyment, Exclusion, Exploitation, Exodus, Canadian Journal of Communication, Vol 31 p. 599-617
- Weststar, J. (2015, online). Understanding video game developers as an occupational community. Information, Communication and Society. DOI:10.1080/1369118X.2015.1036094
- Weststar J., Lentini A., (2024), Developer Satisfaction Survey 2023 Summary Report, igda.org
- Cote, A. C., & Harris, B. C. (2023). The cruel optimism of "good crunch": How game industry discourses perpetuate unsustainable labor practices. New Media & Society, 25(3), 609-627. https://doi.org/10.1177/14614448211014213
- Cote, A. C., & Harris, B. C. (2021). 'Weekends became something other people did': Understanding and intervening in the habitus of video game crunch. Convergence, 27(1), 161-176. https://doi.org/10.1177/1354856520913865

Artur F. Tomeczek (Szkoła Główna Handlowa w Warszawie)

Globalne łańcuchy wartości w kontekście branży gier wideo

Projektowanie, produkcja gier i badania rynkowe 2

Abstrakt:
Globalne łańcuchy wartości (global value chains – GVCs) polegają na rozbiciu produkcji dóbr lub usług na etapy, które znajdują się przynajmniej w dwóch krajach. Stanowią one jeden z podstawowych elementów współczesnej gospodarki światowej. Zagraniczne etapy produkcji w ramach globalnych łańcuchów wartości mogą odbywać się na zasadach kontraktów z niepowiązanymi lokalnymi wykonawcami lub na zasadach bezpośrednich inwestycji zagranicznych w kontrolowane firmy zależne. W tym drugim przypadku firma staje się firmą wielonarodową (multinational enterprises – MNE). W praktyce, wiele firm wielonarodowych łączy powiązania kontraktowe i kapitałowe w planowaniu swoich globalnych łańcuchów wartości. Badanie ma na celu eksplorację znaczenia i kompleksowości globalnych łańcuchów wartości w branży gier wideo. Strategiczne rozmieszczenie etapów produkcji ma także wysokie znaczenie w przypadku dóbr cyfrowych, takich jak gry wideo. Szczególną uwagę poświęcono oligopolistycznym firmom wielonarodowym produkującym najważniejsze konsole do gier (Microsoft, Nintendo oraz Sony). Globalne łańcuchy wartości producentów elektroniki mocno powiązane są z Azja Wschodnią oraz Azją Południowo-Wschodnią. W 2025 roku miała

miejsce premiera konsoli Nintendo Switch 2, którą skomplikowała wojna handlowa USA-Chiny oraz gwałtowne zmiany w polityce celnej.

Bibliografia (wybrane pozycje):

- Dunning, J. H., & Lundan, S. M. (2008). Multinational enterprises and the global economy (2nd ed.). Edward Elgar. (Original work published 1993) Mattoo, A., & Staiger, R. W. (2021). Trade wars: What do they mean? Why are they happening now? What are the costs? Economic Policy, 35(103), 561–584. https://doi.org/10.1093/epolic/eiaa013
- Milberg, W. S., & Winkler, D. (2013). Outsourcing economics: Global value chains in capitalist development. Cambridge University Press.
- Pham, H. S. T., Nguyen, A. N., & Johnston, A. (2022). Economic policies and technological development of Vietnam's electronics industry. Journal of the Asia Pacific Economy, 27(2), 248–269. https://doi.org/10.1080/13547860.2020.1809055
- Tomeczek, A. F. (2022). The evolution of Japanese keiretsu networks: A review and text network analysis of their perceptions in economics. Japan and the World Economy, 62, 101132. https://doi.org/10.1016/j.japwor.2022.101132
- Tomiura, E. (2018). Cross-border outsourcing and boundaries of Japanese firms. Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-13-0035-6 UIBE, ADP, IDE-JETRO, & WTO. (2023). Global Value Chain Development Report 2023: Resilient and sustainable GVCs in turbulent times. https://www.adb.org/publications/global-value-chain-development-report-2023
- Wakasugi, R., Ito, B., & Tomiura, E. (2008). Offshoring and trade in East Asia: A statistical analysis. Asian Economic Papers, 7(3), Article 3. https://doi.org/10.1162/asep.2008.7.3.101

Łukasz Mikołajczuk (Uniwersytet Warszawski)

Reakcja inwestorów na premiery gier wideo w Polsce (wyniki pracy magisterskiej)

Projektowanie, produkcja gier i badania rynkowe 2

Abstrakt:
Praca podejmuje problematykę zależności między premierami gier wideo a notowaniami spółek odpowiedzialnych za ich stworzenie. Stosując metodykę analizy zdarzenia opartą na modelu rynkowym i mierniku skumulowanych dodatkowych stóp zwrotu, wynikającą z przeprowadzonego systematycznego przeglądu literatury, skonstruowano próbę badawczą składającą się z 350 zdarzeń. Identyfikacji premier gier wideo dokonano odwzorowując pełen plan wydawniczy 22 komponentów indeksu sektorowego WIG-gry,

wylistowanych 6 kwietnia 2024 roku, obejmującego okres od 1 stycznia 1998 roku do 30 kwietnia 2024 roku. Analizę reakcji inwestorów na premiery gier uzupełniono regresją liniową czynników wyjaśniających zjawisko. Wyniki badania wykazały negatywną reakcję inwestorów na premiery gier wideo.

Bibliografia:

- Abramova, T., Stock Price Reactions on M&A, Dividends and Game Releases. Evidence from Gaming Industry. Lappeenranta University of Technology, Finlandia, 2013, s. 1-104.
- Ahmad, N. B., Barakji, S. A. R., Abou Shahada, T. M. i Anabtawi, Z. A., How to launch a suc-cessful video game: A framework, Entertainment Computing, 23, 2017, s. 1-11.
- Allen, B. J., Gretz, R. T., Houston, M. B. i Basuroy, S., Halo or cannibalization? How new software entrants impact sales of incumbent software in platform markets, Journal of Marketing, 86(3), 2022, s. 59-78.
- Ali, S. E. A., Lai, F. W., Dominic, P. D. D., Brown, N. J., Lowry, P. B. B. i Ali, R. F., Stock market reactions to favorable and unfavorable information security events: A systematic literature review, Computers & Security, 110, 2021, s.1-22.
- Anand, A., Singhal, S. i Singh, O., Optimal advertising duration for profit maximization, Journal of Management Analytics, 7(3), 2020, s, 458-480.
- Andreou, P. C., Louca, C., Savva, C. S., Short-horizon event study estimation with a STAR model and real contaminated events, Review of Quantitative Finance and Accounting, 47, 2016, s. 673-697.
- Banfi, R., Gaming I, II, and III: Arcades, Video Game Systems, and Modern Game Streaming Services, Games and Culture, 19(8), 2024, s. 1000-1037.
- Białas-Szymańska, M., Współczesne determinanty efektywności rynku kapitałowego na GPW w Warszawie, Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy, 70(2), 2022, s. 159-174.
- Binder, J. J., The Event Study Methodology Since 1969, Review of Quantitative Finance and Accounting, 11, 1998, s. 111–137.
- Brunt, C. S., King, A. S. i King, J. T., The influence of user-generated content on video game demand, Journal of Cultural Economics, 44, 2020, s. 35-56.
- Byrka-Kita, K., Czerwiński, M. i Preś-Perepeczo, A., Stock market reaction to CEO appoint-ment–preliminary results, Central European Management Journal, 25(2), 2017, s. 23-42.
- Cantone, G. G., Tomaselli, V. i Mazzeo, V., Review bombing: ideology-driven polarisation in online ratings: The case study of The Last of Us (part II), Quality & Quantity, 2024, s. 1-27.

- Caporale, G. M. i Plastun, A., Witching days and abnormal profits in the us stock market, Co-gent Economics & Finance, 11(1), 2023, s. 1-12.
- Cennamo, C., Ozalp, H. i Kretschmer, T., Platform architecture and quality trade-offs of mul-tihoming complements, Information Systems Research, 29(2), 2018, s. 461-478.
- Chandler, H. M., The Game Production Toolbox, Floryda, CRC Press, 2020, s. 265-300.
- Chen, Z. H., Kang, J., Koedijk, K. G., Gao, X. i Gu, Z., Short-term market reactions to ESG ratings disclosures: An event study in the Chinese stock market, Journal of Behavioral and Experimental Finance, 43(9), 2024, s. 1-15.
- Coanda, I. i Aupers, S., Mechanisms of disclosure: a socio-technical perspective on sociality in massively multiplayer online role-playing games, Television & New Media, 21(3), 2020, s. 315-333.
- Connelly, B. L., Certo, S. T., Ireland, R. D. i Reutzel, C. R., Signaling theory: A review and assessment, Journal of management, 37(1), 2011, s. 39-67.
- Cox, J., What makes a blockbuster video game? An empirical analysis of US sales data, Man-agerial and Decision Economics, 35(3), 2014, s. 189-198.

Typy i gatunki gier

Jakub Ziółkowski (Uniwersytet Łódzki)

Ewolucja modelu transmisji gatunkowej. Wpływ aktantów kultury gier komputerowych na branżę

Typy i gatunki gier

Abstrakt:
Model transmisji gatunkowej, zaproponowany przez Dominica Arsenaulta niespełna piętnaście lat temu, znakomicie wpisywał się w ówczesne realia branży gier komputerowych. Dzisiaj one znacząco ewoluowały, co oznacza, że sam model także powinien ulec przemianie. Wciąż dobrze ukazujący relacje między aktantami kultury gier komputerowych, wymaga aktualizacji o praktyki bliskie dzisiejszym graczom i twórcom. W trakcie wystąpienia autor zaprezentuje i opisze klasyczny model transmisji gatunkowej zaproponowany przez Arsenaulta. Następnie zostanie przedstawiona i scharakteryzowana zaktualizowana, autorska wersja modelu, znacząco bliższa aktualnemu stanu branży gier komputerowych.

Autor skupi się na modelu jako na całości, po kolei omawiając każde ogniwo (aktantów). Dzieląc model transmisji gatunkowej na trzy części, wedle etapów produkcji i odbioru gier komputerowych (zgodnie z założeniami Arsenaulta), opisani zostaną poszczególni aktanci, biorący udział na każdym etapie kształtowania się etykiety gatunkowej. Dzięki temu wykazane zostaną znaczące różnice między modelem francuskiego badacza, a autorskim spojrzeniem, których ujęcie jest kluczowe dla dzisiejszej branży gier komputerowych. Jednocześnie wskazane zostaną podobieństwa, które są wciąż aktualne w growych realiach.

Przedstawione zostaną etapy produkcji, dyfuzji oraz recepcji. Pierwszy z nich dotyczy tworzeniach gier komputerowych przez studia. W trakcie drugiego dochodzi do promocji tytułu, a trzeci to weryfikacja przez graczy gotowego produktu z ich oczekiwaniami i tymi wykreowanymi przez twórców/wydawców. Następnie autor omówi poszczególnych aktantów modelu transmisji gatunkowej. Twórcy jako wysoko i niskobudżetowe studia tworzące grę komputerową i nadające jej kształtu. Wydawcy pomagający zarobić na grze i dotrzeć do jak największej ilości graczy. Sklepy cyfrowe jako kanał dystrybucji, ale także media kreujące obraz utworu w kolektywnej świadomości. Gracze jako ostatnia instancja, dekodująca i popularyzująca tytuł.

Szczególna uwaga zostanie poświęcona wydawcom, którzy w modelu Arsenaulta traktowani byli jako dystrybutorzy. Także sklepom cyfrowym, nieobecnym w rozważaniach francuskiego badacza, a znacząco determinującym dzisiejsze postrzeganie rynku gier komputerowych przez graczy. Również sami odbiorcy interaktywnych, cyfrowych światów będą ważnym wątkiem, poruszając temat krytyków gier komputerowych. Całość zostanie ulokowana w kontekście praktyk twórców, wydawców oraz fanów i ich wpływu na finalny odbiór medium.

Skrócona bibliografia:

- Aarseth E., I Fought the Law: Transgressive Play and Implied Player.
- Arsenault D., Des typologies mécaniquesà l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo (dysertacja doktorska).
- Arsenault D., Video Game Genre, Evolution and Innovation.
- Garda M. B., Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych.
- Garda M. B., Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych.
- Kirkland E., Survival Horrality: Analysis of a Videogame Genre (1).
- Laamarti F., Eid M., El Saddik A., An Overview of Serious Games.
- Nowicki M., Is it Time for a Crisis of Trust? Case of CD PROJEKT RED Game Developments Studio and their „Masterpiece".
- Sotamaa O., Svelch J., Game Production Studies.
- Williams P. J., Hendricks S. Q., Winkler K. W., Gaming As Culture: Essays on Social Reality, Identity, and Experience in Fantasy Games.

Szymon Zajdel

Projekt wizualny bossów w soulslike'ach

Typy i gatunki gier

Abstrakt:
Według niektórych badaczy (Gandolfi, 2018; Kunzelman, 2020; Guzsvinecz, 2024) walki z bardzo wymagającymi przeciwnikami (bossami) są jednymi z bardziej rozpoznawalnych elementów soulslike'ów. Celem tej prezentacji jest przeanalizowanie projektu wizualnego bossów jako elementu charakterystycznego dla gatunku. Hipoteza zakłada, że projekt wizualny bossów w soulslike'ach jest elementem wyróżniającym je spośród innych gatunków. Metodologią badawczą jest porównanie między wybranymi soulslike'ami oraz grą z serii "Dark Souls" (FromSoftware, 2011-2016). Badanie zakłada również przedstawienie kontrargumentów do wspomnianej analizy.

Spojrzawszy na serię "Dark Souls", bossowie dzielą się na typy: humanoidy, animaloidy (z wyszczególnieniem teriantropów), cephalopody (głowonogi), reptilianie, insektoidy oraz olbrzymi przeciwnicy/giganci. Należy nadmienić, że w grach studia FromSoftware bossowie są tworzeni również na wzór mitycznych stworzeń, takich jak Walkirie, lub stworzeń silnie zakorzenionych w popkulturze, takich jak smoki czy gargulce. Twierdzę jednak, że to nie typ przeciwnika jest najbardziej charakterystyczny, lecz jego indywidualny projekt wizualny.

Zazwyczaj charakterystyczny styl przejawia się podobnymi schematami, takimi jak „ułożenie światła, kolory, kąt kamery, pole widzenia, ruchomość, faktury i wiele innych cech estetycznych" (Müller et al., s. 18). Przywołując gry z gatunku horror survival przejawia się argument, mówiący o „dopasowaniu projektu poruszania się i wyglądu przeciwników do stylu gry, będących lustrzanym odbiciem atmosfery gry" (ibid., s.19). Co więcej, Wenjie (2024) zwraca uwagę na powiązanie postrzegania bossa przez gracza z poziomem trudności walki z tymże. Warto zwrócić też uwagę na element interpretacyjny i symbolikę. Hidetaka Miyazaki, projektant i scenarzysta gier z serii "Souls", odpowiedzialny również za nadzór projektu bossów w swoich tytułach, zwraca uwagę na idiosynkrazje poszczególnych bossów w tytułach FromSoftware. Na przykład podaje on Bestie Kleryka – bossa z gry "Bloodborne" (2015) – mówiąc, że „jest zaprojektowana w taki sposób, aby uosabiać wewnętrzny konflikt pomiędzy człowieczeństwem a bestialstwem" co w moim odczuciu jest ważne wobec postrzegania bossa przez gracza.

W kontekście gatunkowości, Jenkins w oparciu o przykład "American McGee's Alice" (Rogue Entertainment, 2000) stwierdza, że „gracze zaczynając grę mają utworzoną pamięciową mapę przestrzeni, postaci oraz sytuacji skojarzonych z fikcyjnym uniwersum Carrolla", co idealnie pasuje również do dyskursu o oczekiwaniu graczy. Jedną z podstawowych funkcji dzielenia gier na gatunki jest poinformowanie gracza o tym, czego może się spodziewać po konkretnej grze. Pozostaje jednak kluczowe pytanie, czy projekt wizualny przeciwników jest samowystarczalny, aby decydować o przynależności gry do konkretnego gatunku.

Bibliografia:

- Alexander, C. (1977). A pattern language: towns, buildings, construction. Oxford university press.
- Gandolfi, E. (2018). Enjoying death among gamers, viewers, and users: A network visualization of Dark Souls 3's trends on Twitch. tv and Steam platforms. Information Visualization, 17(3), 218-238.
- Guzsvinecz, T. (2024). The Soulsification of video games. Multimedia Tools and Applications, 1-27.

- Holopainen, J., & Björk, S. (2005). Patterns in game design. Hingham, Massachusetts: Charles River Media Inc.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. Computer, 44(3), 118-130.
- Kocurek, C. A. (2015). Who hearkens to the monster's scream? Death, violence and the veil of the monstrous in video games. Visual Studies, 30(1), 79–89. doi:10.1080/1472586x.2015.996402
- Kunzelman, C. (2020). How we deal with dark souls: The aesthetic category as a method. In Hybrid play, 167-181. Routledge.
- Švelch, J. (2023). Player vs. Monster: The Making and Breaking of Video Game Monstrosity. The MIT Press.

Konrad Augustyniak (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Escape roomy jako (nie)obecny obiekt badań groznawczych

Typy i gatunki gier

Abstrakt:
Escape roomy, mimo ich rosnącej obecności w praktykach kulturowych i edukacyjnych, pozostają marginalnym przedmiotem analiz w obrębie badań groznawczych. Zgodnie z definicją escape roomów według Scotta Nicholsona (2015), spełniają one podstawowe warunki klasyfikacji jako gry: posiadają reguły, cel, system interakcji oraz wymagają zaangażowania uczestników w rozwiązywanie problemów w określonym czasie. Mimo to, ich status w obrębie naukowym (Stasiak 2025), a tym bardziej w obszarze groznawstwa wciąż pozostaje nieokreślony lub pomijany.

Wystąpienie stanowi próbę konceptualizacji escape roomów jako pełnoprawnych obiektów badań groznawczych, uwzględniających ich potencjał nie tylko edukacyjny (Davis et al., 2022; von Kotzebue et al., 2022), inkluzywny (Coronado et al., 2023), społeczno-integracyjny (Sarage et al., 2021), ale także jako narzędzia projektowania doświadczenia będących przejawem kultury uczestnictwa. Escape roomy to interaktywne struktury, w których działanie gracza generuje postęp fabularny, a sukces wymaga multimodalnego przetwarzania bodźców i informacji w warunkach intensywnego zanurzenia percepcyjnego.

W analizie wskazano na istnienie wyraźnej luki badawczej: dotychczasowe ujęcia escape roomów dominująco skupiają się na ich funkcjonalnym zastosowaniu w sektorach edukacji i HR, rzadko odwołując się do pojęciowego aparatu groznawstwa. Tymczasem

wykorzystanie kategorii takich jak: imersja (Murray 1997), ergodyczność (Aarseth, 1997), diegeza (Galloway 2006) czy sześć poziomów zaangażowania Callei (2011), może otworzyć nowe perspektywy badawcze, pozwalające rozpoznać escape roomy jako gry narracyjne, doświadczeniowe oraz performatywne.

Istnieją już pojedyncze próby groznawczego ujęcia tego zjawiska, jak model projektowy Heinonena (2022), analiza doświadczeń graczy u Nowackiego i Stasiaka (2025) czy analiza imersji w gliwickich pokojach firmy TickTack (Julke-Bogacka 2017), jednak ich recepcja w środowisku game studies pozostaje ograniczona. Zwrócono również uwagę na możliwość implementacji istniejących modeli analiz narracji, afektywności i przestrzeni do badań nad escape roomami — co może stanowić punkt wyjścia do rozwinięcia dedykowanych metodologii.

Escape roomy, jako gry przestrzenne, afektywne i kolektywne, stanowią zatem doskonały przedmiot badań interdyscyplinarnych, ale wymagają groznawczej legitymizacji — zarówno terminologicznej, jak i metodologicznej. Wystąpienie ma na celu rozpoczęcie dyskusji nad umiejscowieniem tego fenomenu w obrębie współczesnego groznawstwa oraz wskazanie potencjalnych kierunków jego rozwoju.

