

IX MIĘDZYNARODOWA KONFERENCJA NAUKOWA

z cyklu

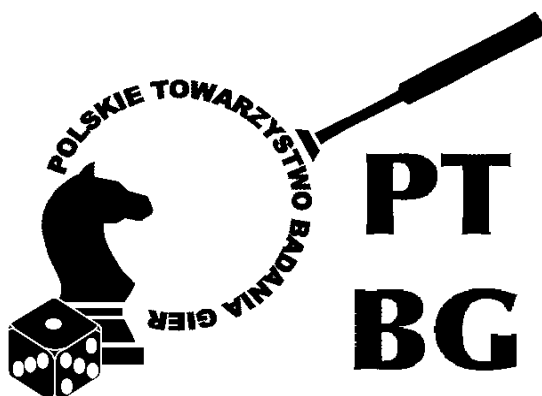
„Kulturotwórcza funkcja gier”

nt.

„Gry stosowane i gamifikacja”

Poznań, 16-17 listopada 2013 r.

Konferencja objęta honorowym patronatem
JM Rektora UAM prof. dr. hab. Bronisława Marciniaka
Dziekana Wydziału Neofilologii UAM prof. dr. hab. Teresy Tomasziewicz
oraz
Prezydenta Miasta Poznania Ryszarda Grobelnego



POZnań*
*Miasto know-how

Organizatorzy:
Polskie Towarzystwo Badania Gier
Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM Poznań

Zarząd Główny Polskiego Towarzystwa Badania Gier, Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM oraz Pracownia Badań Ludologicznych ILS UAM mają zaszczyt zaprosić na kolejną konferencję z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier”.

Po raz dziewiąty od rozpoczęcia cyklu międzynarodowych konferencji naukowych pod wspólnym tytułem „Kulturotwórcza funkcja gier” (pierwsze takie wydarzenie odbyło się w 2005 r.) serdecznie zapraszamy badaczy gier – ludologów – wywodzących się ze wszystkich istniejących dziedzin i dyscyplin nauki do udziału w IX konferencji zorganizowanej przy współpracy Polskiego Towarzystwa Badania Gier i Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM w Poznaniu.

Chcielibyśmy skupić się w szczególności na dwóch zjawiskach. Pierwszym z nich są gry stosowane bądź gry poważne (ang. *serious games, applied games*), a więc produkcje, w których celem pierwszoplanowym nie jest rozrywka. Zjawisko drugie – to gamifikacja (ang. *gamification*; „grywalizacja”, „gryfikacja”), czyli przenoszenie zasad rządzących grami do innych dziedzin życia. Oprócz tych dwu kwestii proponujemy jednak również namysł nad innymi aspektami gier i badań nad nimi. Wystąpienia konferencyjne mogą dotyczyć m.in. następujących zagadnień:

1. Gamifikacja: użyteczne pojęcie czy moda intelektualna?
2. Gry stosowane, gry poważne: definicje, klasyfikacje, tendencje, kierunki rozwoju.
3. Zakres badań ludologii w Polsce i na świecie.
4. Metody badań nad grami i graczami.
5. Od narracji i sztuki po immersję i ergodyczność: czy stare pojęcia w badaniach nad grami są odpowiednie? Czy nowe pojęcia są trafne i potrzebne?
6. Gra jako forma komunikacji społecznej (np. MMORPG, gry społecznościowe).

7. Gra jako narzędzie edukacji i popularyzacji.
8. Gry wideo w prawodawstwie.
9. Od klasycznych gier planszowych do e-sportów – co zmienia się w grach, a co pozostaje?

Różnorodność zaproponowanej tematyki odzwierciedla wieloaspektowość zjawisk związanych z grami, liczne możliwe do obrania perspektywy badawcze oraz ewoluowanie formy, treści i roli gier w życiu codziennym człowieka. Do udziału w konferencji i wyrażania opinii serdecznie zapraszamy medioznawców, glottodydaktyków, językoznawców, literaturoznawców, historyków, filozofów, antropologów, teoretyków i badaczy kultury, socjologów, psychologów i psychiatrów, pedagogów, informatyków, ekonomistów, prawników, oraz przedstawicieli nauk tu niewymienionych – w tym nauk ścisłych. Zapraszamy też twórców gier, dziennikarzy, e-sportowców i graczy. Do zobaczenia w Poznaniu!

