Harmonogram
II Ogólnopolskiego Kongresu Groznawstwa

Środa (12.11.2025)	
✋ **Wydział Humanistyczny AGH** – ul. Czarnowiejska 36, budynek C-7, **sala 4.12**	
18:00 - 20:00	Krzysztof Olszamowski (AGH), Mikołaj Pokrzepa (UJ), Matylda Szpila (UJ), Kacper Karwacki (UW), Eryk Froń (AGH), Emilia Mazur (UW) ***Kongresowe spotkanie z cyklu "Grymaszenie":*** ***Ekspedycja 25 – studencka dyskusja groznawcza o „Clair Obscur: Expedition 33"***

Czwartek (13.11.2025)	
💻 **Wydział Informatyki AGH** – ul. Kawiory 21, budynek D-17, **sala 1.38 (aula)**	
08:30 - 9:00	Rozpoczęcie rejestracji uczestników Kongresu (rejestracja możliwa do godz. **12:00**)
09:00 - 09:30	Powitanie uczestników Kongresu
9:30 - 10:30	Dyskusja panelowa I (prowadzenie: Krzysztof M. Maj [AGH]) Weronika Furtak (Bugstruck/Grajmerki), Ewa Maria Szczepanowska (Kultura Interaktywna), Paweł Miechowski (11 Bit Studios / Kultura Interaktywna), Rafał Engelman (Institute of Virtual Reality), Igor Gałkowski (Krakowski Park Technologiczny) ***Gamedev i groznawstwo w Polsce wobec globalnych wyzwań: realna współpraca czy wzajemna ignorancja?***
10:30 - 10:45	Przerwa (**15min**) kawowa
10:45 - 11:45	Dyskusja panelowa II (prowadzenie: Magdalena Bednorz [UŚ]) Marta Błaszkowska-Nawrocka (USWPS Kraków), Maciej Nawrocki (USWPS Kraków), Mateusz Felczak (USWPS Warszawa), Justyna Janik (UJ) ***Dydaktyka growa w cieniu kryzysów***
11:45 - 12:15	Przerwa (**30min**) na przemieszczenie się na Wydział Humanistyczny AGH (ul. Czarnowiejska 36, budynek C-7)

✋ **Wydział Humanistyczny AGH** – ul. Czarnowiejska 36, budynek C-7, **sale:**				
	1.13 Sesja 1: ***Dziedzictwo growe i historyczne*** (prowadzenie: Jan Stasieńko [AGH])	**1.14** Sesja 2: ***Projektowanie, produkcja gier i badania rynkowe 1*** (prowadzenie: Marta Błaszkowska-Nawrocka [USWPS])	**4.11** Sesja 3: ***Typy i gatunki gier*** (prowadzenie: Krzysztof M. Maj [AGH])	**1.10 + 1.11**
12:15 - 13:45	Mirosław Filiciak (USWPS / COST GRADE) ***Pomiędzy akademią, muzeum, biznesem i entuzjastami: gry jako dziedzictwo cyfrowe***	Adam Flamma (UDDSW) ***Pipeline developmentu gry a organizacja roku akademickiego - blaski i cienie tworzenia gier na uczelni***	Jakub Ziółkowski (UŁ) ***Ewolucja modelu transmisji gatunkowej. Wpływ aktantów kultury gier komputerowych na branżę***	Prezentacja studenckich i uczelnianych projektów gier i aplikacji VR
	Adrianna Paradowska (Biuro Nowych Technologii IPN) ***Immersyjna edukacja historyczna***	Paweł Miechowski (11 Bit Studios / Kultura Interaktywna) ***Gra jako eksperyment w rozwoju myślenia krytycznego***	Szymon Zajdel (badacz niezależny) ***Projekt wizualny bossów w soulslike'ach***	
	Matylda Szpila (UJ) ***Ubierz Kasztankę, czyli edukacyjne gry cyfrowe MEN i IPN***	Maciej Bilnicki (UŚ) **Projektowanie spójnych gier komputerowych: rozgrywka i narracja**	Konrad Augustyniak (AGH) ***Escape roomy jako (nie)obecny obiekt badań groznawczych***	
	Anna Krygier (UMK) ***Gamifikacja w edukacji szkolnej - jak zaangażować uczniów?***	Ewa Maria Szczepanowska (Kultura Interaktywna) ***Game changer w edukacji: model międzynarodowej współpracy i promocji twórczości studenckiej***	Martyna Bakun (UMCS) ***Cozy games jako przestrzeń ideologiczna: Estetyka prostego życia jako potencjalny wektor radykalizacji***	
13:45 - 15:15	Przerwa (**1.5h**) obiadowa – Restauracja *Krakus* - ul. Władysława Reymonta 15			