Wybrane pozycję bibliograficzne:

- Aarseth, Espen J., Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore: The Johns Hopkins University Press 1997.
- Calleja, Gordon, In-Game. From Immersion to Incorporation, Cambridge, Mass.: The MIT Press 2011.
- Davis, Kasey i et.al., Twelve Tips for Creating an Escape Room Activity for Medical Education, „Medical Teacher" 2022, t. 44, nr 4, s. 366-371.
- Galloway, Alexander R., Gaming. Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press 2006.
- Murray, Janet H., Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace Cambridge, Mass.: The MIT Press 1997.
- Nicholson, Scott, Peeking Behind the Locked Door. A Survey of Escape Room Facilities, https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf.
- Nowacki, Marek i Andrzej Stasiak, Identification of Memorable Game Experiences. Analysis of Escape Rooms Visitors' Experiences, „Games and Culture" 2025, t. 20, nr 1, s. 125-147.
- Sarage, Dawn, Barbara J. O'Neill i Carrie Eaton Morgan, There Is No I in Escape. Using An Escape Room Simulation To Enhance Teamwork and Medication Safety Behaviors in Nursing Students, „Simulation & Gaming" 2021, t. 52 nr 1, s. 40-53.

Martyna Bakun (Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, Centrum Badań Gier Wideo UMCS)

Cozy games jako przestrzeń ideologiczna: Estetyka prostego życia jako potencjalny wektor radykalizacji

Typy i gatunki gier

Abstrakt:
Od ogromnego sukcesu Stardew Valley w 2016 roku, przez wielką popularność Animal Crossing podczas pandemii COVID-19, aż po tegoroczne wydarzenie Wholesome Direct, które zgromadziło ponad 100 tysięcy widzów – nie ma wątpliwości, że cozy games stanowią istotną część współczesnego krajobrazu medialnego branży gier wideo.

Ten rosnący nurt zdaje się przeczyć wszystkiemu, z czym kojarzony jest growy mainstream: zamiast przemocy – nawiązywanie przyjaźni, zamiast dominacji militarnej – rozwój społeczności, zamiast sprawności manualnej – kreatywność i ekspresja. Zwrot ku sielankowemu, niespiesznemu życiu widoczny jest nie tylko w grach wideo. Rosnącą popularność cozy games można czasowo powiązać ze wzrostem zainteresowania treściami w mediach społecznościowych, które odwołują się do podobnej estetyki i wartości. Wśród nich wymienić można takie trendy jak „farmcore" czy „cottagecore", modę na dziewiarstwo i inne tradycyjne formy rzemiosła, ogrodnictwo, domową uprawę roślin, przygotowywanie przetworów, a także – idąc dalej – ziołolecznictwo, medycynę naturalną, astrologię, alternatywne formy duchowości czy życie poza siecią infrastruktury („off the grid").

Istnieją analizy wskazujące, że część treści promujących „tradycyjne życie" w mediach społecznościowych jest sztucznie wzmacniana i powiązana z ruchami konserwatywnymi. Przykładem mogą być związki pomiędzy mormonizmem a nurtem „trad wife", a badania nad mechanizmami radykalizacji wskazują, że jednym z punktów wejścia do alt-prawicowego radykalizmu bywają treści dotyczące spokojnego życia blisko natury („slow living") oraz ruchu wellness.

Cozy games można postrzegać jako formę eskapizmu, która umożliwia wcielenie się w rolę idealnego przedstawiciela nurtu „slow life" – osoby żyjącej niezależnie, utrzymującej się z pracy własnych rąk, funkcjonującej w ramach niewielkiej, zintegrowanej społeczności.

Warto zauważyć, że cozy games nie tylko odpowiadają na potrzebę ucieczki od stresu i przemocy, ale coraz częściej stają się również odbiciem społecznych wyobrażeń – dotyczących relacji, wspólnoty, pracy, czasu wolnego i „dobrego życia". W ich centrum znajdują się wartości takie jak empatia, troska, balans, samowystarczalność czy rytuały

codzienności. W tym sensie cozy games mogą być rozumiane jako ideologiczne konstrukty, w których odbiorca nie tylko „odpoczywa", lecz także poddaje się określonej wizji świata – często uproszczonej, estetycznie przyjemnej, lecz niepozbawionej kulturowego znaczenia. Gry te nierzadko rekonstruują mitologię „prostego życia", co czyni je interesującym przedmiotem analizy z perspektywy współczesnych przemian społeczno-kulturowych.

W tym kontekście warto zadać pytania: Czy cozy games również mogą stać się wektorem radykalizacji? Jakie wartości i narracje – jawne lub ukryte – niosą tego typu produkcje? Czy estetyka „komfortowego grania" może stać się nośnikiem światopoglądowych przesunięć? W jaki sposób odbiorcy interpretują ideologiczny kontekst prostoty, bliskości natury i „powrotu do tradycji"? Czy cozy games to bezpieczna przestrzeń eskapizmu, czy też potencjalny kanał dla bardziej złożonych społeczno-politycznych przekazów?

Prawo w grach

Szymon Makuch (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Co zmienią unijne regulacje prawne AI dla branży gamedevu?

Prawo w grach

Abstrakt:
Od kilku lat prawnicy debatują nad ukształtowaniem porządku prawnego wokół sztucznej inteligencji. Kluczowe dla polskich producentów aktualnie są przepisy rozporządzenia (UE) 2024/1689 ustanawiającego zharmonizowane przepisy dotyczące sztucznej inteligencji. Akt uchwalono rok temu, ale jego wchodzenie w życie rozłożono na dwa kolejne lata, stąd też część postanowień już obowiązuje, kolejne wejdą w życie za rok. Co zmieni ta regulacja? Czy spowoduje zaburzenie konkurencji między producentami z Unii Europejskiej a tymi z innych krajów? Kiedy zobaczymy pierwsze skutki jego oddziaływania? Odpowiedzi na te i inne pytania znajdą się w niniejszym referacie.

Aleksander Grygier (Uniwersytet WSB Merito w Poznaniu)

Tytuł zgłoszenia: System lootbox jako gra hazardowa. Klasyfikacja prawna

Prawo w grach

Abstrakt:
Przedmiotem niniejszego wystąpienia jest zagadnienie wykorzystania gier komputerowych do świadczenia ukrytych usług hazardowych.

Wystąpienie koncentruje się na systemie lootbox, który polega na wylosowaniu przez gracza wewnątrz gry komputerowej losowego wirtualnego przedmiotu o charakterze majątkowym, którego wartość wyrażona jest w realnej lub wirtualnej walucie.

W ramach wystąpienia zostaną omówione czynniki implementacji lootboxów w grach komputerowych. W szczególności zostaną omówione metody finansowania gier komputerowych (przede wszystkim nacisk zostanie położony na mikrotransakcje oraz DLC), cyfryzacja gier komputerowych, a także rozpowszechnienie gier usług oraz gier niezależnych.

Podczas wystąpienia zostanie dokonana klasyfikacja systemu lootbox jako gry hazardowej, która będzie polegać na porównaniu działania systemu lootbox do

ustawowych znamion gry hazardowej. W ramach realizacji w/w problemu badawczego udało się wykazać, że lootbox spełnia ustawowe przesłanki gry losowej określonej w art. 2 ust. 1 ustawy o grach hazardowych z 2009 r. Spośród katalogu gier losowych ujętego w art. 2 ust. 1 pkt 1-11 u.g.h. systemowi lootbox przypisano cechy loterii fantowej i promocyjnej.

Na koniec zostanie zaprezentowane badanie gier usług, którego celem była próba ukazania skali zjawiska wykorzystania gier komputerowych do oferowania usług hazardowych za pośrednictwem sieci Internet. Badaniu zostały poddane 52 gry komputerowe o modelu dystrybucji jako gra usługa. W ramach realizacji badania postawiono 12 pytań badawczych. W rezultacie przeprowadzone badanie pozwoliło na potwierdzenie hipotezy, że gry komputerowe wykorzystują mechaniki charakterystyczne dla gier hazardowych. W ramach badania wykazano, że 35 gier komputerowych z spośród badanej grupy posiadało jednocześnie trzy cechy gry hazardowej.

W ramach podsumowania wystąpienia zostanie poruszona problematyka ewentualnej odpowiedzialności karno-skarbowej deweloperów za implementację systemów lootbox w grach komputerowych.

Przedmiotowy referat zostanie przedstawiony w sposób przystępny, w szczególności dla osób spoza branży prawnicznej.

Anna Szura (itB Legal Bazański, Grabiec kancelaria radców prawnych sp.p.)

Cyfrowa własność - problem ‘gier znikających z biblioteki’ okiem prawnika. Czy może dojść do wyczerpania prawa w odniesieniu do cyfrowego wydania gry?

Prawo w grach

Abstrakt:
W ramach wystąpienia chcę omówić problematykę własności treści cyfrowych, skupiając się na problematyce własności gier dystrybuowanych w wersji cyfrowej. Wychodząc od złożoności kwalifikacji gry na gruncie prawa autorskiego, chcę przybliżyć zagadnienie dotyczące wyczerpania prawa do obrotu egzemplarzem programu komputerowego, w tym opierając się na orzecznictwie i najnowszym prawodawstwie, również unijnym, w zestawieniu z regulacjami ochrony praw konsumentów co do nabywanych treści cyfrowych.

Maciej Niezgoda (Uniwersytet Śląski / NN Legal)

Generatywna sztuczna inteligencja w produkcji gier wideo – praktyczne implikacje prawa autorskiego i AI Act

Prawo w grach

Abstrakt:
Wykorzystanie generatywnej sztucznej inteligencji (GenAI) do tworzenia assetów w grach wideo staje się nowym standardem branży gamedev, jednak rodzi istotne pytania dotyczące praw autorskich do wygenerowanych treści. Prezentacja analizuje praktyczne konsekwencje regulacji prawnych oraz orzecznictwa dotyczącego praw autorskich do assetów stworzonych przez GenAI w UE, USA i Chinach, ze szczególnym uwzględnieniem unijnego rozporządzenia AI Act (2024/1689).

W Unii Europejskiej tradycyjnie ochrona prawnoautorska wymaga istnienia ludzkiego autora i oryginalności wynikającej z kreatywnego wkładu człowieka. W efekcie treści w pełni wygenerowane przez GenAI nie są obecnie chronione prawem autorskim. Rozporządzenie AI Act dodatkowo zobowiązuje dostawców modeli generatywnych do przejrzystości danych treningowych oraz oznaczania generowanych treści, co wpływa na wybór narzędzi i danych przez studia deweloperskie. AI Act wprowadza obowiązki dotyczące informowania użytkowników, że treści zostały wygenerowane przez AI, oraz wymaga wdrożenia mechanizmów zapobiegających generowaniu treści nielegalnych, takich jak naruszające prawa autorskie czy mowa nienawiści.

W Stanach Zjednoczonych stanowisko jest podobne, lecz oparte na bogatszym orzecznictwie. W sprawie Thaler v. Perlmutter (2023) federalny sąd USA jednoznacznie wykluczył ochronę prawnoautorską dzieł w całości wygenerowanych przez AI, wskazując, że autor musi być człowiekiem. Niemniej amerykańskie prawo autorskie dopuszcza ochronę hybrydową, jeśli twórca aktywnie kontroluje proces generowania treści. W sprawie Zarya of the Dawn, US Copyright Office odmówił ochrony obrazom generowanym przez Midjourney, uznając za chroniony jedynie tekst i układ komiksu stworzone przez człowieka.

Chiny natomiast prezentują odmienne podejście. W przełomowym wyroku Beijing Internet Court (2023) uznano prawa autorskie osoby, która w sposób twórczy dobierała i modyfikowała prompty dla modelu Stable Diffusion. Chińskie sądy akceptują zatem oryginalność opartą na aktywnym, kreatywnym działaniu człowieka, nawet przy znaczącym udziale algorytmu.

Ważnym zagadnieniem dla branży gamedev jest również legalność pozyskiwania danych treningowych do modeli generatywnych (Text and Data Mining – TDM). W UE dopuszczalne jest wykorzystanie danych publicznie dostępnych, jeśli autorzy nie zgłosili sprzeciwu. W USA kluczowe znaczenie ma doktryna fair use, co potwierdził niedawny wyrok dotyczący firmy Anthropic (2025), uznający trening AI na legalnie pozyskanych danych za dozwolony użytek, lecz piętnujący wykorzystanie treści pirackich.

W praktycznej części referatu przedstawione zostaną rekomendacje metodyczne dla studiów gamedev, obejmujące checklistę oceny ryzyka prawnoautorskiego przy wykorzystywaniu GenAI oraz wskazówki dotyczące dokumentowania procesu twórczego. Narzędzia te mają na celu umożliwienie studiom bezpiecznego korzystania z technologii GenAI z uwzględnieniem aktualnych wymogów prawnych.

Bibliografia skrócona:

- Regulation (EU) 2024/1689 (AI Act).
- Directive (EU) 2019/790 (DSM Directive).
- Thaler v. Perlmutter, 2023.
- US Copyright Office, Zarya of the Dawn Decision, 2022.
- Beijing Internet Court, Li v. Liu, 2023.
- Authors Guild v. Google, 2015.
- Anthropic Case Ruling, U.S. District Court, 2025.
- EUIPO, Generative AI and Copyright Report, 2025.
- Hugenholtz P.B., Quintais J.P., “Copyright and Artificial Creation”, IIC 2021.
- DiMatteo L.A., Poncibó C., Howells G. (eds.), Cambridge Handbook of AI and Consumer Law, 2024.

Wojciech Sosnowski (Uniwersytet Kazimierza Wielkiego)

Twórczość fanowska w grach wideo a granice dopuszczalnych klauzul licencyjnych w relacjach konsumenckich

Prawo w grach

Abstrakt:
Twórczość fanowska – obejmująca m.in. modyfikacje, fanfiki, fanarty i inne formy użytkowej reinterpretacji gier wideo – stanowi istotny element kultury uczestnictwa, szczególnie w społecznościach graczy. Coraz częściej jednak relacja między twórcą fanowskim a właścicielem praw własności intelektualnej (IP) ulega sformalizowaniu poprzez licencje udzielane użytkownikom końcowym (EULA) lub osobne dokumenty

„Fan Content Policy”. W takich umowach pojawiają się postanowienia, które mogą być uznane za abuzywne w rozumieniu prawa konsumenckiego – zwłaszcza w świetle art. 385^1–385^3 Kodeksu cywilnego oraz dyrektywy 93/13/EWG.

Celem wystąpienia jest analiza dopuszczalnych granic jednostronnego kształtowania warunków korzystania z twórczości fanowskiej w kontekście relacji pomiędzy dużymi podmiotami branży gier a indywidualnymi graczami, którzy – choć formalnie nie są „klientami” – w praktyce zachowują status konsumenta. Przedmiotem analizy będą w szczególności następujące klauzule:

- Klauzule przewidujące zwrotne przeniesienie praw autorskich do twórczości fanowskiej na wydawcę;
- Klauzule zakazujące komercjalizacji fanowskich projektów bez względu na ich zakres i formę;
- Klauzule umożliwiające nieodpłatne, nieodwołalne, wieczyste wykorzystywanie twórczości fanowskiej przez właściciela IP;
- Postanowienia narzucające użytkownikowi rezygnację z praw osobistych, takich jak prawo do autorstwa czy integralności dzieła;
- Klauzule pozwalające na wykorzystanie twórczości fanowskiej do trenowania algorytmów sztucznej inteligencji, bez sprecyzowania celu, zakresu czy możliwości sprzeciwu.

Wystąpienie zmierza do oceny, czy w świetle polskiego i unijnego prawa konsumenckiego powyższe postanowienia można uznać za nieuczciwe, rażąco naruszające interesy użytkownika oraz sprzeczne z dobrymi obyczajami. Analiza uwzględni również zjawisko automatyzacji akceptacji takich klauzul – np. poprzez systemy instalacyjne platform takich jak Steam czy Origin – oraz brak realnej możliwości negocjacji ich treści.

W dalszej części poruszone zostaną argumenty funkcjonalne: czy masowe włączanie użytkowników w proces kreacji treści (np. modów) nie uzasadnia nowego spojrzenia na granice ochrony konsumenta? Czy obecny model jednostronnych licencji fanowskich nie prowadzi do instrumentalizacji zaangażowania społeczności graczy – tym razem także jako źródła danych treningowych dla modeli AI?

Referat zakończy się propozycją de lege ferenda doprecyzowania statusu użytkownika-fana jako konsumenta twórczego oraz postulatami w zakresie kontroli klauzul w umowach licencyjnych na treści niekomercyjne i generatywne.

Tożsamości i reprezentacje w grach

Marta Anna Raczek-Karcz (Wydział Grafiki Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie)

Narratywizacja tożsamości i odtworzenie symbolicznej ojczyzny poprzez grę. Studium przypadku w oparciu o projekt „Tropical America”.

Tożsamości i reprezentacje w grach

Abstrakt:
Proponowana prezentacja koncentruje się wokół projektu społeczno-kulturalnego, który zaowocował grą w formacie Flesh, stworzoną w 2002 roku przez Juana Devisa i Jessicę Irish we współpracy z młodzieżą migracyjną zamieszkującą peryferyjne dzielnice Los Angeles. Według Devisa i Irish, 40 uczniów Belmont High School, którzy uczestniczyli w warsztatach zorganizowanych jako punkt wyjścia do przyszłej gry, „miało niewielką lub żadną wiedzę na temat historii swoich krajów, nie wiedzieli też niczego na temat historii Stanów Zjednoczonych”.

Sama gra łączyła różne aspekty wzajemnych relacji między Ameryką Łacińską i Północną. Inspiracją dla jej tytułu był mural "América Tropical: Oprimida y Destrozada por los Imperialismos" (Ameryka tropikalna: Uciskana i zniszczona przez imperializm) stworzony w 1932 roku przez Davida Alfaro Siqueirosa na elewacji Italian Hall na Olvera Street, w El Pueblo de Los Angeles Historical Monument w centrum Los Angeles. Sam mural wywołał wiele kontrowersji, ponieważ zamiast przedstawiać „szczęśliwych ludzi, papugi i palmy z owocami wpadającymi do ust ludzi”, pokazał ukrzyżowanie przedstawiciela rdzennej ludności i relikty zniszczonej kultury prekolumbijskiej.

Choć sama gra nawiązywała bezpośrednio do przerażającej przeszłości naznaczonej masakrą w El Mozote w Salwadorze, z której za jedyną ocalałą uważano Rufinę Amaya i dlatego to właśnie ona stała się główną postacią gry, to główne przesłanie rozgrywki koncentrowało się na roli, jaką może ona odegrać w długoterminowym i często bolesnym procesie odzyskiwania tożsamości, podczas gdy dana osoba zakorzenia się w nowej, kulturowo obcej ojczyźnie.

Celem gracza wcielającego się w rolę Rufiny było znalezienie dowodów, które uniemożliwiłyby „wygumkowanie” masakry. Odnosząc się do różnych aspektów kultury prekolumbijskiej, gra stanowiła ćwiczenie z przeszłości, teraźniejszości i przyszłości.

Wizualne środowisko gry przybrało formę tradycyjnych drzeworytów zaprojektowanych przez urodzonego w Meksyku i mieszkającego w Los Angeles grafika Artemio Rodrigueza, co nadało jej unikatowego stylistycznie charakteru i pozwoliło na ukazanie tego, w jaki sposób wyobrażenie kulturowe jest produktem słodko-gorzkiego kompromisu między chwalebną, lecz zniszczoną przeszłością a przerażającą, lecz wciąż otwartą na zmiany przyszłością. Obejmuje również czynniki bezpośrednio odnoszące się do problemu antropo- i kapitałocenu, wpisanych w wizualną i narracyjną przestrzeń gry w postaci konkwistadorów, którzy nieustannie próbują przekonać gracza do porzucenia troski o lokalną kulturę, rytuały, obyczaje i naturę na rzecz zdobycia niemal faustowskiej mocy stworzenia „nowego, wspaniałego świata", który unieważni prekolumbijską przeszłość i ustanowi kapitalistyczną przyszłość.