Rada Programowa konferencji:

Honorowa Przewodnicząca: Prof. UAM dr hab. Camilla Badstübner-Kizik,
Prof. UP w Krakowie, dr hab. Henryk Noga,
dr Paweł Hostyński,
dr Britta Stóckmann,
dr Dominika Urbańska-Galanciak.

Komitet Organizacyjny konferencji:

Przewodniczący: dr Augustyn Surdyk,
Sekretarz Konferencji: dr Michał Mochocki,
dr Jerzy Szeja,
dr Emanuel Kulczycki,
dr Agata Zarzycka,
mgr Roman Budzowski,
mgr Stanisław Krawczyk.

Współorganizator konferencji:

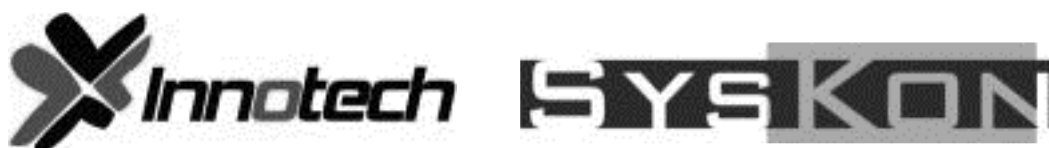
Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM



Partnerzy:

Firma Innotech – producent systemów obsługujących konferencje „SysKon”

Członek Wspierający Polskiego Towarzystwa Badania Gier



Firma Q-workshop – największy na świecie producent i dystrybutor zdobionych kostek do gry

Członek Wspierający Polskiego Towarzystwa Badania Gier



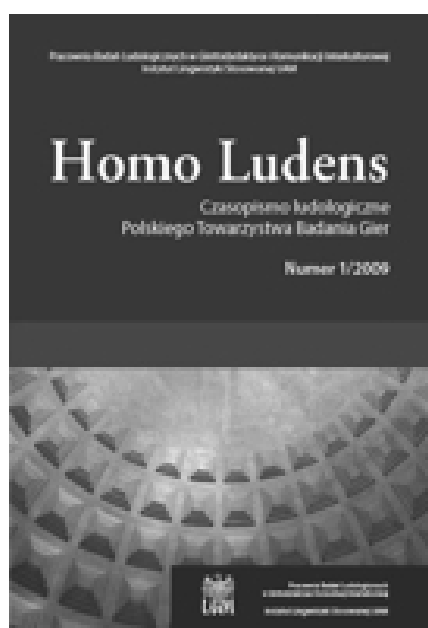
Patron medialny konferencji:

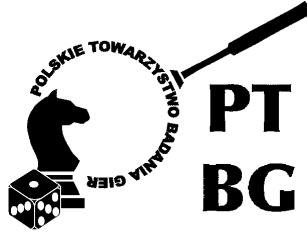
Portal naukowy „Wiedza i Edukacja” działający przy UMCS w Lublinie



„Homo Ludens”

**Oficjalne czasopismo Polskiego Towarzystwa Badania Gier
- wersja cyfrowa do pobrania na stronie www.PTBG.org.pl/HomoLudens**





Polskie Towarzystwo Badania Gier

PTBG to pierwsze naukowe towarzystwo ludologiczne w Polsce. Skupia naukowców i studentów z wielu uczelni, którzy zajmują się szeroko pojętą problematyką gier – zwłaszcza RPG i gier komputerowych. Jego celem jest popularyzowanie i rozwijanie wiedzy o grach, zarówno w ujęciu teoretycznym (interdyscyplinarnie i od strony nauk szczegółowych), jak i praktycznym (tworzenie i rozpowszechnianie gier; zastosowania dydaktyczne).