	1.13 Sesja 4: ***Prawo a gry*** (prowadzenie: Grzegorz Ptaszek [AGH])	**1.14** Sesja 5: ***Tożsamości i reprezentacje w grach 1*** (prowadzenie: Magdalena Bednorz [UŚ])	**4.11** Sesja 6: ***Społeczności graczy i twórców gier*** (prowadzenie: Dominika Staszenko-Chojnacka [UŁ])	**1.10 + 1.11**
15:15 – 17:00	Wojciech Sosnowski (UKW) ***Twórczość fanowska w grach wideo a granice dopuszczalnych klauzul licencyjnych w relacjach konsumenckich***	Adam Bilski (UWr) ***Rytuał Gommage jako metafora przemijania: kulturowe i społeczne funkcje gry Clair Obscur: Expedition 33***	Radosław Bomba, Wojciech Miedziocha (UMCS) ***Przyczynek do metodologii badań gier game jamowych***	Prezentacja studenckich i uczelnianych projektów gier i aplikacji VR
	Szymon Makuch (AGH) ***Co zmienią unijne regulacje prawne AI dla branży gamedevu?***	Konrad Zielonka (UKEN) ***„Życie to płótno, które barwią nasze trudy". Odcienie inności w Clair Obscur: Expedition 33.***	Paweł Treichel (UŁ) ***Gamergate, Sweet Baby Inc. i co dalej? Próba analizy konserwatywnie zradykalizowanych środowisk graczy w kontekście rosnących wpływów manosfery***	
	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?***	Grzegorz Zyzik (UO) ***Trauma, metafora i rozgrywka. Gra wideo jako archiwum afektywne***	Karol Laska (UJ) ***Groznawstwo a jego popularyzacja oraz ekspozycja w polskich mediach growych. Największe wyzwania, najważniejsze przykłady, próba ustalenia kontekstu***	

15:15 – 17:00	Aleksander Grygier (UWSB Merito w Poznaniu) ***System lootbox jako gra hazardowa. Klasyfikacja prawna***	Marta Anna Raczek-Karcz (ASP w Krakowie) ***Narratywizacja tożsamości i odtworzenie symbolicznej ojczyzny poprzez grę. Studium przypadku w oparciu o projekt „Tropical America".***	Maksymilian Wojnarowski (AGH) ***Ludotariat w Minecrafcie – socjoekonomiczne rozważania nad rolą gracza we współczesnych trybach dłuższej rozgrywki***	Prezentacja studenckich i uczelnianych projektów gier i aplikacji VR
	Maciej Niezgoda (UŚ/ NN Legal) ***Generatywna sztuczna inteligencja w produkcji gier wideo – praktyczne implikacje prawa autorskiego i AI Act***	Stanisław Krawczyk (UW) ***Jak badać reprezentację kultur narodowych w grach wideo w ujęciu porównawczym?***	Michał Ruciński, Michał Bielecki, Zofia Butkiewicz, Dominik Nawrot, Tomasz Federowicz , Dawid Kędzierski (UDDSW/Koło Naukowe HelloIT) ***Podsumowanie Hello GameDev Conference***	
17:00 – 17:15	Przerwa (**15min**) kawowa			
	1.13 Sesja 7: ***Film i gry*** (prowadzenie: Joanna Pigulak [UAM])	**1.14** Sesja 8: ***Język gier, język w grach*** (prowadzenie: Jowita Guja [AGH])	**4.11** Sesja 9: ***Przestrzenie narracyjne gier*** (prowadzenie: Magdalena Kozyra[USWPS])	**1.10 + 1.11**
17:15 - 18:30	Rafał Jakiel (UDDSW) ***Miejsca w grze, filmie i animacji. Ontologia świata „Back to the Future" jako egzemplifikacja wyzwań narratologicznych i promocyjno-marketingowych***	Dominik Kudła (UW) ***Jak gracze reagują na genAI w lokalizacji językowej – wnioski z badania eyetrackingowego i facetrackingowego***	Rafał Szrajber (ASP / Politechnika Łódzka) ***Topografia przestrzennych opowieści: struktury narracyjne w świecie pikseli***	Prezentacja studenckich i uczelnianych projektów gier i aplikacji VR