Prezentacja obejmuje różne aspekty „Tropical America", koncentrując się na dwóch obszarach: analizie estetycznych elementów gry, opartych na motywach zaczerpniętych z cywilizacji Azteków oraz przybliżeniu wpływu, jaki praca nad grą wywarła na tożsamość jej nastoletnich współtwórców.

Weronika Olesiak (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Obraz zaburzeń psychicznych i traumy w grach cyfrowych na przykładzie Hellblade: Senua's Sacrifice oraz My Child Lebensborn Remastered

Tożsamości i reprezentacje w grach

Abstrakt:
Artykuł analizuje obraz zaburzeń psychicznych i traumy oraz sposobu ich przedstawienia w grach cyfrowych na przykładzie produkcji Hellblade: Senua's Sacrifice, stworzonej przez Ninja Theory, oraz My Child Lebensborn Remastered, wydanej przez Sarepta Studio. Gry te należą do nurtu tzw. „serious games", które stanowią istotny przykład wykorzystania interaktywnych mediów do eksploracji trudnych tematów psychologicznych i społecznych. Analiza wybranych gier opiera się na teoriach z zakresu kulturowych studiów nad chorobą (Szubert), game studies (Kubiński, Bomba, Dovey, Kennedy, Filiciak, Crawford, Austin, Świątek) oraz psychologii traumy (Lis-Turlejska, Pużyński). Referat podejmuje próbę ukazania tego, jak gry cyfrowe poprzez mechanikę, narrację oraz immersję mogą angażować gracza w empatyczne przeżycie traumy i stawać się narzędziem krytycznej refleksji kulturowej.

- Bibliografia:
  Austin J., „The hardest battles are fought in the mind": Representations of Mental

Illness in Ninja Theory's Hellblade: Senua's Sacrifice, źródło online: https://gamestudies.org/2104/articles/austin
- Bomba R., Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2014
- Crawford S., The ways Hellblade: Senua's Sacrifice represents mental illness (praca dyplomowa), 2019, źródło online: https://urn.kb.se/resolveurn=urn:nbn:se:uu:diva-409483
- Dovey J., Kennedy H. W., Kultura gier komputerowych, tłum. Macios T., Oksiuta A., Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011
- Filiciak M., Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006
- Kubiński P., Gry wideo. Zarys poetyki, wyd. Universitas, Kraków 2016
- Lis-Turlejska M., Stres traumatyczny : występowanie, następstwa, terapia, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2002,
- Pużyński S., Depresje i zaburzenia afektywne, Wydawnictwo Lekarskie PZWL, wydanie V, Warszawa, 2018
- Szubert M., Choroba, ciało, grzech. Kulturowe studia maladyczne, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2022
- Świątek P., Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis", t. 6 (2014)
- Ferrari M., McIlwaine SV., Jordan G., Shah JL., Lal S., Iyer SN., Gaming With Stigma: Analysis of Messages About Mental Illnesses in Video Games. JMIR
- Ment Health. 2019, źródło online: https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6707601/#abstract1

Beata Dubiel (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Awatary cyfrowe jako narzędzie augumentacji tożsamości zranionej - case study The Sims 4.

Tożsamości i reprezentacje w grach

Abstrakt:
Problematyka badawcza, jak została podjęta w tej pracy związana jest z rolą awatarów i oddziaływaniem między technologią a tożsamością osoby z fizycznym identyfikatorem piętna; szczególna uwaga poświęcona została identyfikacji osób niecisnormatywnych oraz osób z niepełnosprawnościami, ich emocjom, uczuciom i uwypuklonym cechom. W badaniach podjęto próbę eksploracji tematu wyrażonego w pytaniu: „jak osoby z grup wykluczonych – osoby niecisnormatywne i osoby z niepełnosprawnością – wybierają

wygląd, specyfikacje awatara, aby przedstawiać siebie w doświadczeniach cyfrowych?”.

Przeprowadzone badania miały charakter eksploracyjny, a jako metody badawcze wykorzystano wywiad swobodny i technikę shadowing. Badania potwierdziły silne oddziaływanie między tożsamością użytkownika a awatarem. Najważniejsze „insighty” odkryte dzięki badaniom: awatary mogą stanowić narzędzie umożliwiające przejście procesu pomijania piętna, umożliwić „przymierzenie” maski społecznej w kontrolowanym przez użytkownika środowisku, a także pozwalają na augmentację tożsamości i jaźni odzwierciedlonej ich użytkowników.

Grzegorz Zyzik (Uniwersytet Opolski)

Trauma, metafora i rozgrywka. Gra wideo jako archiwum afektywne

Tożsamości i reprezentacje w grach

Abstrakt:
Temat traumy w grach wideo jest zasadny, tylko, gdy uwrażliwia nas na krzywdę, której doświadczają inni, pozwala nam tę krzywdę dostrzec, zrozumieć i uznać za niesprawiedliwą. Tylko wtedy możemy wywołać w odbiorcy pozytywną zmianę. Warto wspomnieć niezależną grę GRIS, która metaforycznie podejmuje temat traumy. W grze wcielamy się w rolę tytułowej Gris – młodej dziewczyny pełnej nadziei, ale też rozpaczy w związku z bolesnymi wydarzeniami z przeszłości. Zagubiona we własnym świecie, bohaterka przemierza niezwykłe miejsca, starając się uporać ze swoimi emocjami. Nie wiemy, co stało się kobiecie, ale najważniejsza jest sprawczość gracza. To istotne przesłanie płynące z tej gry, każdy człowiek może znaleźć w sobie siłę do pokonania problemów związanych z traumatycznymi przejściami. Z kolei When the Darkness Comes to tytuł, w którym gracz przemierza niepokojący świat pełen zniekształceń, który obrazuje umysł dotknięty depresją. Ciekawa ze względu na mechanikę jest Repressed, zrezygnowano w niej ze standardowego humanoidalnego awatara. Gracz jako cień musi pilnować, by pozostać w świetle oraz mieć przestrzeń, na której będzie mógł się odbijać. Dlatego też istotne jest wykorzystanie odpowiedniej perspektywy. W świecie gry zbieramy wspomnienia, co również ma obrazować dążenie do stabilności psychiczne. Twórcy podejmując tematy traumy powinni unikać generalizacji, dlatego dobrze jest zajmować się konkretnymi przypadkami, tworzyć postacie z krwi i kości, przybliżać ich historię. Gry wideo mogą pomóc rozliczyć się osobie z trudną przeszłością. „That Dragon Cancer” jest tego przykładem. Fabuła tej gry opowiada o rodzinie, w której czteroletnie dziecko choruje na raka i pozostało mu tylko kilka miesięcy życia. „That Dragon Cancer” zostało oparte na tragicznej historii Ryana i Amy Green, którzy w 2014 roku stracili syna Joela. Gra upamiętnia małego chłopca oraz inne zmarłe na skutek nowotworów dzieci.

Gracz nie znajdzie tutaj rozrywki. To zaproszenie do świata, w którym ból i rozpacz przeplatają się z bezgraniczną miłością. Przykład jak tragedia może zostać przekuta w coś dobrego. Z kolei w grze „PaPo and Yo" mamy do czynienia z wątkiem przemocy domowej. Agresorem jest potwór i gracz może wybrać: czy identyfikując się z ofiarą będzie się na sprawcy mścić? Czy też mimo wyrządzonych krzywd zechce ostatecznie potworowi pomóc? W realnym życiu ofiary przemocy mierzą się przecież z takimi dylematami. Warto pamiętać, że powstanie gry jest wynikiem osobistych doświadczeń jej projektanta Vandera Caballero. Warto łączyć opowieści o postaciach i ich doświadczeniach z opowieściami o systemowych przyczynach cierpienia. Za pomocą tak podanych narracji można ogarnąć całość, zrozumieć sytuację pokrzywdzonych i na nią zareagować. W referacie zostanie przytoczona koncepcja archiwum afektywnego, refleksji, że naszą pamięć jest w stanie pobudzić wyłącznie emocjonalne zrekonstruowanie jakiegoś problemu. Pamiętamy jedynie to, co udało nam się zrozumieć. Jeżeli jakiś gra wideo dotyka nas do żywego, to musimy się pod jej wpływem zmienić. Kultura i etyka idą razem. Możemy zdefiniować złe gry, jako takie, które nie wywołują w nas żadnej etycznej reakcji.

Bibliografia

- Afektywne archiwum, [z G. Palladini rozmawia D. Semenowicz], „Dwutygodnik.com" nr 118/2013.
- Cheng C. i Chung-Ho Su, A Game-based learning system for improving student's learning effectiveness in system analysis course, „Procedia - Social and Behavioral Sciences" 2012, nr 31.
- Tymińska Marta, Gra jako tekst kultury – perspektywa humanistyczna, „Zeszyty Naukowe Wydziału Politechniki Gdańskiej", Nr 9/2012.
- Widera-Wysoczańska, A., Kuczyńska, A., Interpersonalna trauma mechanizmy i konsekwencje, Warszawa 2011.
- Wprowadzenie do nauki o teatrze. Tom 3. Odbiorcy dzieła teatralnego. Widz – krytyk – badacz, red. J. Degler, Wrocław 1978.

Konrad Zielonka (Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie)

„Życie to płótno, które barwią nasze trudy". Odcienie inności w Clair Obscur: Expedition 33.

Tożsamości i reprezentacje w grach

Abstrakt:
Jak zauważa Bernhard Waldenfels, „[z]a obce uchodzi to, co wykluczone jest z kolektywnej sfery własnego i oddzielone od kolektywnej egzystencji, czego więc nie dzieli się z innymi. Obcość w tym sensie oznacza brak przynależności do pewnego

»my«" (Waldenfels 2002, 18). Rozumiany w ten sposób Obcy jest więc tym, który pochodzi z przestrzeni znajdującej się poza swojskością, którego nie można ostatecznie poznać w pełni, korzystając wyłącznie z posiadanych dotychczas doświadczeń.

W referacie analizie poddany zostanie przede wszystkim przypadek gestrali – humanoidalnych istot plemiennych, pozornie podobnych ludziom, których pełne poznanie i zrozumienie wymaga od ludzkich bohaterów zarzucenia własnej (ludzkiej) perspektywy i zaakceptowania odmienności. W referacie zostanie to zaprezentowane poprzez analogię do powieści Mówca Umarłych (O. S. Card).

Innym spojrzeniem na inność będzie kwestia dotycząca członków rodziny Dessendre. Są oni twórcami płótna, którzy okazują się obcymi przybywającymi z zewnątrz – prawdziwie odmiennymi od wmalowanych w obraz bohaterów. „Prawdziwi" ludzie postawieni zostają w roli demiurgów zdolnych kształtować rzeczywistość wedle własnej woli. Przeprowadzona analiza pozwoli również zastanowić się nad kwestiami relacji twórca-dzieło. Pomocnymi w przedstawieniu tej interpretacji będą analogie do powieści Trudno jest być bogiem (A. B. Strugaccy) oraz Pan Lodowego Ogrodu (J. Grzędowicz). W referacie przywołana zostanie m.in. myśl filozoficzna T. Todorova czy B. Waldenfelsa.

- Barmeyer (1989), E., Formy komunikacji Czerniak (2002), S., Założenia i historyczne aplikacje Bernharda Waldenfelsa fenomenologii obcego
- Grützmacher (2015), Ł., Problemy perspektywy semiologicznej. Na przykładzie „Podboju Ameryki" Tzvetana Todorova
- Jurkowski (1986) M., Od wieży Babel do języka kosmitów. O językach sztucznych, uniwersalnych i międzynarodowych
- Mojsiewicz (2015), A., Obcy jako Inny: różne oblicza obcego w literaturze science fiction
- Sandfall Interactive (2025), Clair Obscur: Expedition 33 [PC] Seed (2000), D., Science Fiction Dialogues
- Sobota (2011), J., Konflikty moralne. Literatura fantastycznonaukowa jako próba symulacji sytuacji konfliktowych
- Strugaccy (2021) A., B., Trudno jest być bogiem
- Tambor (2003), J., Relatywizm językowy w ujęciu fabularnym Stanisława Lema
- Todorov (1996) T., Podbój Ameryki. Problem innego
- Waldenfels (2002), B., Topografia obcego. Studia z fenomenologii obcego

Adam Bilski (Uniwersytet Wrocławski)

Rytuał Gommage jako metafora przemijania: kulturowe i społeczne funkcje gry Clair Obscur: Expedition 33

Tożsamości i reprezentacje w grach

Abstrakt:
Wyjątkowo pozytywnie przyjęta przez graczy i krytyków gra Clair Obscur: Expedition 33 (2025), autorstwa studia Sandfall Interactive, eksploruje tematy przemijania, losowości śmierci oraz wspólnotowego oporu wobec nieuchronnych sił. Centralnym motywem fabularnym jest rytuał Gommage, w którym tajemnicza Malarka co roku maluje liczbę, a wszyscy mieszkańcy miasta Lumière, osiągający wskazany wiek, przestają istnieć. Analiza tego rytuału jako metafory społecznych lęków i niepewności pozwala dostrzec, w jaki sposób gra może funkcjonować jako medium refleksji nad kondycją człowieka w obliczu zbiorowych zagrożeń.
Estetyka gry, inspirowana epoką Belle Époque, łączy elementy światłocienia oraz symboliki artystycznej, tworząc przestrzeń, w której gracze doświadczają zarówno piękna, jak i grozy przemijania. Bohaterowie reprezentują zróżnicowane postawy wobec losu i wspólnoty, co uwypukla znaczenie inkluzywności oraz różnorodności w narracjach gier wideo. Mechanika rozgrywki czerpie silne inspiracje z japońskich gier RPG, takich jak Final Fantasy czy Persona, łącząc dynamiczne starcia z introspektywną narracją.
Celem referatu jest ukazanie, w jaki sposób Clair Obscur: Expedition 33 pełni funkcję kulturowego komentarza, wykorzystując zarówno warstwę estetyczną, jak i mechaniki gry do eksploracji kluczowych problemów społecznych i egzystencjalnych współczesności.

Emanuel Jarząbek (Uniwersytet Papieski Jana Pawła II/Koło Naukowe Psyche - sekcja psychologii gier), Nicoletta Żmija, Kacper Warzecha

Sens grania, czyli o pojęciu sensu w kontekście gier wideo

Tożsamości i reprezentacje w grach

Abstrakt:
Współczesna psychologia podkreśla, że potrzeba odczuwania sensu życia stanowi jeden z fundamentów dobrostanu psychicznego. Zgodnie z założeniami logoterapii Viktora Frankla, dążenie do odnalezienia sensu jest podstawową motywacją człowieka, a jego brak może prowadzić do stanu egzystencjalnej pustki. Coraz częściej gry wideo

funkcjonują nie tylko jako forma rozrywki, lecz także jako przestrzeń umożliwiająca eksplorację sensu i tożsamości.

Jednym z wymiarów refleksji nad sensem w kontekście gier wideo jest analiza zachowań postaci fabularnych, które – często pod wpływem traumy lub kryzysu – podejmują działania mające na celu odnalezienie nowego znaczenia lub celu w świecie przedstawionym. W niektórych tytułach medium samo staje się świadomym uczestnikiem tej gry o znaczenie: gra, jej struktura lub postaci łamią tzw. czwartą ścianę, konfrontując gracza z pytaniami o moralność, wybór i istotę samego sensu (tzw. metasens).

W innych przypadkach to gracz, nieposiadający jasno wyznaczonej ścieżki narracyjnej, zostaje zmuszony do samodzielnego kreowania celu i znaczenia swojej aktywności. Gry typu sandbox czy gry z otwartym światem sprzyjają tej formie sensotwórczości, dając możliwość nadawania znaczenia przez eksplorację, budowanie, tworzenie relacji czy artystyczną ekspresję. Zdarza się jednak, że mechanika gry celowo ukrywa sedno doświadczenia, czyniąc jego odkrywanie głównym motywem rozgrywki i osią narracyjną. W takich przypadkach sens nie jest dany – musi zostać wypracowany, zarówno na poziomie mechanicznym, jak i egzystencjalnym. Gracz musi odkryć sens poprzez realizację określonych wyzwań narzuconych przez kod gry i tym samym znaleźć ich rozwiązanie oraz zastanowić się nad jego istotą.

Gry wideo mogą również pełnić funkcję projekcyjną – umożliwiając graczowi realizację własnych potrzeb związanych z poczuciem sensu. Te potrzeby, zgodnie z teorią autodeterminacji (ang. Self-Determination Theory), obejmują autonomię, kompetencję i relacyjność – a ich zaspokojenie wiąże się z poczuciem głębokiego zaangażowania, satysfakcji i psychologicznego spełnienia.

Pojęcie sensu w kontekście gier wideo ma charakter wielowymiarowy i stanowi interesujący obszar badań. Może on obejmować zarówno aspekty psychiczne i duchowe, jak i mechaniczne oraz narracyjne, związane z projektowaniem interaktywnych dzieł audiowizualnych. Refleksja nad tym, w jaki sposób gry angażują gracza w proces nadawania znaczenia – lub kwestionowania jego istnienia – może wzbogacić rozumienie motywacji graczy oraz funkcji gier jako medium kulturowego i psychologicznego.

Bibliografia:

- Fraser, R., Slattery, J., & Yakovenko, I. (2023). Escaping through video games: Using your avatar to find meaning in life. Computers in Human Behavior, 144, 107756.
- Frankl, V. E. (2011). Człowiek w poszukiwaniu sensu. Warszawa: Wydawnictwo Czarna Owca.

- Hodent, C. (2017). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design.
- Kossakowska, M., Kwiatek, P., & Stefaniak, T. (2013). Sens w życiu. Polska wersja kwestionariusza MLQ (Meaning in Life Questionnaire). Psychologia Jakości Życia, 12(2), 111–131.
- Lafrenière, M. A. K., Verner-Filion, J., & Vallerand, R. J. (2012). Development and validation of the Gaming Motivation Scale (GAMS). Personality and Individual Differences, 53(7), 827–831.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. Motivation and Emotion, 30(4), 344–360.

Stanisław Krawczyk UW

Jak badać reprezentację kultur narodowych w grach wideo w ujęciu porównawczym?

Tożsamości i reprezentacje w grach

W ostatnim czasie powstało wiele gier wideo, które ukazują wybrane wycinki kultur narodowych: polskiej (*Wiedźmin 3*), czeskiej (*Kingdom Come: Deliverance*), ukraińskiej (*S.T.A.L.K.E.R. 2*), francuskiej (*Clair Obscur*) czy chińskiej (*Black Myth: Wukong*). Dostrzeżono to również w groznawstwie, jak dotąd jednak poszczególni badacze i badaczki skupiają się na własnych krajach. Na Kongresie chcę zastanowić się nad tym, w jaki sposób szereg kategorii pojęciowych (lokalność; regionalność; centra, półperyferie i peryferie; postkolonialność; przepływy kulturowe; dziedzictwo kulturowe) może pomóc nam w badaniu reprezentacji kultur narodowych w grach wideo z perspektywy porównawczej – ponadnarodowej, ale nie kosmopolitycznej.

Społeczności graczy i twórców gier

Maksymilian Wojnarowski (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Ludotariat w Minecrafcie – socjoekonomiczne rozważania nad rolą gracza we współczesnych trybach dłuższej rozgrywki

Społeczności graczy i twórców gier

Abstrakt:
Celem wystąpienia jest próba analizy zakresu definicyjnego pojęcia ludotariat – w rozumieniu skonstruowanym przez Michała Kłosińskiego (2025) – opierając argumentację na sytuacji gracza, uczestniczącego w rozgrywce w trybie dłuższym (nie-minigrowym) serwera Minecraft. Ludotaryzacja społeczności polega na przeniesieniu celowości gry z zabawy do sfer bliskich marksistowskiej alienacji i depersonalizacji pracy. Choć takie działania najwyraźniej zaobserwować można w grach typu gacha, tak chociażby serwery prison – charakteryzujące się wyraźnie podzielonym na segmenty, mozolnym i opartym na grindzie gameplay loopie. Rozgrywka jest powtarzalna, zaś nagrody – najczęściej niewymienialna serwerowa waluta – nie równoważą koniecznej pracy oraz powodują kumulację zasobów do wewnątrz: ludotariusz w trakcie owej rozgrywki niczego nie produkuje. Dyskusyjny jest także status posiadanych dóbr, gdyż serwery często są resetowane, by zapobiec nadmiernej inflacji wytrącających graczy z potrzeby gromadzenia większego kapitału, ergo angażowania się w rozgrywkę. To ostatnie zjawisko nie tyczy się jednak wyłącznie serwerów prison, lecz niemal wszystkich trybów rozgrywki opartych na mierzalnej, walutowej ekonomii. Analizie poddane zostaną tryby gry skyblock, freebuild oraz prison, pochodzące z wybranych obecnie aktywnych serwerów. Podstawę teoretyczną w zakresie rozumienia przestrzeni gry stanowić będzie tekst Krzysztofa M. Maja Ludotopia. O granicy świata gry (2021). Na podstawie zdefiniowanych tam zagadnień przestrzeń roz(g)rywki przebadana zostanie pod kątem jej gameplay loopa oraz realiów socjoekonomicznych. Pierwszorzędnym źródłem informacji będzie autoetnograficzna praca autora, który poprzez uczestnictwo w rozgrywce i za pomocą spisywanych na bieżąco notatek uzyska perspektywę gracza stojącego na dole drabiny społecznej, posiadającego tedy predyspozycje do realizacji rozgrywki w formie ludotariusza.

SKRÓCONA BIBLIOGRAFIA

- Kłosiński, M. (2025). Ludotariat: problematizing the gaming class. Abstract Proceedings of DiGRA 2025: Games at the Crossroads. Lassila,E.M. (2022). “Free”-to-play game: Governing the everyday life of digital popular culture. Critical Perspectives on Accounting, 87, 1–22. https://doi.org/10.1016/j.cpa.2022.102434
- Maj, Krzysztof M. (2021) Ludotopia. O granicy świata gry [Ludotopia. On the Boundaries of the World of Games]. Przestrzenie Teorii, 35, 347–364. ISSN 1644-6763. DOI 10.14746/pt.2021.35.17
- Rolfes, Louis Jakob & Passig, Kathrin. (2019). The Proto-Governance of Minecraft Servers. Journal For Virtual Worlds Research. 12. 10.4101/jvwr.v12i3.7365.
- Serada,A. (2024). Are Free-to-Play Games Evil? Reopening the Debate on Exploitation. PAIDIA –Zeitschrift Für Computerspielforschung. Retrieved from https://paidia.de/are-free-to-play-games-evil-reopening-the-debate-on-exploitation/
- Standing, G. (2014). The Precariat. Contexts, 13(4), 10-12. https://doi.org/10.1177/1536504214558209 (Original work published 2014)

Karol Laska (Uniwersytet Jagielloński)

Groznawstwo a jego popularyzacja oraz ekspozycja w polskich mediach growych. Największe wyzwania, najważniejsze przykłady, próba ustalenia kontekstu

Społeczności graczy i twórców gier

Abstrakt:
Celem referatu jest rozpoznanie stanu groznawstwa i obecności treści groznawczych poza uniwersyteckimi murami – w przestrzeni internetowej i publicznej, w której działają polskie media growe (portale branżowe, kanały YouTube, kanały streamerski, blogi oraz „fanpejdże”), a także próba postawienia kluczowych pytań dotyczących popularyzacji tejże dyscypliny naukowej w pozaakademickim kontekście. Gdzie dochodzi do tego typu działalności publicystycznej/analityczne? W jakiej formie się ona objawia? Jakie znaczenie i sens ma ekspansja oraz ekspozycja groznawstwa na tych terenach?

Prelegent spojrzy na konkretne przykłady redakcji, kanałów czy twórców działających dziś za pośrednictwem różnych internetowych środków przekazu – mowa zarówno o osobach z wykształceniem kierunkowym, jak i domorosłych pasjonatach analizujących gry wideo w Polsce. Przeanalizuje internetowe przykłady ludologii, jak i cyberkultury/fandomu, która wokół niej powstała. Zweryfikuje, na ile treści o takowym

charakterze wpływają na szerzenie powszechnej świadomości o złożoności gier wideo jako tekstu kultury oraz wielowymiarowości procesu developerskiego stojącego za każdą z nich.

W finalnym rozrachunku dojdzie do próby podsumowania aktualnej kondycji treści groznawczych w mediach growych, a także sformułowania największych wyzwań stojących przed środowiskiem polskich groznawców, publicystów i twórców, którzy mają w planach w najbliższej przyszłości dalszą i szerszą popularyzację treści groznawczych. Referat stanowi też próbę przekonania tych nieprzekonanych, że podmioty publicystyczne/redakcyjne oraz te groznawcze powinny dążyć do regularnej współpracy na płaszczyźnie kreatywnej i merytorycznej w celu wprowadzenia wspomnianej dyscypliny nauki „pod strzechy".

Słowa kluczowe: groznawstwo w mediach, publicystyka growa, popularyzacja groznawstwa

Skrócona bibliografia:

- J. Wala, „Polskie dziennikarstwo sektora gier wideo: media tradycyjne i cyfrowe", Uczelnia Nauk Społecznych w Łodzi, 2024
- Ludokłoda, „Po co to wszystko? Czyli ratujmy dziennikarstwo growe. | LUDOLOGIA |", https://www.youtube.com/watch?v=XP8fJ3RBX00 [dostęp: 28 czerwca 2025]
- P. Ciszek, „Polskie media o grach wideo w latach 1990-2018. Analiza wybranych przykładów", Uniwersytet Warszawski, 2019
- https://www.reddit.com/r/Polska/comments/198x7vr/jeślibym_się_zdecydował_na_studia_związane_z/, [dostęp: 28 czerwca 2025]

Paweł Treichel (Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Nowe media i kultura cyfrowa)

Gamergate, Sweet Baby Inc. i co dalej? Próba analizy konserwatywnie zradykalizowanych środowisk graczy w kontekście rosnących wpływów manosfery

Społeczności graczy i twórców gier

Abstrakt:
W ostatnich latach w głównym dyskursie dotyczącym popkultury coraz częściej można zauważyć rosnące wpływy tak zwanej manosfery. Obejmuje ona różnego rodzaju

internetowe blogi, fora, strony czy kanały publikujące treści o charakterze maskulinistycznym. Coraz częściej jednak twórcom tego rodzaju kontentu nie chodzi o walkę o równouprawnienie mężczyzn oraz przeciwstawianie się dyskryminacji tejże płci, a zamiast tego ich przekaz koncentruje się na dyskredytowaniu innych osób oraz krytyce twórców za niezrealizowanie wygórowanych oczekiwań. Nierzadko opisywane treści przyjmują także zabarwienie mizoginistyczne. Przyczyn tego zjawiska jest wiele, choć za główne mógłbym uznać rewolucję cyfrową oraz wzrost znaczenia mediów społecznościowych o polaryzujących i nastawionych na skrajne emocje algorytmach. Przez te czynniki dyskusje internetowe o jakości danego tekstu coraz częściej przekształcają się w debaty polityczne, w których samo dzieło spychane jest na dalszy plan.

Ten problem dotyczy niemalże wszystkich współczesnych mediów, jednak szczególną zaciekłość w obronie określonego stanowiska można zaobserwować w środowisku graczy. To właśnie tam blisko dekadę temu miała miejsce afera Gamergate, która była swego rodzaju eksplozją nastrojów skrajnie konserwatywnych społeczności graczy przeciwko feminizmowi i progresywnym treściom w grach. Ostatnio bardzo głośna była również debata wokół studia Sweet Baby Inc. odpowiedzialnego za optymalizację treści w grach pod kątem wspomnianej progresywności. W związku z tym formułuje się pytanie, dlaczego środowiska fanów gier są mocno zradykalizowane w określonej ideologii oraz gdzie można szukać przyczyn tego zjawiska. W moim referacie postaram się udzielić odpowiedzi na postawione pytania. Wykorzystam do tego analizę literatury naukowej, wpisów internetowych oraz samych gier komputerowych.

Bibliografia

- Bustos-Ortega M., Carretero-Dios H., Megías J. L., Romero-Sánchez M., Gaming with a Feminist: Sexism and Perception of Sexist Incidents in Online Video Games, „Sex Roles. A Journal of Research" 2024, vol. 90, s. 1200-1217.
- Foxman M., Nieborg D., Mainstreaming Misogyny: The Beginning of the End and the End of the Beginning in Gamergate Coverage, [w:] Mediating Misogyny. Gender, Technology, and Harassment, red. Jacqueline Ryan Vickery, Tracy Everbach, Cham: Springer International Publishing AG, 2018.
- Staszenko-Chojnacka D., Kultura graczy, [w:] Wprowadzenie do groznawstwa, red. Katarzyna Prajzner, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2020. (...)

Radosław Bomba (Instytut Nauk o Kulturze UMCS), Wojciech Miedziocha (Instytut Nauk o Kulturze UMCS)

Przyczynek do metodologii badań gier game jamowych

Społeczności graczy i twórców gier

Abstrakt:
W dotychczasowym dorobku groznawstwa badania empiryczne koncentrują się przede wszystkim na analizie doświadczeń graczy i odbiorców gier, natomiast perspektywa twórców – zwłaszcza tych działających poza komercyjnym obiegiem – pozostaje relatywnie rzadko eksplorowana. Celem proponowanego wystąpienia jest wskazanie specyfiki gier tworzonych w ramach wydarzeń typu game jam oraz zaproponowanie kierunków metodologicznych uwzględniających warunki ich powstawania. Gry jamowe stanowią szczególny przypadek praktyki projektowej: nie są tworzone z myślą o zysku, powstają w bardzo krótkim czasie (zwykle 48–72 godziny) oraz często w zespołach formowanych ad hoc. Te cechy istotnie wpływają zarówno na ich formę i treść, jak i na procesy produkcyjne, decyzje projektowe oraz dynamikę współpracy zespołowej. W wystąpieniu podjęta zostanie próba sformułowania postulatów badawczych, które uwzględniają te uwarunkowania – z jednej strony wpisując game jamy w szerszy kontekst produkcji gier niezależnych, z drugiej traktując je jako autonomiczne zjawisko kulturowe wymagające odrębnego podejścia metodologicznego.

Michał Ruciński, Michał Bielecki, Zofia Butkiewicz, Dominik Nawrot, Tomasz Federowicz , Dawid Kędzierski UDDSW/Koło Naukowe HelloIT

Podsumowanie Hello GameDev Conference

Społeczności graczy i twórców gier

Abstrakt:
Chcemy przedstawić projekty gier tworzonych w ramach naszego koła naukowego, oraz wyniki "Hello GameDev Conference" pierwszej konferencji branżowej we Wrocławiu, dodatkowo skierowanej do początkujących i średnio-zaawansowanych twórców z naszej branży. Opowiemy o procesie organizacji, przebiegu i efektach przeprowadzonej we Wrocławiu konferencji. Przedsatwimy wymagania techniczne i organizacyjne potrzebne do organizacji wydarzenia. Opowiemy o współpracy koła z firmami i sponsorami. Podsumujemy wyniki i statystyki konferencji, w tym:

- zainteresowanie/motywacje odbiorców
- podział uczestników (wiek, staż pracy w branży)

- feedback uczestników konferencji

Unconference: Stanowisko Koła HelloIT

Na stanowisku prezentacyjnym chcemy przedstawić 2 projekty realizowane w ramach aktywności koła: "Beer Pressure" - gra z gatunku psychological horror z elementami gry zręcznościowej, inspirowana Buckshot Roulette. Tworzona przez zespół 8 studentów. "Sztuka Zbrodni" - Sztuka zbrodni to kryminalna gra fabularna, której akcja toczy się w XIX-wiecznym Manchesterze. Wraz z Wilsonem, młodym, aspirującym detektywem, odkryj tajemnicę fali morderstw, która obiega miasto. Pochłoń się w immersyjnym świecie, poznaj obsadę pamiętnych postaci i zbuduj swoją reputację.

Film i gry

Damian Michałowski (Uniwersytet Łódzki)

Elementy gameplay'owe w filmowych adaptacjach gier cyfrowych

Film i gry

Abstrakt:
Prezentacja ma na celu przedstawić sposoby adaptacji elementów rozgrywki z gier cyfrowych na potrzeby medium filmowego. Na początku autor prezentacji wyjaśni czym jest zawarty w tytule wystąpienia gameplay, ponieważ konkretne przedstawienie tego terminu wydaje się znaczące dla potrzeb referatu. Następnie objaśni jak ogólnie rozumie termin adaptacji, przechodząc później do ukonkretnienia tego zjawiska w przypadku dostosowywania medium gier cyfrowych na grunt sztuki filmowej. Po wyjaśnieniu niezbędnych terminów autor przystąpi do analizy konkretnych przykładów adaptacji gier cyfrowych. Prezentacja skupi się głównie na analizie tytułów takich jak: Need for Speed (reż. Scott Waugh, 2014), Arcane (Netflix, 2021- 2024), Doom (reż. Andrzej Bartkowiak, 2005), Super Mario Bros. Film (Super Mario Bros. Movie, reż. Matthew Fogel, 2023), oraz The Last of Us (HBO, 2023 -). W trakcie analizy wspomnianych tytułów autor postara się wyjaśnić jakie problemy mogą pojawić się przy adaptacji elementów rozgrywki na potrzeby medium filmowego i na co twórcy gradaptacji powinni zwracać uwagę przy ich przenoszeniu. Poza tym wskaże również różnice w sposobie wywoływania u odbiorcy emocji w interesujących go mediach i zaznaczy jaką rolę w tym kontekście pełni gameplay w grach cyfrowych. Przy każdym z omawianych przykładów autor postara się wyjaśnić jak twórcy owych dzieł rozwiązali (bądź nie) problem adaptacji rozgrywki na potrzeby medium filmowego, ukazując zupełnie różne podejścia do tego tematu.

Wstępna bibliografia:

- Baty S., The Art of the Game: Issues in Adapting Video Games, Dissertations, Theses, and Student Research: Department of English 2020.
- Hendrykowski M., Współczesna adaptacja filmowa, Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza 2014.
- Prajzner K., Wprowadzenie do groznawstwa, red. K. Prajzner, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2019.

Krzysztof Czyżak (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu)

Gag jako wyzwanie - tradycja zachodniej kreskówki a gra przygodowe

Film i gry

Abstrakt:
Kreskówka narodziła się we wczesnym kinie i zasiedliła srebrny ekran rzeszą zwierzęcych bohaterów. Później, przeniosła się do telewizji, by w końcu wejść w mariaż z grami cyfrowymi. Szczególnie zaś dobrze rezonuje z dwuwymiarowymi grami platformowymi i grami przygodowymi (z interfejsem point & click). Kreskówkowa estetyka pozwala na stworzenie wyrazistych postaci, a zastosowanie umownej, rysunkowej przemocy umożliwia skierowanie gry do szerszego grona odbiorczego.

Zastosowanie przez twórców animacji rysunkowej wpływa jednak nie tylko na formę gry cyfrowej. Tradycja kreskówki wykształciła konkretne motywy (choćby słynny gag z kowadłem spadającym na animowaną postać) i specyficzne dla siebie chwyty artystyczne. Odwołanie w grze cyfrowej do klasycznej, zachodniej kreskówki ma swoje konsekwencje w tym, jak skonstruowane zostają wyzwania, jaki status ma awatar (często zwraca się bezpośrednio do gracza), a także jaki ton ma dany utwór. Na przykładzie dwóch gier przygodowych, "Day of the Tentacle" (1993, LucasArts) i "Hokus Pokus: Różowa Pantera" (1997, Wanderlust Interactive), chciałbym zbadać, w jaki sposób typowe dla kreskówki cechy i chwyty wpływają na mechaniki gier przygodowych oraz konstrukcję zadań. Wydarzenia ukazane w tych tytułach podporządkowane są gagowej formule, ich światy żyją według specyficznych zasad, a zamieszkujące je postacie bezczelnie ignorują prawa fizyki empirycznej rzeczywistości i są świadome swojej sztuczności. Referat pozwoli na wpisanie niszy gier cyfrowych w rozwijaną w różnych mediach tradycję kreskówki.

• Andrzejewska Weronika, Czyżak Krzysztof, Wstęp. Od Kota Feliksa do BoJacka – nowa definicja kreskówki w kontekście tradycji animacji seryjnej, [w:] Rzeczywistość zanimowana. Kreskówki w kulturze, nauce i społeczeństwie, (red.) W. Andrzejewska, K. Czyżak, M. Kaźmierczak, Poznań 2021.

• Booker M. Keith, Drawn to Television: Prime-Time Animation from the Flintstones to Family Guy, Westport – Connecticut – Londyn, 2006.

• Fernández-Vara Clara, Shaping Player experience in adventure Games: History of the Adventure Game Interface, [w:] Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience, red. O.T. Leino, H.E. Wirman, F. Amyris, Rovaniemi 2008, s. 210-227.

• Fernández-Vara Clara, From "open mailbox" to context mechanics: shifting levels of abstraction in adventure games, [w:] Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games, Bordeaux 2011

• Klein Norman M., 7 minutes. The Life and Death of the American Animated Cartoon, Londyn – Nowy Jork, 1993.

• Sitkiewicz Paweł, Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego, Gdańsk 2009.

Rafał Jakiel (Uniwersytet Dolnośląski DSW)

Miejsca w grze, filmie i animacji. Ontologia świata „Back to the Future" jako egzemplifikacja wyzwań narratologicznych i promocyjno-marketingowych

Film i gry

Abstrakt:
Celem wystąpienia jest przedstawienie cech lokacji gamingowej i kinematograficznej. W trakcie referatu przedstawię transmedialne uniwersum „Back to the Future" i jego istotne miejsca, różnicując konstytutywne właściwości, które dają się identyfikować w odniesieniu do poszczególnych składników przestrzeni. Uwzględnię takie zjawiska jak: etykietowanie, otwartość, środki kreowania i prezentacji świata, gromadzenie wiedzy o częściach świata przedstawionego, werbalizacja tej wiedzy, immersja, rozszerzanie lore o wykreowanym uniwersum czy autorstwo w projektach transmedialnych. Przykłady będą pochodziły ze wszystkich utworów składających się na wskazaną franczyzę (z trylogii filmowej, serialu animowanego oraz gry wydanej w roku 2010 przez Telltale Games). Rozstrzygnięcie dotyczące zagadnień narratologicznych i designerskich domknie komentarz związany z warstwą perswazyjną, m.in. z wykorzystaniem wiedzy o lokacji w rozmaitych staraniach marketingowych.

Robocza bibliografia (wybór):

- Aarseth, E., Günzel, S. (red.) (2019). Ludotopia. Spaces, Places and Territories in Computer Games. Bielefeld.
- Girvan, C. (2018). What is a virtual world? Definition and classification. Education Tech Research. Dev. 66. S. 1087–1100.
- Gröppel-Klein, A., Spilski, A. (2009). Die Relevanz fiktionaler Medienwelten für das Marketing. In: Gröppel-Klein, A., Germelmann, C.C. (red.) Medien im Marketing. Gabler. S. 97-129.

- Messinger, P. R. (2008). A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions. A Journal of Virtual Worlds Research: Past, Present & Future, vol. 1., no. 1. S. 1-17.
- Raszkowski, A. (2011). Nowe trendy w marketingu miejsc. Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu, z. 241. S. 319-327.
- Tutenel, T., Smelik, R., Bidarra, R., de Kraker, K. J. (2009). Using Semantics to Improve the Design of Game Worlds. Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment. 5(1). S. 100-105.
- Zipfel, F. (2001). Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft. Erich Schmidt. Berlin.
- Turniak, M. (2015). Potencjał wykorzystania techniki ‘reverse placement’ w marketingu terytorialnym. Przedsiębiorczość i Zarządzanie, 16(4.1). S. 401-415.