17:15 - 18:30	Krzysztof Czyżak (UAM) ***Gag jako wyzwanie - tradycja zachodniej kreskówki a gra przygodowe***	Jacek Mianowski (UKW) ***Runy - system pisma re-adaptowalnego***	Krzysztof M. Maj (AGH) ***Struktura świata i tekstura świata. Opowiadanie przestrzeni w ludotopiach***	Prezentacja studenckich i uczelnianych projektów gier i aplikacji VR
	Damian Michałowski UŁ ***Elementy gameplay'owe w filmowych adaptacjach gier cyfrowych***	Mikołaj Ryk AGH ***„Zauważyłam coś tam na górze", czyli o wypowiedzeniu diegetycznym jako o diegetycznym elemencie interface'owym***	Kamil Kleszczyński, Sławomir Krężel, UZ ***Znana nieznana Zona w grze „S.T.A.L.K.E.R. 2: Serce Czarnobyla". Zmiany w konstrukcji świata i jego eksploracji w kontekście rozwoju technologicznego grach z serii „S.T.A.L.K.E.R."***	

20:00 - 23:00	Bankiet (**3h**) - Klub *Studio* – ul. Witolda Budryka 4 (wejście południowe od ul. Władysława Reymonta)

Piątek (14.11.2025)		
💻 **Wydział Informatyki AGH** – ul. Kawiory 21, budynek D-17, **sale:**		
	1.19	**1.20**
9:00 - 10:00	Dyskusja panelowa III (prowadzenie: Magdalena Kozyra [USWPS]) Kacper Karwacki (UW), Tomasz Z. Majkowski (UJ), Krzysztof Olszamowski (AGH), Mikołaj Pokrzepa (UJ), Matylda Szpila (UJ) ***O zagładzie gatunków, czyli potrzebie badań formalnych i genologicznych w groznawstwie***	Dyskusja panelowa IV (prowadzenie: Dominika Staszenko-Chojnacka [UŁ]) Katarzyna Prajzner (UŁ), Marcin M. Chojnacki (UŁ), Joanna Pigulak (UAM), Adam Flamma (UDDSW), Michał Kłosiński (UŚ), Jan Stasieńko (AGH) ***O groznawczych pracach dyplomowych***
10:00 - 10:15	Przerwa (**15min**) kawowa	
10:15 - 11:15	Dyskusja panelowa V (prowadzenie: Marcin Pigulak [UAM]) Joanna Pigulak (UAM), Maciej Śledź (UDDSW), Konrad Gadzina (TRIAS AVI) ***Inkluzywność i dostępność w kulturze grania i produkcji gier***	Dyskusja panelowa VI (prowadzenie: Karol Popow [UW]) Karol Zaborowski (UAM), Krzysztof Czyżak (UAM), Aleksandra Prokopek (UJ), Iwona Marinov (UŚ) ***Gra w doktorat - o instytucjonalnych i naukowych kontekstach doktoratów groznawczych w polskiej akademii***
11:15 - 11:45	Przerwa (**30min**) na przemieszczenie się na Wydział Humanistyczny AGH (ul. Czarnowiejska 36, budynek C-7)	

✋ **Wydział Humanistyczny AGH** – ul. Czarnowiejska 36, budynek C-7, **sale:**				
	1.14	**4.11**	**4.12**	**1.10 + 1.11**
11:45 - 13:15	Warsztat 1 (prowadzenie: Tomasz Z. Majkowski [UJ], Magdalena Kozyra [USWPS], Aleksandra Prokopek [UJ], Małgorzata Majkowska [UJ]) ***Kanonada: warsztaty konstruowania kanonów groznawczych***	Spotkanie Unconference (prowadzenie: Michał Kłosiński [UŚ]) ***Unconference: Groznawcze rekomendacje***	Warsztat 2 (prowadzenie: Jan Stasieńko [AGH], Agnieszka Dytman-Stasieńko [UDDSW], Maciej Śledź [UDDSW], Amelia Czerkawska [UDDSW]) ***Jak pomagać grami dzieciom uchodźczym? Warsztaty quest designu dla projektu Erasmus+ ANTURA***	Prezentacja studenckich i uczelnianych projektów gier i aplikacji VR
13:15 - 14:45	Przerwa (**1.5h**) obiadowa – Restauracja Krakus, ul. Władysława Reymonta 15			
	Sesja 10: ***Adaptacje, intermedia, remiksy*** (prowadzenie: Tomasz Z. Majkowski [UJ])	Sesja 11: ***Metody i narzędzia*** (prowadzenie: Michał Kłosiński [UŚ])	Sesja 12: ***Edukacja i dydaktyka growa*** (prowadzenie: Marcin Pigulak [UAM])	
14:45 - 16:30	Jakub Gomułka, Jowita Guja, Szymon Kukulak, Krzysztof M. Maj (AGH) ***Gradaptacje Lema: między "The Invincible" a "The Alters"***	Jerzy Stachowicz, Mikołaj Łątkowski (UW) ***Gra językowa, ale nie ta o której myślicie – antropologia słowa w sieci groznawczych badań***	Jakub Alejski (UAM) ***Aspekty groznawcze edukacji medialnej przeciwko cyberprzemocy***	Prezentacja studenckich i uczelnianych projektów gier i aplikacji VR
	Maciej Wcisło (UJ) ***Kanon malarstwa w nazistowskiej historii alternatywnej. Obecność dzieł sztuki w „Wolfenstein: The New Order”***	Krzysztof Chmielewski (UKW) ***Badanie struktur misji w grach RPG – propozycja narzędzia***	Hanna Pachurka (UDDSW) ***Nie tylko portfolio: dlaczego wykształcenie nadal ma sens w branży gier***	