Język gier, język w grach

Mikołaj Ryk (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

„Zauważyłam coś tam na górze", czyli o wypowiedzeniu diegetycznym jako o diegetycznym elemencie interface'owym

Język gier, język w grach

Abstrakt:

Celem tego wystąpienia będzie przedstawienie koncepcji na stworzenie nowej grupy elementów interfejsowych: wypowiedzeń diegetycznych, wychodzącej od podziału znakowych elementów interfejsów użytkownika zaproponowanym przez Fagerholta i Lorentzona (tychże 2009: 73-98) oraz dalej opisane i rozwinięte (Kubiński 2016: 182-244), w obrębie subkryterium interfejsów diegetycznych, którą to wskazuję jako potencjalną możliwość na rozszerzenie tej subkategorii interfejsów. Zwracam przy tym uwagę na użyteczność tej nowej grupy elementów interfejsowych, której przemyślana i kompetentnie wdrożona implementacja w strukturę gry może przysłużyć się do zwiększenia doświadczenia immersji u osoby grającej podczas rozgrywki, z racji na pozostanie takich wskazań w spójnej i wynikowej relacji z narracją samej gry przy procesie wskazania znaczących elementów z perspektywy rozgrywki poprzez ich diegetyczne wskazanie przez podmiot kompana towarzyszący awatarowi osoby grającej w świecie gry. Takie wskazanie diegetyczne jako element interfejsowy wywodzę od zmodyfikowanej koncepcji wskaźnika jako znaku (Pelc 1984: 140-143) wzbogaconego o cechy semeionu jako przestrzennego interfejsu diegetycznego. Na sam koniec wskazanie użyteczności tej proponowanej przeze mnie grupy rozwijającej kategorię elementów interfejsowych przedstawionej na przykładach wykorzystania takich wypowiedzeń diegetycznych jako elementów interfejsowych w grach God of War Ragnarok oraz Hellblade: Senua's Sacrifice.

Bibliografia

- Calleja G., In-Game: From Immersion to Incorporation, Cambridge–London 2011.
- Derrida J., Struktura, znak, gra w dyskursie nauk humanistycznych, tłum. W. Kalaga, w: Współczesna teoria badań literackich za granicą, oprac. H. Markiewicz, t. 4, cz. 2.
- Eco U., Teoria semiotyki, tłum. M. Czerwiński, Kraków 2009.

- Fagerholt E., Lorentzon M., Beyond the HUD. User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games, Göteborg 2009.
- Kubiński P., Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopoowieści („storyworld"), „Tekstualia" 2015, nr 4.
- Kubiński P., Gry wideo. Zarys poetyki, Kraków 2016, s. 182-244
- Kubiński, P., Immersion vs. emersive effects in videogames, w: Engaging with Videogames: Play, Theory, and Practice, red. D. Stobbart, M. Evans, Oxford 2014.
- Ninja Theory, Hellblade: Senua's Sacrifice, 2017
- Pelc J., Wstęp do semiotyki, Warszawa 1984.
- Peirce Ch., Peircea: Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Volumes I and II: Principles of philosophy and elements of Logic, Harvard University Press, 1932
- Ryan M.L., Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media, „Game Studies" 2001, nr 1 [artykuł dostępny on-line:] http://gamestudies.org/0101/ryan/.
- Ryan M.L., Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory, „Postmodern Culture" 1994, nr 1.
- Ryan M.L., Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interacti- vity in Literature and Electronic Media, Baltimore–London 2001.
- Santa Monica Studios, God of war Ragnarok, 2022

Jacek Mianowski (Uniwersytet Kazimierza Wielkiego / Bydgoski Oddział PTBG)

Runy - system pisma re-adaptowalnego

Język gier, język w grach

Abstrakt:
Runy tworzą alfabetyczny system pisma, którego powstanie datuje się na ok. II w, a najpóźniejsze praktyki użytkowe sięgają XIX w. Choć najstarsze inskrypcje kamienne z wykorzystaniem run odnaleźć można na Półwyspie Jutlandzkim i w Skanii, to samo pochodzenie alfabetu nie zostało do dzisiaj wyjaśnione. Współczesny konsensus naukowy stanowi, iż runy najprawdopodobniej powstały w wyniku kontaktu ze skryptami italskimi (retycki/Bolzano) lub z pismem łacińskim, najprawdopodobniej w pobliżu pasma alpejskiego. Charakter run stanowił o ich unikatowości, nie tylko ze względu na zastosowanie pisma na miękkich powierzchniach (drewno), co skutkowało brakiem zaokrągleń w grafemach, lecz powszechnym stosowaniem linii ukośnych i

pionowych. Zamiast pisania, runy ryto, przy czym cały proces ich funkcjonowania, od samego faktu wyrycia w głazie lub drewnie, przez malowanie symboli, aż po oficjalny, często publiczny odczyt, stanowił o ich rytualności. Brakuje co prawda bezpośrednich dowodów i opisów rytuałów związanych z runami, jest jednak szereg poszlak sugerujących takie praktyki. Pomimo, iż całkiem spore grono runologów przestrzega przed nadawaniem inskrypcjom rytualnego paradygmatu, ten proceder jest bardzo powszechny w świadomości i współczesnej kulturze. Przykładem idealnym są gry wideo, bogato czerpiące inspirację z mitologii nordyckiej i wykorzystujące runy w narracji i mechanice rozgrywki. Takim przykładem adaptowania run jako integralnej części nordyckiego dziedzictwa kulturowego jest Hellblade Senua's Sacrifice (Ninja Theory, 2017), przedstawiające podróż tytułowej bohaterki przez psychodeliczną iterację mitologii Wikingów. Runy stanowią w grze nie tylko element napędzający narrację i wyjaśniający tło fabularno-mitologiczne, są też częścią mechaniki konstruującej zagadki, którym gracz musi sprostać.

Dominik Kudła (Uniwersytet Warszawski, Wydział Lingwistyki Stosowanej)

Jak gracze reagują na genAI w lokalizacji językowej – wnioski z badania eyetrackingowego i facetrackingowego

Język gier, język w grach

Abstrakt:
Choć przyczyny pojawiania się w polskich wersjach językowych gier wideo takich sformułowań jak „Hełm skórzaka", „Dziki Wieńczący Tarcze", czy „sól wędzona" mogą być różne, to w ostatnich latach do listy potencjalnych wyjaśnień dołączyło bezrefleksyjne używanie narzędzi generatywnej sztucznej inteligencji (genAI). Podczas gdy niektóre podmioty zajmujące się lokalizacją językową gier wideo chwalą się opracowanymi nowych zastosowań dla narzędzi genAI w lokalizacji, większość woli nie przyznawać się do ich wykorzystywania bez jakiejkolwiek postedycji pomimo cech tłumaczeń wyraźnie wskazujących na ich użycie (powyższe przykłady zostały zaczerpnięte z analizowanego materiału).

Aby przeanalizować reakcje zaangażowanych graczy na różnego rodzaju błędy pojawiające się w tak przygotowanej lokalizacji opracowano biometryczny eksperyment online, w którym badani (46 osób, rodzimi użytkownicy języka polskiego, ze znajomością języka angielskiego na poziomie co najmniej B2) czytali i oglądali statyczne fragmenty pochodzące z jednej gry. Wszystkie przykłady zostały zaczerpnięte z gry „Drakkar Crew", komputerowej gry fabularnej z elementami taktycznymi. Po obejrzeniu

6 zrzutów ekranu pochodzących z oficjalnej polskiej wersji językowej tej gry uczestnicy obejrzeli ich poprawione wersje. Zadaniem uczestników była ocena jakości polskiej lokalizacji językowej we wszystkich fragmentach, stwierdzenie pojawiających się błędów i zaproponowanie poprawek oraz ustalenie czy zaprezentowana postedycja była stworzona przez człowieka czy przez genAI. W badaniu wykorzystano oprogramowanie iMotions oraz moduł Affectiva, aby na podstawie obrazu z kamerek internetowych uczestników rejestrować miejsce na ekranie, na którym skupiał się wzrok osób badanych (eye tracking), oraz ich mimikę twarzy (face tracking).

W ramach analizy wykazano, że doświadczenie tłumaczeniowe i udział w kursach dotyczących lokalizacji gier wideo nie miał istotnego statystycznie wpływu na skuteczność rozpoznawania postedycji wykonanej przez człowieka lub genAI, jednak niektóre sformułowania charakterystyczne dla genAI były spostrzegane częściej przez osoby o większym doświadczeniu wynikającym z praktyki tłumaczeniowej czy chociaż studiów lingwistycznych lub filologicznych. W analizie facetrackingowej stwierdzono, że tworzenie neologizmów niezgodnych z normami językowymi, nienaturalne konstrukcje zdaniowe oraz gramatyczne wywoływały silne reakcje emocjonalne u większości uczestników.

BIBLIOGRAFIA

- Bernal-Merino, M.Á. (2015). Translation and Localisation in Video Games. Making Entertainment Software Global. Routledge.
- Calvo-Ferrer, J.R. (2024). Assessing personality traits and localisation testing skills through game-based decision-making and error detection (In:) Deckert, M./
- Hejduk, K.W. (red.). (2024) User-centric studies in game translation and accessibility. Routledge. s. 167–186.
- Deckert, M./ Hejduk, K. (2022). On-Screen Language in Video Games: A Translation Perspective. Cambridge University Press.
- Kudła, D. (2024). Eye tracking in video game localization player-centric studies. In: Deckert, M./ Hejduk, K. (eds.) User-Centric Studies in Game Translation and Accessibility (pp. 63-83). Routledge.
- Moreno García, L.D./ Mangiron, C. (2024). Exploring the potential of GPT-4 as an interactive transcreation assistant in game localisation A case study on the translation of Pokémon names. Perspectives (DOI: 10.1080/0907676X.2024.2378346).
- Whyatt, B., Tomczak-Łukaszewska, E., Witczak, O., & Lehka-Paul, O. (2024). Readers have to work harder to understand a badly translated text: an eye-tracking study into the effects of translation errors. Perspectives, 1–21. https://doi.org/10.1080/0907676X.2024.2418016

Przestrzenie narracyjne gier

Kamil Kleszczyński (Uniwersytet Zielonogórski, Instytut Filologii Germańskiej), Sławomir Krężel (Uniwersytet Zielonogórski)

Znana nieznana Zona w grze „S.T.A.L.K.E.R. 2: Serce Czarnobyla". Zmiany w konstrukcji świata i jego eksploracji w grach z serii „S.T.A.L.K.E.R." w kontekście rozwoju technologicznego

Przestrzenie narracyjne gier

Abstrakt:
Wystąpienie będzie poświęcone zmianom w konstrukcji świata i jego eksploracji, jakie nastąpiły w grze „S.T.A.L.K.E.R. 2: Serce Czarnobyla" (2024) względem wcześniejszych gier z tej serii. Głównym przedmiotem zainteresowania będzie zagadnienie obcości świata gry, czyli Zony. Punkt wyjścia stanowi konstatacja, że najważniejszą cechą Zony jest właśnie odczuwana wobec niej – z ludzkiej perspektywy – obcość, o natężeniu i specyfice nadających temu miejscu podmiotowość. Zona po raz pierwszy pojawiła się w książce Arkadija i Borisa Strugackich „Piknik na skraju drogi", następnie w filmie Andrieja Tarkowskiego „Stalker", a wreszcie w trzech kolejnych grach z serii „S.T.A.L.K.E.R.": „Cień Czarnobyla" (2007), „Czyste Niebo" (2008), „Zew Prypeci" (2009). Chociaż w każdym z tych trzech mediów Zona różni się pod wieloma względami, zawsze jej charakterystyczną cechą jest to, że nie może być ona zrozumiana przez człowieka. Twórcy gry „S.T.A.L.K.E.R. 2: Serce Czarnobyla" stali zatem przed trudnym zadaniem. Z jednej strony musieli zaprojektować świat gry, który znów będzie zaskakiwać i wywoływać poczucie obcości. Z drugiej strony musieli także uwzględnić nostalgię graczy, którzy oczekiwali przecież powrotu do „starej" Zony. Wystąpienie będzie zawierać analizę gry „S.T.A.L.K.E.R. 2: Serce Czarnobyla" ukierunkowaną na zbadanie środków umożliwiających to specyficzne, na pozór paradoksalne doświadczenie, ze szczególnym uwzględnieniem ich technologicznych uwarunkowań opartych na rozwoju technologicznym w obszarze produkcji gier.

Krzysztof M. Maj (Wydział Humanistyczny Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

World Structure and World Texture. Narrating Space in Ludotopias

Przestrzenie narracyjne gier

Abstrakt:
The proposed talk will deliver an overview of key differences between two types of worlds observable in video games, i.e. ludotopia (as playable gamespace or chronotope) (Aarseth i Günzel 2019; Maj 2022; Majkowski 2015) and allotopia (an imaginary world that encompasses and transcends the gamespace) (Eco 1995; Maj 2023). The main problem stems from the difficulties in precise delineation of the border or horizon of gamespace which often results in producing superficial ready-made terms such as an open world—even though there have been many attempts at tidying up the world-building terminology (Mendlesohn 2008; Klastrup i Tosca 2014; Ryan 2013; Wolf 2013). Fundamentally, there can be no game without the gameworld for the player to navigate. Levels, boards, instances, locations—all these ludotopias are born from the act of severing a playable space from the surrounding reality and providing it with a set of distinguished rules akin to the laws governing our reality. Genres, aesthetics, and types of spaces come next to the world's structure, much like the game's plot or actual gameplay does. Interestingly, when designing game's architecture, one usually starts with white box prototype and only after proceeds with adding textures, triggers, and objects. The game populates the pre-existing world with entities much like our mind does when supplied with an inspiration to ponder on the imaginary. Consequently, there seems to be a clear link between how worlds are defined in cognitive narratology (i.e. containers populated by imaginary entities) and how they are designed for the purposes of video games (and not only narrative-driven games, for that matter).
During the talk, I will aim at defining archetypes of locations of both natural and unnatural (artificial, usually man-made) origin—defined as, respectively, biomes and anthromes. The former will encompass environmental prototypes known on Earth, ranging from basic forests and deserts to various imaginary recombinations such as volcanic forest or toxic swamp. The latter will be far more nuanced as, I will argue, man-made locations typically overlap with distinctive aesthetic qualities attributed to various genres. For example, the prevalence of castles, cathedrals, old cemeteries, and medieval-ish town squares will likely lead to terming the game "high fantasy", whereas exactly the same structures but depicted as old, forgotten, crumbling, and clouded in darkness will immediately encourage to rename it as "dark fantasy". The same goes for colour palette, in high fantasy dominated by green, golden, and blue hues, whereas in dark fantasy—by silver, purple, and various shades of grey and black. It is, at a first glance, a crude and simplistic observation, but of great importance for audiovisual medium where the

qualities of narrative or gameplay are mixed with those of purely aesthetic provenience as often shown across tags attributed by both designers and players to games on Steam and other digital marketplaces.

- Aarseth, Espen J. i Günzel, Stephan (red.) (2019): Ludotopia. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Eco, Umberto (1995): Sugli specchi e altri saggi. Milano: Bompiani. Klastrup, Lisbeth; Tosca, Susana (2014): Game of Thrones, w: Storyworlds Across Media, Lincoln: University of Nebraska Press.
- Maj, Krzysztof M. (2022): On the pseudo-open world and ludotopian dissonance, Journal of Gaming & Virtual Worlds 14.
- Maj, Krzysztof M. (2023): Allotopia. A World-Building Narrative, w: The Palgrave handbook of global fantasy, red.Elana Gomel. Cham: Palgrave Macmillan.
- Majkowski, Tomasz Z. (2015): Grotesque Realism and Carnality, w: New Perspectives in Game Studies, red.Tomáš Bártek i in. Brno: Masaryk University. Mendlesohn, Farah (2008): Rhetorics of fantasy. Middletown: Wesleyan University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2013): Transmedial Storytelling and Transfictionality. w: Poetics Today 34 (3).
- Wolf, Mark J. P. (2013): Building Imaginary Worlds. New York: Routledge.

Rafał Szrajber (ASP Łódź / Politechnika Łódzka)

Topografia przestrzennych opowieści: struktury narracyjne w świecie pikseli

Przestrzenie narracyjne gier

Abstrakt:
Opowiadanie poprzez środowisko w grach wideo stanowi istotną część wykreowanej za pomocą tego medium interaktywnej opowieści. Czy snucie takiej opowieści można oprzeć na schematach czy strukturach aktowych? Czy każdy odbiorca jest w stanie odczytać wszystkie historie i jak ma się do tego równowaga informacyjna w nowych mediach? Czy architekci potrafią opowiadać historie? Wystąpienie to próba znalezienia odpowiedzi na powyższe pytania na podstawie prowadzonych badań, realizacji światotwórczych autora oraz prac kursowych studentów.

Adaptacje, intermedia, remiksy

Maciej Wcisło (SDNH UJ)

Kanon malarstwa w nazistowskiej historii alternatywnej. Obecność dzieł sztuki w Wolfenstein: The New Order

Adaptacje, intermedia, remiksy

Abstrakt:
Celem wystąpienia jest wykorzystanie metodologii historii sztuki do zbadania cyfrowej przestrzeni gry Wolfenstein: The New Order (2014) pod kątem obecności autentycznych dzieł sztuki malarskiej oraz celowo wykreowanych na potrzeby gry.

W literaturze o grach i historii sztuki zwraca się uwagę na silne inspiracje klasycznym malarstwem i architekturą (Szymański 2018), a także na problematykę gry jako formy artystycznej (Prokopek 2021). Szczególnie ważna jest koncepcja „commonplace", wirtualnych przestrzeni, gdzie elementy znane z dorobku sztuki tradycyjnej wprowadzają do gier dodatkowe wątki znaczeniowe. Jednak dotychczasowe analizy skupiały się na tytułach takich jak Assassin's Creed II, Wiedźmin III czy Dark Souls, podczas gdy Wolfenstein: The New Order – pozostaje jak na razie poza zainteresowaniem historyków sztuki. Choć w literaturze – zwłaszcza w ujęciu Prokopek (2021) – omawia się obecność malarstwa w grach, nie natrafiłem na publikacje poświęcone przywoływaniu ikonicznych dzieł w kontekście alternatywnej historii II wojny światowej, jaką kreuje Wolfenstein: The New Order. Celem moich badań jest uzupełnienie tej luki poprzez kompleksową analizę ikonograficzną, która pokaże, jakie autentyczne obrazy zostały wprowadzone do różnych lokacji gry, a także co ich obecność może wnosić do odbioru narracji i estetyki wirtualnego świata.

Zasadniczym celem wystąpienia będzie zatem identyfikacja dzieł sztuki obecnych w grze, wskazanie lokacji, w których zostały umieszczone oraz próba wyjaśnienia ich funkcji w świecie gry. Wydaje się bowiem, że obecność autentycznych dzieł ma wielorakie cele. Po pierwsze – służy zwiększeniu immersji i walorów estetycznych: dzięki rozpoznawalnym formom i stylom gracz odczuwa, że świat gry stanowi „spójną" alternatywną historię, w której kultura wysoka przetrwała w reżimie. Po drugie – ukryte cytaty ikonograficzne, traktowane jako subtelne easter eggi, stanowią nagrodę dla odbiorców zaznajomionych z historią sztuki – ich identyfikacja może podnosić satysfakcję z eksploracji świata gry, zwłaszcza gdy dzieła te znajdują się w nieoczywistych miejscach. Po trzecie – dzieła mogą pełnić funkcję ideologicznego komentarza: umieszczając klasyczne reprodukcje w rezydencjach nazistowskich oficerów

i zbrodniarzy, twórcy sugerują, że w świecie zdominowanym przez nazistów sztuka stała się narzędziem propagandy, legitymizującym władzę poprzez gloryfikowanie zbrodniczego reżimu. Trudno również pominąć refleksję nad rolą sztuki w alternatywnej historii – dzieła ukazują ambiwalencję artefaktów kultury, które z jednej strony zachwycają formą, a z drugiej służą instrumentalizacji przez totalitarny reżim jako trofea, elementy dekoracji ich siedzib.

Istotną kategorię stanowią również portrety stworzone specjalnie na potrzeby gry: niektóre lokacje zdobią wizerunki fikcyjnych nazistowskich wodzów i żołnierzy, w tym również antagonistów. Odwołują się do autentycznych wzorców propagandowych plakatów – stwarzają tym samym wrażenie, że w świecie Wolfensteina ikonografia nazistowska faktycznie przetrwała, przekazując przesłanie o ciągłości i nieomylności władzy, a jednocześnie wykorzystanie klasycznych wzorców malarstwa portretowego może sugerować potrzebę dowartościowania się zbrodniarzy poprzez stosowanie tradycyjnych wzorców ikonograficznych.

Wydaje się zatem, że obecność autentycznych dzieł sztuki w Wolfenstein: The New Order nie jest przypadkową dekoracją, lecz pełni rolę świadka alternatywnej historii, narzędzia budowania immersji. Proponowane badanie wnosi wkład w interdyscyplinarną refleksję nad grami wideo: pokazuje, jak metody historii sztuki mogą ujawnić głębsze znaczenia wizualne wirtualnych przestrzeni.

- Prokopek A., The Art Presence of Videogames, „Replay. The Polish Journal of Games Studies” 2021, nr 1(8), s. 8–16.
- Szymański M., Computer Games in Art History. Traditional architecture and painting presented in virtual reality, „e-methodology” 2018, nr 5, s. 85–99.

Jakub Gomułka, Krzysztof M. Maj, Szymon P. Kukulak, Jowita Guja
(Wydział Humanistyczny Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Gradaptacje Lema: między "The Invincible" a "The Alters"

Adaptacje, intermedia, remiksy

Abstrakt:
Nasza wyjściowa teza brzmi: w przypadku beletrystyki fantastycznej Stanisława Lema transmedialne przekłady na gry cyfrowe mają znacznie większy potencjał niż adaptacje na jakiekolwiek inne medium a wynika to ze specyfiki imersji cechujących Lemowskie narracje. Nie znaczy to jednak, że każda, nawet przemyślana i dopracowana gradaptacja

utworu autora "Solaris" będzie ów potencjał realizować. Negatywnym przykładem jest tu "The Invincible", które – choć imponujące w swojej warstwie wizualnej – przekłada "Niezwyciężonego", bodaj najbardziej dynamiczną z Lemowskich fabuł, na tzw. symulator chodzenia. Tym, czego brak produkcji studia Starward Industries jest atrakcyjna mechanika, co powoduje, że gra staje się w dłuższym kontakcie nużąca, zwłaszcza dla graczy, którzy – zaznajomieni z literackim oryginałem – z góry znają rozwiązanie fabularnej zagadki.

Przykład "The Invincible" wymaga sprecyzowania naszej wyjściowej tezy: wyższy potencjał gradaptacji utworów Lema wynika z możliwości przekładu pomysłów narracyjnych pisarza na imersyjną mechanikę. Pozytywnym przykładem takiego właśnie przekładu jest niedawno wydana produkcja 11 bit studios "The Alters", którą można traktować jako nieoficjalną luźną gradaptację "Podróży siódmej" z cyklu "Dzienników gwiazdowych", groteskowych opowiadań o przygodach gwiezdnego podróżnika Ijona Tichego. Dominantą semantyczną opowiadania jest zdarzenie zwielokrotnienia głównego bohatera wynikające jakoby z efektów relatywistycznych występujących w pobliżu czarnej dziury. Ten właśnie pomysł jest fundamentem narracji, a zarazem podstawową mechaniką "The Alters", co naszym zdaniem w istotnym stopniu przyczynia się do atrakcyjności produkcji.

Marcin M. Chojnacki (Uniwersytet Łódzki)

Wstęp do badań nad niewydanymi grami – parakteksty, archiwizacja, production studies

Adaptacje, intermedia, remiksy

Abstrakt:
Reakcje na nową grę pojawiają się zwykle z dużym wyprzedzeniem przed jej premierą dzięki licznym oficjalnym i oddolnym paratekstom. Zwiastuny, zapowiedzi, grafiki promocyjne, wywiady z twórcami oraz artykuły opisujące pierwsze wrażenia testerów czy recenzentów stanowią źródło cennych informacji dla osób oczekujących na wydanie interesującego ich tytułu. Ten moment może jednak nigdy nie nadejść, gdy prace nad zapowiadaną grą zostaną zawieszone, przeniesione do innego studia albo zupełnie zakończone. Wówczas wspomniane materiały stają się jedynym dowodem istnienia koncepcji rozgrywki, zarysu fabuły, konstrukcji światów i rozwiązań technicznych, które nie trafią na rynek w zapowiadanej formie.

W moim referacie zajmę się tematem niewydanych gier wideo i spojrzę na niego z trzech perspektyw. Po pierwsze wskażę funkcje growych paratekstów publikowanych przed premierą związanej z nimi produkcji, a także, omówię posiadany przez nie potencjał

archiwizacyjny w przypadku anulowania prac. Ze względu na niewielką liczbę publikacji akademickich poruszających tę kwestię szczególną uwagę chcę tutaj poświęcić fanowskim inicjatywom tworzącym bazy danych oraz encyklopedie gromadzące informacje o porzuconych projektach (m. in. Unseen64 i Games That Weren't).

Po drugie, chcę zastanowić się nad przydatnością tego typu materiałów przy badaniach nad procesem tworzenia gier oraz wpływających na niego zmiennych. Czy na podstawie dostępnych paratekstów jesteśmy w stanie wskazać wewnętrzne i zewnętrzne przyczyny rezygnacji z wydawania konkretnych gier? Co o realiach projektowania interaktywnej rozrywki ujawniają takie treści i czy możemy je traktować jako wiarygodne źródła? Na te pytania postaram się odpowiedzieć podczas mojej prezentacji.

Po trzecie, chciałbym swoim wystąpieniem sprowokować dyskusję o zasadności i przydatności uwzględniania problematyki porzuconych projektów w groznawczej dydaktyce. Interesują mnie tutaj przede wszystkim przedmioty dotyczące historii gier, ich archiwizacji, podziału rynku, dotyczące kwestii autorskości czy seryjności. Ponadto dostrzegam ich przydatność podczas analiz game devu oraz dyskusji o jego specyfice. W trakcie referatu omówię kilka wybranych przykładów niewydanych gier na podstawie dostępnych paraktekstów (zapowiedzi, zwiastunów, wypowiedzi twórców), ale także posłużę się obserwacjami z prowadzonych dotychczas zajęć, które podnosiły ten problem.

Podstawowa bibliografia:

- Jan Švelch, Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic, „GAME", Nr 4/2015.
- Víctor Navarro-Remesal, Museums of Failure, Fans as Curators of "Bad", Unreleased, and "Flopped" Videogames, [w:] Fans and Videogames. Histories, Fandom, Archives, red. M. Swalwell, H.Stuckey, A. Ndalianis, Routledge 2017.
- James A. Hodges, Transcoding authenticity: preserving unreleased gaming software outside of memory institutions, „Journal of Documentation", Vol. 78 Nr 2/2022, s. 320-333.
- Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play, red. B. Beil, G. S. Freyermuth, H. C. Schmidt, Bielefeld 2021.
- Game Production Studies, red. O. Sotamaa, J. Švelch, Amsterdam University Press 2021.

Dominika Staszenko-Chojnacka (Uniwersytet Łódzki)

Między autentycznością a rekontekstualizacją: Remake i remaster jako kulturowe i projektowe strategie odświeżania gier wideo

Adaptacje, intermedia, remiksy

Abstrakt:
W ostatnich latach remake'i i remastery stały się zauważalnym trendem w branży gier wideo, stanowiąc odpowiedź zarówno na komercyjne potrzeby zaprezentowania starszych tytułów w nowych warunkach rynkowych, jak i nostalgiczną tęsknotę odbiorców za produkcjami sprzed lat. Zjawisko to stanowi również wyzwanie teoretyczne dla badań groznawczych skupionych wokół zagadnień takich jak: autentyczność doświadczenia, pamięć kulturowa, estetyka audiowizualna oraz historia gier wideo. W Niniejszym referacie chciałabym zanalizować praktyki „odświeżania" gier wideo (remake'i, remastery) jako złożone procesy temporalizacji (L. Brown, Rethinking Remakes, 2024), których celem nie jest proste odwzorowanie oryginału, lecz jego rekontekstualizacja, przekształcenie i udostępnienie w nowych warunkach technologicznych oraz kulturowych. Uwzględnię również niejednoznaczność terminologiczną, starając się klarownie wyjaśnić czym dokładnie są remake'i oraz remastery w ujęciu groznawczym, a także czy rozumienie tych pojęć jest tożsame wśród akademików, jak i praktyków działających w branży gier.

W oparciu o koncept temporalizacji, przedstawione zostaną remake'i jako złożone praktyki adaptacyjne, które wykraczają poza uproszczoną binarność autentyczności i nieautentyczności. Szczególny nacisk położony zostanie na tzw. kanały temporalizacji (środowiskowy, diegetyczny, narracyjny, interfejsowy, paratekstowy itd.), które umożliwiają bardziej precyzyjne zrozumienie zakresu i charakteru zmian zachodzących w procesie odświeżania gry. Przykładami ilustrującymi podjętą tematykę będą produkcje z gatunku survival horror, które w ostatnim czasie doczekały się remake'ów (Resident Evil 4, Dead Space, Alone in the Dark, Silent Hill 2). Analiza porównawcza Resident Evil 4 przeprowadzona przez autorów tekstu Utilization of Elemental Tetrad in Comparativ Analysis on Original and Remake of Resident Evil 4 pokazuje w jaki sposób nowe mechaniki, zaktualizowana estetyka oraz zastosowanie nowego silnika nie tylko modernizują rozgrywkę, ale także wpisują się w szerszy dyskurs „romantyzowania" gier , który traktuje remake jako akt nostalgicznej rekonstrukcji i mitologizacji przeszłości medium.

W referacie wskażę również na potrzebę rewizji dotychczasowych kategorii oceny remake'ów takich jak wierność oryginałowi, autentyczność czy nowoczesność na rzecz

bardziej zniuansowanego kulturowo i technologicznie, świadomego podejścia, które uwzględnia zarówno kontekst fanowski i archiwistyczny, jak też projektowe decyzje estetyczne. Remake nie jest bowiem prostym odwzorowaniem oryginału, lecz praktyką reinterpretacyjną, która kształtuje sposób, w jaki pamiętamy i doświadczamy historii gier wideo. Ostatni zasygnalizowany wątek łączy się również z praktyką dydaktyczną oraz debatą nad zagadnieniem przedstawiania remake'ów w kontekście prezerwacji określonych gatunków gier wideo.

Bibliografia:

- F. Bosman, Video Game Romanticism. On Retro Gaming, Remakes, Reboots, Game Nostalgia, and Bad Games, [w:] „Journal for Religion, Film and Media", 1/2023.
- L. Brown, Rethinking Remakes: Value and Culture in Video Game Temporalization, [w:] „Games and Culture, Vol 19 (3), 2024.
- S. Gil, A Remake by Any Other Name, [w:] Remake Television. Reboot, Re-use, Recycle,
  red. C. Lavigne, Lexington Books 2014.
- S. A. Lukas, Horror video game remakes and the question of medium: Remaking Doom, Silent Hill, and Resident Evil, [w:] Fear, Cultural Anxiety, and Transformation: Horror, Science Fiction, and Fantasy Films Remade, 2008.
- G.D. Pratma i inn., Utilization of Elemental Tetrad in Comparative Analysis on Original and Remake of Resident Evil 4, [w:] „Journal of Games, Game Art and Gamification" Vol. 09, No. 01, 2024.

Tomasz Gnat (Uniwersytet Śląski w Katowicach)

I Have Played These Games Before. Persistence and Permanence of Video Game Ruins.

Adaptacje intermedia remiksy

Abstrakt:
W niniejszym artykule analizuję, w jaki sposób gry cyfrowe wykorzystują starsze treści i pozostałości poprzednich wersji jako część swojej wewnętrznej narracji i ciągłości estetycznej. Instytucjonalna ochrona gier skupia się zazwyczaj na konserwacji gotowych, kompletnych produktów, choć niektóre ostatnie działania obejmują próby włączenia szerszych, „żywych" doświadczeń związanych z grami (Suominen i in., 2018) (Nicholls & Cook, 2024). W niniejszym artykule chciałbym zbadać gry jako żywe artefakty, zarówno poprzez ciągłe wsparcie (fanów lub twórców), ich model ekonomiczny (gra jako

usługa), jak i różne próby wykorzystania dziedzictwa. Gry te (lub doświadczenia związane z grami) poprzez proces akrecji stają się wielowarstwowymi palimpsestami, żywą stratygrafią kulturową.

Edensor (2005) zasugerował, że nieusunięte lub przestarzałe elementy ujawniają normatywną siłę kształtowania tego, co jest uważane za wartościowe lub zbędne, ale także ucieleśniają niedostatecznie określony nadmiar. Ten nadmiar opiera się często na całkowitemu wymazaniu i posiada ukryty potencjał do reinterpretacji i kreatywnego ponownego wykorzystania. Luersen i Fuchs (2021) opisują, w jaki sposób ta warstwowość tworzy nadmiar znaczeń, w którym gracze napotykają ślady przeszłych systemów, które można przetwarzać i przerabiać. Jest to zgodne z architektoniczną metaforą ruiny: nie jest to usunięcie, ale degradacja, która tworzy nowe stany bytu. Procesy te można jednak również postrzegać jako przedkładanie zbywalności nad autentyczność, co rodzi krytyczne pytania dotyczące utowarowienia pamięci i erozji integralności autorskiej (Pesce i Noto, 2016; Newman, 2012).

Moja główna teza głosi, że integracja starszych treści w grach przebiega wzdłuż dwóch kluczowych osi równowagi: trwałości, która oznacza ciągłe, zmienne istnienie systemów i danych w aktywnym środowisku gry, oraz niezmienności, która odnosi się do stałego, niezmiennego trwania treści jako statycznego artefaktu. Razem wymiary te kształtują sposób, w jaki gry ucieleśniają swoją historię i ruiny, czy to jako żywe, ewoluujące warstwy, czy jako ustabilizowane, archiwalne pozostałości. Niniejsza analiza ma na celu podkreślenie napięcia między dynamiczną ciągłością a stałą pamięcią w cyfrowych przestrzeniach gier.

W podsumowaniu niniejszego opracowania stwierdzono, że pozostałości po grach tworzą różne formy archeologii kulturowej: od rytualnego porzucenia, przez cyfrowy palimpsest, aż po łagodną degradację. Ruiny gier mogą stanowić żywe archiwum rozrywki, pamięć kulturową osadzoną w ciągłym, ale nietrwałym świecie cyfrowym. Z drugiej strony, wycofywanie treści („sunsetting", Moore, 2009) może skutkować utratą materiałów o znaczeniu kulturowym, zerwaniem linków dostępu i zmniejszeniem zaufania wśród użytkowników, którzy polegają na spójnych zasobach cyfrowych. Ostatecznie omówione ramy mają na celu przyczynienie się do zrozumienia dziedzictwa cyfrowego jako procesu, a nie produktu.

Bibliografia:

- Edensor, T. (2005). Waste Matter - The Debris of Industrial Ruins and the Disordering of the Material World. Journal of Material Culture, 10(3), 311-332. https://doi.org/10.1177/1359183505057346 (Original work published 2005)
- Luersen, E. H., & Fuchs, M. (2021). Ruins of Excess: Computer Game Images and the Rendering of Technological Obsolescence. Games and Culture, 16(8),

1087-1110. https://doi.org/10.1177/15554120211005363 (Original work published 2021)

- Moore, C. Digital Games Distribution: The Presence of the Past and the Future of Obsolescence. M/c Journal 12, no. 3 (July 15, 2009). https://doi.org/10.5204/mcj.166
- Newman, J. (2012). Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence. Routledge.
- Nicholls, F., & Cook, M. (2024). How to save a world: The go-along interview as game preservation methodology in Wurm online. ArXiv (Cornell University), 27, 1–16. https://doi.org/10.1145/3649921.3650017
- Pesce, S., & Noto, P. (2016). The Politics of Ephemeral Digital Media. Routledge.
- Suominen, J., Sivula, A., & Garda, M. B. "Incorporating Curator, Collector and Player Credibilities. Crowdfunding Campaign for the Finnish Museum of Games and the C.

Edukacja i dydaktyka growa

Hanna Pachurka (Uniwersytet Dolnośląski DSW we Wrocławiu)

Nie tylko portfolio: dlaczego wykształcenie nadal ma sens w branży gier

Edukacja i dydaktyka growa

Abstrakt:
W dyskursie dotyczącym kariery w branży gier komputerowych często powtarza się teza, że najważniejsze są praktyczne umiejętności, a kluczem do zatrudnienia jest silne portfolio. Rzeczywiście – rynek gier preferuje twórców z konkretnymi kompetencjami i gotowym dorobkiem projektowym. Jednak ta perspektywa nie wyczerpuje roli, jaką może odegrać wykształcenie wyższe w kształtowaniu kariery młodych specjalistów. W wystąpieniu chcę zaproponować refleksję nad wartością stopni naukowych – licencjackiego i magisterskiego – w kontekście edukacji branżowej. Wychodząc od obserwacji dydaktycznych i własnych doświadczeń pracy na uczelni, omówię różnice między tym, czego oczekuje branża, a tym, co oferuje akademia. Skupię się na napięciu między wymogami formalnymi (np. konieczność posiadania tytułu magistra przez wykładowców) a faktycznymi praktykami w gamedevie, gdzie portfolio i doświadczenie zawodowe mają pierwszeństwo przed tytułami akademickimi.

Zamiast jednak przeciwstawiać sobie te dwa światy, zaproponuję ich możliwą synergię. Studia mogą – i powinny – być czymś więcej niż formalnym etapem edukacyjnym. Mogą stanowić środowisko inkubacyjne dla projektów, przestrzeń do eksperymentów, tworzenia zespołów i budowania zawodowych relacji. Dobrze zaprojektowany program kształcenia może uczyć nie tylko narzędzi, ale też myślenia systemowego, komunikacji, zarządzania projektami i krytycznej refleksji – kompetencji niezbędnych na rynku pracy, choć trudnych do uchwycenia w portfolio.

Zastanowię się również nad rolą wykładowców-praktyków (osób bez tytułów naukowych, ale z doświadczeniem branżowym) oraz nad tym, jak uczelnie mogą wykorzystać ich kompetencje, zamiast marginalizować je w ramach hierarchii akademickiej. Wystąpienie zakończy rekomendacjami dotyczącymi modelowania programów studiów oraz relacji między edukacją formalną a rynkiem gier.

Skrócona bibliografia:

- Dyer-Witheford, N., de Peuter, G. (2009). Games of Empire: Global Capitalism and Video Games. University of Minnesota Press.

- O'Donnell, C. (2014). Developer's Dilemma: The Secret World of Videogame Creators. MIT Press.
- Schrier, K. (2019). Learning, Education and Games: Volume 3 – 100 Games to Use in the Classroom & Beyond. ETC Press.
- Fullerton, T. (2019). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. CRC Press.