14:45 - 16:30	Marcin M. Chojnacki (UŁ) ***Wstęp do badań nad niewydanymi grami – parakteksty, archiwizacja, production studies***	Michał Dawid Żmuda (UR) ***Biosyntetyczny Pong: o granicach wykorzystania gier w badaniach nad inteligencją***	Marcin Baumann, Oskar Gawlik (AGH) ***Wirtualna przeszłość, realne wyobrażenia: gry cyfrowe a świadomość historyczna - wyniki projektu badawczego***	Prezentacja studenckich i uczelnianych projektów gier i aplikacji VR
	Dominika Staszenko-Chojnacka (UŁ) ***Między autentycznością a rekontekstualizacją: Remake i remaster jako kulturowe i projektowe strategie odświeżania gier wideo***	Jakub Mirek (AGH) ***Jak przygotować się do badań jakościowych w branży gier wideo? Research, rekrutacja i relacja badacz–badani***	Katarzyna Prajzner (UŁ) ***Gry komputerowe jako nośniki kulturowej tożsamości***	
	Tomasz Gnat (UŚ) ***Już kiedyś w to grałem. Ciągłość i niezmienność ruin gier wideo.***	Damian Gałuszka (AGH) ***Gry społecznie zaangażowane z perspektywy osób tworzących gry cyfrowe***	Joanna Mercik (UŚ) ***Od oblężonych miast do plecaków ewakuacyjnych: gra This War of Mine wobec wyzwań antropocenu i odpowiedzialności społecznej w projekcie Empatia 2.0***	
16:35 - 16:45	Przerwa (**15min**) kawowa			
	1.14 Sesja 13: ***Projektowanie, produkcja gier i badania rynkowe 2*** (prowadzeni: Szymon Kukulak [AGH])	**4.11** Sesja 14: ***Dźwięk i muzyka w grach*** (prowadzenie Joanna Pigulak [UAM])	**4.12** Sesja 15: ***Tożsamości i reprezentacje w grach 2*** (prowadzenie: Jakub Gomułka [AGH])	**1.10 + 1.11**
16:45 - 18:00	Jakub Ratecki (AGH) ***Uzwiązkowienie lekarstwem na kryzys w polskiej branży gier wideo? Powstanie i rozwój Związku Pracowników Branży Gier w ujęciu podejścia zasobów władzy.***	Martyna Nowak (AGH) ***Gra i buczy, czyli jak dźwięk opowiada cyfrowy świat?***	Emanuel Jarząbek, Nicoletta Żmija, Kacper Warzecha (UPJP2) ***Sens grania, czyli o pojęciu sensu w kontekście gier wideo***	Prezentacja studenckich i uczelnianych projektów gier i aplikacji VR

16:45 - 18:00	Artur F. Tomeczek (SGH) ***Globalne łańcuchy wartości w kontekście branży gier wideo***	Filip Hajder AGH ***Święto Dźwiękczynienia, czyli co z dźwiękiem w groznawstwie?***	Beata Dubiel AGH ***Awatary cyfrowe jako narzędzie augumentacji tożsamości zranionej - case study The Sims 4.***	Prezentacja studenckich i uczelnianych projektów gier i aplikacji VR
	Łukasz Mikołajczuk (UW) ***Reakcja inwestorów na premiery gier wideo w Polsce (wyniki pracy magisterskiej)***	Marta Kucejko (AGH) ***Nie tylko emocje - udźwiękowienie jako czynnik kształtujący wynik rozgrywki***	Weronika Olesiak (AGH) ***Obraz zaburzeń psychicznych i traumy w grach cyfrowych na przykładzie Hellblade: Senua's Sacrifice oraz My Child Lebensborn Remastered***	

	1.14
18:00 - 18:30	Uwagi końcowe i podsumowanie Kongresu

19:00 - 20:30	Walne zebranie członków Polskiego Towarzystwa Badania Gier