Katarzyna Prajzner (Uniwersytet Łódzki)

Gry komputerowe jako nośniki kulturowej tożsamości

Edukacja i dydaktyka growa

Abstrakt:
Referat będzie dotyczył wyzwań, z jakimi mierzy się rynek gier komputerowych i samo medium jako tekst kultury w kontekście specyficznych kulturowych uwarunkowań, determinujących możliwości produkcji i dystrybucji oraz potencjału gier jako nośników wyrażania lokalnych tożsamości. Zostaną omówione podstawowe modele tworzenia i dystrybuowania gier poza głównymi obszarami rynkowej dominacji, ze szczególnym uwzględnieniem możliwości, jakie stwarza medium dla projektowania treści i doświadczeń o specyficznie lokalnym charakterze. Problem zostanie omówiony w kontekście badań, jakie zostały przeprowadzone przez studentów programu Media Arts Cultures Joint Master przez ostatnie cztery lata, w ramach kursu Game Culture and Gamification, którego podstawowym celem było zaprezentowanie podstawowych narzędzi badawczych, wykształconych w obszarze Game Studies oraz przyjrzenie się w jaki sposób gry tworzone w krajach takich jak Iran, Peru, Wietnam, Indonezja, Meksyk, Białoruś, Brazylia i wielu innych funkcjonują jako obiekty rynkowe lub/i nośniki kulturowej tożsamości mogą zostać włączone w szerszy dyskurs, dotyczący problemów obejmujących polityczny i perswazyjny wymiar perfomatywnego uczestnictwa w cyfrowej kulturze. Z przeprowadzonych badań wyłania się bardzo interesujący obraz ograniczeń i możliwości zarówno na poziomie dostępu do narzędzi produkcji, dystrybucji i uwarunkowań instytucjonalnych jak i kompetencji kulturowych na poziomie odbiorczym.

Bibliografia:

- Hofstede, G. (1980). Culture and organizations. International studies of management & organization, 10(4), 15-41
- Lehonkoski, R. (2022). Internationalization process and challenges in the gaming industry when enteringthe US market. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/780804/Lehonkoski_Riikka.pdf?sequence=2

- de Pedro Ricoy, R. (2007). Internationalization vs. localization: The translation of videogameadvertising. Meta, 52(2), 260-275. https://doi.org/10.7202/016069ar Pyae, A. (2018). Understanding the role of culture and cultural attributes in digital game localization.
- Entertainment computing, 26, 105-116. Chun, K. "Pixels, Politics and Play." www.sfgate.com, March 10, 2011.
- "Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History." Choice Reviews Online 51, no. 08 (March 20, 2014): 51–4588. https://doi.org/10.5860/choice.51-4588.

Joanna Mercik (Uniwersytet Śląski w Katowicach)

Od oblężonych miast do plecaków ewakuacyjnych: gra This War of Mine wobec wyzwań antropocenu i odpowiedzialności społecznej w projekcie Empatia 2.0

Edukacja i dydaktyka growa

Abstrakt:
Współczesne gry wideo coraz częściej pełnią funkcję nie tylko rozrywkową, lecz również edukacyjną i społeczną. Stanowią medium umożliwiające krytyczną refleksję nad globalnymi problemami, takimi jak konflikty zbrojne, migracje, kryzys klimatyczny czy dezinformacja. Jednym z najbardziej znaczących przykładów tego nurtu jest This War of Mine – gra ukazująca wojnę z perspektywy cywilów, zmuszonych do podejmowania trudnych wyborów w codziennym zmaganiu o przetrwanie.

Wystąpienie poświęcone będzie analizie projektu Empatia 2.0, którego celem jest wykorzystanie gry This War of Mine jako narzędzia kształtowania kompetencji miękkich, rozwijania empatii oraz budowania dialogu międzykulturowego. Kluczowym elementem projektu są warsztaty edukacyjne łączące rozgrywkę z refleksją historyczną oraz praktycznymi zadaniami, takimi jak kompletowanie plecaków ewakuacyjnych – symbolicznego ekwipunku na czas kryzysu. Tego rodzaju działania pozwalają uczestnikom nie tylko wczuć się w sytuację osób dotkniętych wojną, ale także zrozumieć mechanizmy funkcjonowania społeczności w warunkach ekstremalnych.

W kontekście antropocenu – epoki, w której działalność człowieka stała się kluczowym czynnikiem wpływającym na procesy przyrodnicze i społeczne – This War of Mine nabiera dodatkowego znaczenia. Gra staje się metaforą współczesnych kryzysów: degradacji środowiska, konfliktów o zasoby, masowych migracji i erozji więzi społecznych. Projekt Empatia 2.0 wykorzystuje te wątki do pracy z młodymi ludźmi nad odpowiedzialnością społeczną, solidarnością i krytycznym myśleniem w obliczu globalnych wyzwań.

Integralną częścią projektu jest także zastosowanie narzędzi sztucznej inteligencji do analizy zachowań uczestników w trakcie warsztatów. AI pozwala identyfikować stereotypy i uprzedzenia, a także wspiera refleksję nad etycznymi aspektami podejmowanych decyzji. W ten sposób projekt nie tylko rozwija kompetencje miękkie, ale także uczy krytycznego podejścia do informacji i technologii.

Jakub Alejski (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu)

Aspekty groznawcze edukacji medialnej przeciwko cyberprzemocy

Edukacja i dydaktyka growa

Abstrakt:
Wobec narastającego kryzysu suicydalnego wśród polskich dzieci i młodzieży, którego istotnym czynnikiem jest cyberprzemoc, konieczne jest nie tylko podejmowanie działań pomocowych i ograniczających to zjawisko, lecz także prowadzenie analiz oraz badań, mających na celu zrozumienie gwałtownie zmieniającego się środowiska społecznego i technologicznego, w jakim obecnie funkcjonują dzieci i młodzież. Ważną perspektywą w tych badaniach są analizy groznawcze. Pozwalają one nie tylko zrozumieć rolę, jaką gry wideo odgrywają w życiu młodego człowieka, ale także uchwycić nowe metody budowania i podtrzymywania relacji społecznych, zwłaszcza rówieśniczych. Aktualnie gry wideo stanowią środowisko społeczne często niedostępne dla opiekunów i nauczycieli. Równocześnie oferują one młodym użytkownikom duże możliwości kształtowania schematów interakcji, przy czym nie podlegają kontroli osób o mniejszych kompetencjach cyfrowych.

Celem referatu jest przedstawienie wniosków z dwóch projektów realizowanych w latach 2024–2025. Pierwszy, poświęcony edukacji medialnej przeciwdziałającej (cyber)przemocy, był realizowany przez HAT Research Center UAM we współpracy z Kuratorium Oświaty w Poznaniu oraz wybranymi szkołami podstawowymi z Wielkopolski. Drugi projekt, oparty na współpracy wielu podmiotów (m.in. HAT Research Center, Wielkopolskiego Kuratorium Oświaty, Komendy Wojewódzkiej Policji w Poznaniu oraz Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli), dotyczył opracowania strategii dla nauczycieli i rodziców w zakresie przeciwdziałania samobójstwom dzieci i młodzieży. Oba projekty miały na celu stworzenie rekomendacji, jak wykorzystać edukację medialną (zarówno dzieci i młodzieży, jak i osób dorosłych) do wypracowania nowych strategii stosowania środowisk cyfrowych w edukacji, rozrywce i życiu społecznym.

- School phone policies and their association with mental wellbeing, phone use, and social media use (SMART Schools): a cross-sectional observational study,

Goodyear, Victoria A. et al., The Lancet Regional Health – Europe, Volume 51, 101211
- Hu Yunhao, Evelyn Sophie, Clancy Elizabeth M., Klettke Bianca, Player versus Player: A systematic review of cyberbullying in multiplayer online games, Computers in Human Behavior Reports, Volume 18, 2025

Marcin Baumann, Oskar Gawlik (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Wirtualna przeszłość, realne wyobrażenia: gry cyfrowe a świadomość historyczna - wyniki projektu badawczego

Edukacja i dydaktyka growa

Abstrakt:
Gry cyfrowe w ciągu ostatnich dziesięcioleci nieprzerwanie zyskują na znaczeniu. Nowoczesne technologie oraz stale rosnąca społeczność graczy skutkują między innymi tym, że gry stają się coraz bardziej dopracowane i oferują coraz więcej możliwości „wczucia się" w świat przedstawiony. Klimatyczna, stylizowana grafika oraz nawiązania historyczne mogą kształtować wyobrażenia graczy na temat danego okresu historycznego przedstawionego w grze.

Podczas niniejszego wystąpienia ukazane zostaną wyniki projektu badawczego „Gry cyfrowe jako narzędzie zdobywania wiedzy historycznej. Wstępna analiza zjawiska na przykładzie społeczności graczy", zakładającego realizację kilkunastu indywidualnych wywiadów pogłębionych, podczas których poszukiwano odpowiedzi między innymi na pytanie o to, w jaki sposób gry poruszające tematykę historyczną mogą poszerzać wiedzę historyczną graczy.

Wyniki badania mają na celu pozwolić na lepsze zrozumienie roli i potencjału gier cyfrowych z elementami historycznymi w budowaniu świadomości historycznej oraz kreowaniu wyobrażeń na temat wydarzeń historycznych, przedmiotów, postaci i innych elementów przedstawianych w grach.

W projekcie badawczym położono również nacisk na odkrycie, czy – a jeśli tak, to w jaki sposób – osoby grające w gry weryfikują, czy informacje sprawiające wrażenie historycznych są prawdziwe, czy stanowią wizję artystyczną twórców gier. Zwrócono także uwagę na to, jak złożonym zagadnieniem badawczym jest analizowanie gier cyfrowych jako takich.

Wyniki naszych badań mogą stanowić wartość dodaną nie tylko dla badaczy społecznych zainteresowanych oddziaływaniem gier cyfrowych na graczy, dydaktyków czy entuzjastów cyfrowej rozrywki, ale również dla twórców gier. Niniejsze badanie eksploruje nie tylko potencjał wykorzystywania gier cyfrowych w zakresie budowania świadomości historycznej, ale także to, na jakie aspekty historyzmu w grach gracze zwracają uwagę i czego oczekują od produkcji wykorzystujących elementy historyczne.

Skrócona bibliografia:

- Buijsman M., i in., Global Games Market Report 2024, Newzoo, 2024.
- Chapman A., Digital Games As History: How Videogames Represent The Past And Offer Access To Historical Practice, Nowy Jork 2016.
- Górak-Sosnowska K., Walka o Cyfrową Godność: Bliskowschodnie i Muzułmańskie Gry Komputerowe, „Kultura, Społeczeństwo" 1 (2010), s. 107–125.
- Malicki K., i in., Edukacja dla pamięci. Przekaz wiedzy historycznej w kontekście postaw Polaków wobec ich przeszłości, Warszawa 2023.
- Metzger S. A., Paxton R. J., Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past, „Theory & Research in Social Education", 44, 4 (2016), s. 1–33.
- Sołtysiak M., Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier, „Homo Ludens" 7, 1 (2015), s. 191–210.

Metody i narzędzia

Jerzy Stachowicz (Uniwersytet Warszawski), Mikołaj Łątkowski

Gra językowa, ale nie ta o której myślicie – antropologia słowa w sieci groznawczych badań

Metody i narzędzia

Abstrakt:
Antropologia Słowa to podejście badawcze wypracowane w Instytucie Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego. Teoretyczne fundamenty antropologii słowa opisał prof. Grzegorz Godlewski, a rozwinął założony przez niego Zakład Antropologii Słowa. AS łączy narzędzia języko- i literaturoznawcze z badaniami jakościowymi, działaniem w terenie badawczym. Szczególne istotne jest w AS nieustanne zwracanie uwagi na kontekst, działanie języka, na jego społeczny, zmienny w czasie i związany z technologiami-mediami wymiar, co wywodzimy z prac Bronisława Malinowskiego. Antropolog słowa zadaje pytania o to, jak słowa działają tu i teraz, jak i kto nimi działa oraz jakie technologie w tym uczestniczą. Próbuje uchwycić praktyki językowe w ich efemerycznych, często niezauważanych, ciągle powstających wymiarach. Nic dziwnego, że jako badacze wywodzący się właśnie z ZAS proponujemy wystąpienie, w którym spróbujemy pokazać, że gry są niezbędnym, koniecznym terenem badań dla antropologii słowa, a sama antropologia słowa nie może rozwijać się bez wejścia w sieć powiązań z groznawstwem.

Antropologia słowa jako perspektywa badawcza powinna więc otworzyć się na badania gier, ponieważ same gry jak i praktyki z nimi związane, są dzisiaj ważnymi i popularnymi zjawiskami kulturowymi – skupiającymi praktyki związane z językiem i komunikacją. Jak postaramy się pokazać w referacie, korzyści z tego otwarcia mogą być dwustronne.

Z jednej strony, antropologia słowa wytworzyła sposoby badania różnorodnych praktyk językowych i komunikacyjnych, które mogą wzbogacić dzisiejsze analizy gier. Badania te pozwalają na zajmowanie się grami na wielu poziomach. Od ich tworzenia – kodowania gier traktowanego jako praktyki piśmienne. Przez słowo traktowane jako budulec gier – ich światów, interfejsów czy narracji. Przez analizę gier jako sposobu prezentowania komunikacji i eksperymentowania z nią – gdy słowo traktowane jest jako temat i cel produkcji. Aż po badanie komunikacji w społecznościach osób grających – w tym tych, które korzystają z wytwarzanych przez gry mechanizmów komunikacyjnych. Takie podejście pozwala na badania komunikacji w grach w sposób wielowątkowy,

wielopoziomowy i zwracający uwagę na połączenia gier z otaczającym je kontekstem. Z drugiej strony, zwrócenie antropologii słowa w kierunku gier może otworzyć nowe pole dla tej perspektywy badawczej. Rozpoznanie tego, że gry są dziś istotnym zjawiskiem kulturowym to pierwszy ważny krok. Kolejnym może być zauważenie tego, że gry jako forma sztuki – sztuki słowa – wytwarzają nowe sposoby korzystania z języka i komunikacji. Takie, które wynikają z tych już znanych sposobów, a także całkiem nowe.

W referacie omówimy potencjał otwarcia antropologii słowa na gry na przykładach praktyk tworzenia gier, grania oraz otaczających ich kontekstów.

Skrócona bibliografia:

• Antropologia pisma. Od teorii do praktyki, red. P.Artieres, P.Rodak, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2010.
• Antropologia praktyk językowych, red. G.Godlewski, A.Karpowicz, M.Rakoczy, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2016.
• Consalvo, M., & Dutton, Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. „Game Studies" 2006, nr. 1.
• Espen Aarseth, Cybertext: Perspectives on ergodic literature. Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997.
• Grzegorz Godlewski, Antropologia pisma: nowe obszary, w: Luneta i radar. dz.cyt.
• Grzegorz Godlewski, Antropologia słowa, siostra przyrodnia antropologii lingwistycznej, w: Luneta i radar. Szkice z antropologicznej teorii kultury, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2016.
• Grzegorz Godlewski, Wstęp: słowo o antropologii słowa, w: Antropologia słowa. Zagadnienia i wybór tekstów, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2003.
• Grzegorz Godlewski, Znikający punkt, czyli o istocie słowa, w: Luneta i radar, dz.cyt.
• Michał Kłosiński, Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia. Wydawnictwo IBL PAN, Warszawa 2018.

Krzysztof Chmielewski (Uniwersytet Kazimierza Wielkiego)

Badanie struktur misji w grach RPG – propozycja narzędzia

Metody i narzędzia

Abstrakt:
Celem prezentacji jest przedstawienie propozycji narzędzia analitycznego umożliwiającego systematyczne badanie struktur misji w komputerowych, jednoosobowych grach RPG. Misje stanowią centralny komponent mechanizmów

narracyjnych i projektowych tego typu gier, jednak ich analiza pozostaje często rozproszona, intuicyjna i niesformalizowana. W odpowiedzi na ten brak, autor opracowuje wielowymiarowy model analizy misji, oparty na kategoriach funkcjonalnych, strukturalnych, w dużej mierze odnoszący się do koncepcji wielowymiarowej klasyfikacji gier Espena Aarsetha. Model ten uwzględnia m. in. typy celów (np. eksploracja, eliminacja, eskorta), poziom otwartości sposobów ich osiągania (ścieżki liniowe, rozgałęzione, otwarte), poziom znaczenia misji w konstrukcji fabularnej gry, inercję wyborów, znaczenie dla progresji gry, a także istotności i sposób reprezentacji wyborów graczy.

Prezentacja przedstawia uzasadnienie celowości tego wciąż rozwijanego narzędzia, a także jego ograniczenia; ukazuje także studium przypadku jako egzemplifikację działania modelu.

Bibliografia:

1. Aarseth, E. (2014). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. MIT Press.

2. Aarseth, E., Smedstad, S. & Sunnanå, Li. (2003). A multidimensional typology of games. Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up. 10.26503/dl.v2003i1.66.

3. Bevan, N. (2023, 23.01). Cyberpunk 2077 Quest Director Says There Are More Branching Paths Than Players Realize. TheGamer.com.

4. Bishop, J. A. (2024). Studying religion in video games: rationale, research approaches, and theory. Journal of Geek Studies 11(2): 133-146.

5. Bosman, F. G. (2019). Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games. Routledge.

6. Brouillette, S. (2002). The Culture of the Cyberpunk: An analysis of the themes and narrative methods in William Gibson's Neuromancer. Science Fiction Studies, 29(1), 1-12.

7. Cavallaro, D. (2000). Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction in the Last Millennium. A comprehensive overview of cyberpunk as a cultural and literary movement. Journal of Postcolonial Writing, 34(2), 54-66.

8. de Wildt, L., Aupers, S., Krassen, C., & Coanda, I. (2018). ‘Things greater than thou’: Post-apocalyptic religion in games. Religions, 9(6).

9. Dossi, A., Razzaghi, H., & Jahanian, M. (2022). Association between religiosity or spirituality and internet addiction: A systematic review. Frontiers in Public Health, 10, 980334

10. Fernández-Vara, C. (2014). Introduction to Game Analysis, London: Routledge.

11. Maj, K. (2022). On the pseudo-open world and ludotopian dissonance: A curious case of Cyberpunk 2077. Journal of Gaming & Virtual Worlds, 14(Cyberpunk 2077), 51–65.

12. Motak, D. (2010). Religia – religijność – duchowość. Przemiany zjawiska i ewolucja pojęcia. Studia Religiologica z. 43, s. 201-218.

13. Rupcic, T. 2023. Techno-Religion and Cyberspace Spirituality in Dystopian Video Games. Religions 14: 247.
14. Šisler Vít (2017). Procedural religion: Methodological reflections on studying religion in video games. New Media & Society 2017, vol. 19/1, p. 126-141.

Jakub Mirek (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Jak przygotować się do badań jakościowych w branży gier wideo? Research, rekrutacja i relacja badacz–badani

Metody i narzędzia

Abstrakt:
Referat podejmuje temat przygotowania do badań jakościowych w branży gier wideo na przykładzie badań własnych nad przestrzenią pracy i organizacją zespołów w małych firmach. Celem wystąpienia nie jest prezentacja wyników, ale refleksja nad praktycznymi i metodologicznymi aspektami procesu badawczego, który poprzedza samą analizę materiału. Osią referatu są trzy główne wymiary przygotowań: research, rekrutacja oraz relacja badacz-badani wraz z towarzyszącymi jej wyzwaniami etycznymi.

Pierwszy z tych wymiarów dotyczy sposobów rozpoznania pola badawczego. W branży gier trudno mówić o jednym, spójnym korpusie wiedzy, dlatego przygotowanie do wywiadów wymagało sięgnięcia po różnorodne źródła: od literatury akademickiej, przez książki dziennikarskie, artykuły branżowe, portale środowiskowe, po dzienniki deweloperskie publikowane w serwisach takich jak YouTube. Szczególne miejsce zajmują raporty (m.in. PARP 2023), na podstawie których możliwe było oszacowanie wielkości zespołów oraz potencjalnego dostępu do rozmówców, a w efekcie stworzenie własnej listy studiów gamedevowych w Polsce.

Drugim aspektem referatu jest rekrutacja. Przedstawiam proces budowania bazy kontaktów oraz różne kanały docierania do osób badanych takie jak media społecznościowe, grupy i wydarzenia branżowe. Prezentuję narzędzia wykorzystywane do rekrutacji badanych oraz przeprowadzania rozmów. Omawiam zarówno praktyczne trudności (brak odpowiedzi, niska skuteczność maili), jak i kwestie graniczne, takie jak wyszukiwanie i „zgadywanie" firmowych adresów e-mail, co może rodzić pytania o dopuszczalne formy kontaktu. Wskazuję także na wartość rekrutacji poprzez polecenia (kula śniegowa) oraz znaczenie obecności w środowisku.

Trzeci element referatu to refleksja nad relacją między badaczem a osobami badanymi. Omawiam sytuacje, w których pojawia się pytanie o pozycję badacza - czy jest insiderem

(np. graczem), czy zewnętrznym obserwatorem? Czy jego rola w polu pozostanie badawcza, czy być może w przyszłości stanie się też zawodowa? Poruszam także kwestie poufności (anonimizacji), braku zgody instytucjonalnej ze strony pracodawców badanych oraz trudności wynikających z emocjonalnego charakteru rozmów o pracy.

Referat wpisuje się w metodologiczną refleksję nad badaniami w środowiskach zawodowych i pokazuje, że przygotowanie nie jest etapem wstępnym, ale jest to proces, w którym badacz uczy się funkcjonować w badanym środowisku i szuka swojej pozycji wobec osób, z którymi rozmawia.

- O'Donnell, Casey. Developer's Dilemma: The Secret World of Videogame Creators. MIT Press, 2014
- Bulut, Ebru. A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry. Cornell University Press, 2020
- Whitson, Jennifer R. „Voodoo software and boundary objects in game development." New Media & Society, vol. 21, no. 3, 2019, s. 712–733
- Schreier, Jason. Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry. Wydawnictwo SQN, 2017.
- Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości. The Game Industry of Poland – Report 2023, 2023
- Golczyńska-Grodas, Anna, i Grondas, Maciej. „Badania biograficzne a psychoterapia. Kilka uwag o terapeutycznych aspektach socjologicznych wywiadów biograficznych." Przegląd Socjologii Jakościowej, vol. 9, no. 4, 2013.

Michał Dawid Żmuda (Uniwersytet Rzeszowski)

Biosyntetyczny Pong: o granicach wykorzystania gier w badaniach nad inteligencją

Metody i narzędzia

Abstrakt:
Artykuł podejmuje problem związku gier ze współczesnymi eksperymentami na biosyntetycznej inteligencji. Badam, w jaki sposób aparatura gier (rozumiana jako Foucaultowski dispositif) wyznacza epistemiczne granice naukowych badań nad inteligencją i świadomością. Głównym przypadkiem, który analizuję jest wynalezek DishBrain. Ten komputerowy system łączy ludzkie i szczurze neurony z wieloelektrodową matrycą o wysokiej gęstości, tworząc „biomimetyczny sprzęt". Ów sprzęt uczy się środowiska zewnętrznego poprzez symulację gry Pong. Autorzy eksperymentu (opublikowanego w czasopiśmie Neuron w 2022 roku) twierdzą, że system

jest świadomy. Reaguje i adaptuje się do bodźców generowanych przez grę. Naukowcy wykorzystują więc eksperyment jako przyczynek do definicji tego, czym jest inteligencja, świadomość i uczenie się. Zauważam więc, że eksperyment modeluje wybrane aspekty organizmów żywych na medium gry. To samo zjawisko powtarza się w badaniach Neuralink nad chipami mózgowymi (małpy grające w Ponga) lub w psychologicznych eksperymentach Cadence Croney ze świniami (również grającymi w Ponga). Stosując podejście archeologii mediów (Foucault, Kittler, Parikka…), wyjaśniam związek między współczesnym modelem biosyntetycznej inteligencji (grającej w gry) a dyskursem cybernetyki. Dokładniej, pokazuję korespondencję między DishBrain a: projektami behawioralnym B.F. Skinnera, który programował gołębie do gry w tenisa stołowego i pilotowania pocisków; wzorowaną na mózgu żaby maszyną Perceptron Franka Rosenblatta; systemami wykrywania pocisków Norberta Wienera. Powyższe porównania pozwalają mi nakreślić techniczne i epistemiczne założenia biosyntetycznej inteligencji, która gra w Pong. Wśród tych założeń znajduję: koncept percepcji jako zjawiska czasu krytycznego; inteligencji rozumianej jako sensoryczna pętla sprzężenia zwrotnego; oraz założenie, że życia jest dążeniem zorientowanym na mierzalny cel. Wykorzystanie gry Pong w eksperymencie nie jest przypadkiem. Po pierwsze, gra realizuje wszystkie wskazane założenia cybernetycznego dyskursu. Po drugie, prosta struktura interakcji wpisanych w grę pozwala badaczom modelować biosyntetyczny organizm zgodnie z tymi założeniami. W konsekwencji eksperyment wtłacza powołany do życia organizm w logikę gry Pong i cybernetyki, traktując „życie" jako zanurzenie w czysto technicznym środowisku. Tak, jak maszyny cybernetyczne obliczały i przewidywały pozycję poruszających się obiektów (często pocisków), tak neurony uczą się przewidywać przyszłą pozycję piłki, aby móc szybko na nią zareagować. Założenia eksperymentu sprawiają, że takie pojęcia jak „uczenie się", „inteligencja", „świadomość" zostają re-definiowane jako procesy przypominający prostą grę wideo. Grę, w której percepcja i działanie muszą działać na zasadzie natychmiastowych reakcji. Analiza ukazuje zatem epistemiczne ograniczenia eksperymentów na „sprzęcie biomimetycznym", udowadniając, że modelują one życie na wojskowo-korporacyjnych fundamentach cybernetyki. Artykuł staje się tym samym przyczynkiem do dyskusji na temat wpływu medium gier na dzisiejszą naukę.

Damian Gałuszka (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Gry społecznie zaangażowane z perspektywy osób tworzących gry cyfrowe

Metody i narzędzia

Abstrakt:
Niemal od początku medium gier wideo dostrzegano edukacyjny potencjał wirtualnych światów, czego przykładem są tytuły takie jak The Oregon Trail (1971). Po dekadach rozwoju medium to jest obecnie postrzegane jako nośnik zmian kulturowych (Cerezo-Pizarro i in., 2023) oraz narzędzie indywidualnej i społecznej zmiany. Doprowadziło to do powstania ruchów takich jak Games for Change i Games for Impact (Ashton, 2007), nie tylko ze względu na cechy gier (np. interaktywność), ale także ich rosnącą popularność wśród szerokiej publiczności. W rezultacie coraz więcej osób o zróżnicowanych preferencjach może uczyć się poprzez gry. Jednak wzrost uznania dla edukacyjnego i społeczno-kulturowego potencjału gier wideo rodzi liczne pytania. Być może najważniejsze z nich brzmi: jak projektować, produkować i dystrybuować gry, które wywierają wpływ? Choć istnieją użyteczne odpowiedzi (Grace, 2019), wciąż pozostaje wiele do zbadania, zwłaszcza w kontekście realnych wyzwań i możliwości związanych z tworzeniem skutecznych gier o oddziaływaniu społecznym.

Celem prezentacji jest przedstawienie perspektywy twórców gier z z potencjałem społecznym, w oparciu o jakościowe badania autora. Badania te czerpią nie tylko ze źródeł teoretycznych, ale także z doświadczeń i opinii praktyków tworzących takie produkcje. Studium zostało przeprowadzone w okresie od października do listopada 2024 roku wśród międzynarodowej grupy 15 twórców o zróżnicowanym doświadczeniu w produkcji gier, w tym studentów projektowania i produkcji gier, pracowników akademickich oraz osób o różnym poziomie doświadczenia w firmach zajmujących się tworzeniem gier.

Dźwięk i muzyka w grach

Marta Kucejko (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Nie tylko emocje - udźwiękowienie jako czynnik kształtujący wynik rozgrywki

Dźwięk i muzyka w grach

Abstrakt:
W badaniach nad dźwiękiem w grach komputerowych dominują ujęcia percepcyjne, skupione na emocjach i subiektywnych odczuciach gracza. Tymczasem, sami gracze w dyskusjach często przypisują warstwie audio znaczenie funkcjonalne, wskazując na jej wpływ na skuteczność i strategię rozgrywki. Podobnymi tezami posługują się projektanci dźwięku. Jednakże, dotychczasowe badania rzadko podejmują tematykę wpływu dźwięku na rozgrywkę w sposób wykraczający poza deklaracje i odczucia. Niniejszy referat prezentuje badanie wpływu wybranych, pozamuzycznych aspektów udźwiękowienia na rozgrywkę w grze typu FPS (first-person shooter). Celem badania było określenie, w jakim stopniu różne konfiguracje dźwiękowe, w tym brak dźwięku, dźwięk monofoniczny, odwrócone kanały stereo czy selektywne wyciszenie warstw, wpływają na skuteczność gracza wyrażoną przez punktowy wynik rozgrywki oraz jego subiektywne odczucia płynące ze zmiennych warunków. Referat przybliży zagadnienie znaczenia udźwiękowienia gier, dźwiękowe sposoby kształtowania rozgrywki, a także przedstawi założenia poczynione w projektowaniu eskperymentu oraz wyjaśni zmienne i trudności związane z izolacją pojedynczego aspektu gry.

W celu realizacji badania zmodyfikowano zgodny z konwencją gatunku projekt gry FPS w silniku Unreal Engine 4, tworząc pięć scenariuszy testowych. W badaniu wzięło udział 30 uczestników o zróżnicowanym poziomie doświadczenia, grających w ustandaryzowanych warunkach sprzętowych. Wyniki wykazały istotne statystycznie różnice w osiąganych wynikach punktowych w zależności od scenariusza dźwiękowego. Najlepsze rezultaty gracze osiągali w scenariuszu, w którym pozostawiono wyłącznie dźwięki związane bezpośrednio z rozgrywką, eliminując ambienty i inne warstwy. Z kolei najgorsze wyniki odnotowano w scenariuszu z odwróconymi kanałami stereo, co sugeruje, że fałszywa informacja dźwiękowa jest bardziej dezorientująca niż jej brak. Co ciekawe, mimo negatywnych odczuć, brak dźwięku nie obniżył wyników – gracze deklarowali wzmożone skupienie, co mogło kompensować brak informacji akustycznej. Badanie pokazuje, że warstwa dźwiękowa w grach pełni nie tylko funkcje estetyczne czy

immersyjne, ale może realnie wpływać na przebieg rozgrywki. Wskazuje to na potrzebę rozszerzenia groznawczych analiz audio o wymiar funkcjonalny i systemowy, uwzględniający dźwięk jako aktywny komponent mechaniki gry.

[1] K. Collins, Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. MIT Press, 2008.
[2] I. Ekman, "Psychologically motivated techniques for emotional sound in computer games," in Proc. AudioMostly 2008, 3rd Conference on Interaction with Sound, Piteå, Sweden, 2008.
[3] A. Marks, The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, Game Developers. Focal Press, 2009.
[4] G. Zdanowicz and S. Bambrick, The Game Audio Strategy Guide: A Practical Course. Focal Press, 2019.
[5] K. Jørgensen, "Left in the dark: playing computer games with the sound turned off," in From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media, Routledge, 2017.
[6] F. Andersen, D. C. L. King, and A. A. S. Gunawan, "Audio influence on game atmosphere during various game events," Procedia Computer Science, vol. 179
[7] G. Kockesen, "Effects of switching audio cues in survival horror games on level of fear," LIACS, Leiden University, 2016.
[8] P. Toprac and A. Abdel-Meguid, "Causing fear, suspense, and anxiety using sound design in computer games," in Game Sound Technology and Player Interaction
[9] K. Semionov and I. McGregor, "Effect of various spatial auditory cues on the perception of threat in a first-person shooter video game," in Proc. ACM ETRA, 2020
[10] S. Huiberts, Captivating Sound: The Role of Audio for Immersion in Computer Games 2010
[11] L. E. Nacke, M. N. Grimshaw, and C. A. Lindley, More than a feeling: Measurement of sonic user experience and psychophysiology in a first-person shooter game, Interacting with Computers

Filip Hajder (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Święto Dźwiękczynienia, czyli co z dźwiękiem w groznawstwie?

Dźwięk i muzyka w grach

Abstrakt:
Poniższy referat stanowi próbę przyjrzenia się rozwojowi badań ludomuzykologicznych w groznawstwie polskim oraz ogólnej refleksji nad sposobem przedstawiania audio w badaniach gier wideo. Ludomuzykologia jako dziedzina naukowa pozostaje na styku pomiędzy groznawstwem, filmoznawstwem (Collins, 2008, s. 5) oraz muzykologią

wypracowaną przez kulturę zachodnią (Summers, 2016b, s. 6). W związku z dominacją paradygmatu wzrokowego w nauce kultury Zachodu (Collins, 2020, s. 1–2) przedstawianie danych audialnych jest co najmniej problematyczne (Summers, 2016a, s. 24). Istnieją potencjalne sposoby ukazujące charakterystykę dźwięku, takie jak widmo fal dźwiękowych (Bajew, 2023, s. 329), co ogranicza dostępność dla naukowców wchodzących w młodą i rozwijającą się dyscyplinę (Summers, 2016a, s. 28). Warto podkreślić, że nie zawsze możliwe jest pozyskanie kluczowych dla badań audiosfery plików, między innymi informacje o działaniu programów middleware pośredniczących między kodem gry a systemem zarządzania muzyką lub partytur (Fernández-Cortés, Cook, 2021, s. 26). Istotna jest zatem refleksja nad dostępnymi środkami, jak też ograniczeniami w sposobie wizualizacji audio w grach. Aby skanalizować tok rozważań, swoje dywagacje przedstawię na przykładzie muzyki adaptacyjnej (Zdanowicz, Bambrick, 2019, s. 143) w ramach gier Portal 2 od Valve oraz Creaks od Amanity Design. W tym celu przybliżę uczestnikom metodologię zaproponowaną przez Tima Summersa (Summers, 2016a, s. 26–28), jak też metodologię Michiela Kampa dotyczącą trybów słuchania dźwięków w grach wideo:

a) Background hearing – typ słuchania muzyki, w którym gracz nie angażuje się bezpośrednio w sam proces słuchania (Kamp, 2024, s. 14);

b) Aesthetic hearing – typ słuchania muzyki nadający specjalnego znaczenia dla muzyki lub sceny jej towarzyszącej przez poszczególnego gracza (Kamp, 2024, s. 66);

c) Ludic hearing – typ słuchania wymuszający grę w rytm muzyki (Kamp, 2024, s. 176);

d) Semiotic hearing – typ słuchania zapewniający wiedzę o zmianie stanu świata gry (Kamp, 2024, s. 15);

Celem powyższego referatu jest podjęcie dyskusji wśród uczestników nad obecną kondycją ludomuzykologii w Polsce (Pigulak, 2020, s. 326) i zaopatrzenie słuchaczy w przystępne narzędzia do analizowania muzyki gier wideo. Może się to przełożyć na lepsze projektowanie gier w zakresie audiosfery, zważywszy na tendencję do jej marginalizowania (Martin, 2023, s. 119).

Bibliografia

- Bajew, M. (2023). Dźwiękowość jako czynnik budujący spójność serii gier wideo (na przykładzie serii Assassin's Creed). Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication, 33(42), 327–347.
- Collins, K. (2008). Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. MIT Press.

- Collins, K. (2020). Studying Sound: A Theory and Practice of Sound Design. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Fernández-Cortés, J. P., Cook, K. M. (2021). Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music. Journal of Sound and Music in Games, 2(4), 13–35.
- Kamp, M. (2024). The Four Ways of Hearing Video Game Music. New York, NY: Oxford University Press.
- Martin, J. (2023). The Ludotronics Game Design Methodology: From First Ideas to Spectacular Pitches and Proposals. Boca Raton: CRC Press.
- Pigulak, J. (2020). Dźwięki reaktywne, dźwięki antycypujące. Z zagadnień funkcjonowania ścieżki dźwiękowej w grach wideo. Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication, 28(37), 317–327.
- Summers, T. (2016a). Analyzing Video Game Music: Sources, Methods and a Case Study. W: M. Kamp, Tim Summers, Mark Sweeney (red.), Ludomusicology. Approaches to video game music (8-31). Sheffield/Bristol: Equinox.
- Summers, T. (2016b). Understanding Video Game Music. Londyn: Cambridge University Press.
- Zdanowicz, G., Bambrick, S. (2019). The Game Audio Strategy Guide: A Practical Course. New York, NY: Focal Press.

Martyna Nowak (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Gra i buczy, czyli jak dźwięk opowiada cyfrowy świat?

Dźwięk i muzyka w grach

Abstrakt:
Od świstu ostrza przecinającego ekran tytułowy po czuły dźwięk harfy snujący się po dolinie: dźwięk w grach wideo nie jest wyłącznie dodatkiem do wizualnej warstwy przedstawienia, lecz integralną częścią narracji. Współczesne gry - niezależnie od stylistyki, mechaniki czy formy – coraz częściej sięgają po brzmienie jako narzędzie opowieści. Gra buczy, gra pulsuje, gra opowiada. A my - gracze, badacze, słuchacze - słuchamy.

W proponowanym wystąpieniu podejmę się próby rozpoznania znaczeń audialnych w narracjach m.in. gier: Snufkin: Melody of Moominvalley (Hyper Games 2024), A Blind Legend (Dowino 2015), Vib-Ribbon (NanaOn-Sha 1999), Ni No Kuni (Level-5 2011), Persona 5 (Atlus 2016). Gry te - mimo pozornego braku spójności gatunkowej - łączy

jedno: traktują dźwięk nie tylko jako estetyczne tło, ale jako współtwórcę narracji. Posłużę się autoetnograficzną oraz fenomenologiczną analizą dźwięku, osadzoną w paradygmacie intersubiektywnego doświadczenia kultury audialnej.

W interpretacjach odwołuję się do dorobku takich badaczy i badaczek jak Don Ihde, Salomé Voegelin, R. Murray Schafer czy Karen Collins, a także do coraz szerzej rozwijanych studiów nad sound designem i ludomuzykologią. Szczególne znaczenie przypisuję analizie dźwiękobrazów (ang. soundscape), które pozwalają mi zrekonstruować wewnętrzne logiki brzmieniowe światów nieistniejących.

Gra A Blind Legend, pozbawiona w całości komponentu wizualnego, staje się w tym ujęciu punktem granicznym – pokazując, jak narracja może zostać całkowicie przeniesiona w domenę dźwięku.

Celem wystąpienia jest pokazanie, że dźwięk - nie tylko jako nośnik informacji, lecz jako aktor narracyjny - może odgrywać kluczową rolę w kształtowaniu emocji, tożsamości i immersji narracji w grach, jak i stać się głównym obiektem zainteresowania badawczego współczesnego groznawstwa.

słowa kluczowe: sound design, soundscape, immersja audialna, ludomuzykologia

Bibliografia:

- Schafer, R. Murray, Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World, Destiny Books, Rochester, Vermont, 1994.
- Slattery, Diana, Xenolinguistics. Psychedelics, Language, and the Evolution of Consciousness, North Atlantic Books, 2015.
- Pigulak, Joanna, Dźwięki reaktywne, dźwięki antycypujące. Z zagadnień funkcjonowania ścieżki dźwiękowej w grach wideo, Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication 28.37 (2020): 317-327.
- The Oxford Handbook of Sound Studies, red. Karin Bijsterveld, Trevor Pinch, Oxford University Press, USA, 2012.
- Franckiewicz I., Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych, Wydawnictwo Neriton, Warszawa 2010.
- Jaworek J., Usłyszeć historię. Siła sprawcza pejzaży dźwiękowych, HISTORYKA. Studia Metodologiczne, 45, Poznań 2015.
- Misiak T., Audiosfera w kulturze współczesnej.Próba przybliżenia pojęcia, Przegląd Kulturoznawczy, 1 (7), 2010.
- Ozimek E., Dźwięk i jego percepcja. Aspekty fizyczne i psychoakustyczne, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa 2018.