Polskie Towarzystwo Badania Gier ma ambicję, aby to jego członkowie dokonywali wartościowych ustaleń naukowych oraz nowatorskich rozwiązań praktycznych.

Towarzystwo organizuje – samodzielnie i we współpracy z instytucjami naukowymi – spotkania i panele naukowe oraz inne imprezy związane z badaniem gier. Ma zamiar upowszechniać i wydawać powstające w Polsce ludologiczne prace naukowe. PTBG propaguje ideę gier jako formy twórczego wykorzystania czasu, zamierza przedkładać władzom oświatowym wnioski dotyczące zastosowania gier w dydaktyce oraz projektować zainteresowanie nimi m.in. za pośrednictwem Internetu. Towarzystwo będzie również zajmować stanowisko w sprawach publicznych dotyczących gier. Planowana jest współpraca z towarzystwami naukowymi i pokrewnymi instytucjami w kraju i za granicą.

Strona Forum PTBG: www.ptbg.org.pl

Siedziba Towarzystwa: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel. (061) 866 04 22

Kontakt: jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

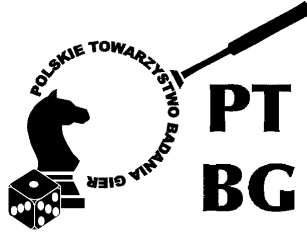
Zarząd Główny PTBG:

dr Jerzy Zygmunt Szeja
Przewodniczący

dr Mirosław Filiciak
Wiceprzewodniczący

dr Augustyn Surdyk
Skarbnik

dr Michał Mochocki
Sekretarz



Games Research Association of Poland

PTBG is the first academic ludological society in Poland. It gathers scholars and students of numerous universities, different specializations (linguistics, theory of literature, sociology, psychology, philosophy, history, economy, computing, and other sciences and arts) and professions, as well as practitioners – game players and game designers, dealing with broadly perceived game issues especially Role-Playing Games and computer games.

The aim of the association is to popularise and develop knowledge of games, both in theoretical (interdisciplinary, as well as from the point of view of particular disciplines) and practical (creating and distributing games; didactic applications) perspective. Games Research Association of Poland has an ambition for its members to establish valuable scholarly theoretical assumptions and introduce innovative practical solutions.

The association organises – alone and through cooperation with academic institutions – meetings, conventions, conferences, workshops, courses, trainings and other enterprises related to games research.

Its intention is to popularise and publish ludological academic works written in Poland. PTBG propagates the idea of games as a form of creative use of time, intends to present proposals concerning application of games in didactics and pedagogy to the Ministry of Education and raises interest in games via different media including the internet.

The association will also take a stand in public matters related to games.

It is planning to cooperate with similar scientific/scholarly societies, organisations and institutions in Poland and abroad.

GRAP forum site: www.ptbg.org.pl

Headquarters : ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel. : (061) 866 04 22

Contact : jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

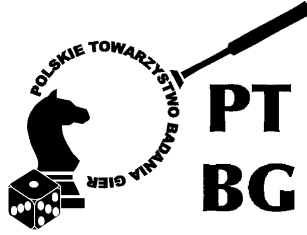
The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

Mirosław Filiciak PhD
Vice President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Michał Mochocki PhD
Secretary



Die polnische Gesellschaft zur Spieleforschung

Die PTBG ist die 1. akademische ludologische Gesellschaft in Polen. In ihr versammeln sich Forscher und Studierende zahlreicher Universitäten mit unterschiedlicher Spezialisierung sowie Personen aus anderen Berufskreisen und auch „Praktiker“ – Spieler und Designer – die sich alle in irgendeiner Form mit dem Phänomen Spiel befassen.

Das Ziel der Gesellschaft ist es, Wissen über Spiele, sowohl in theoretischer wie auch in praktischer Form zu entwickeln und zu vermitteln. Die PTBG erhebt den Anspruch, dass ihre Mitglieder wertvolle wissenschaftliche Theorien schaffen und innovative, praktische Lösungen vorstellen. Die Gesellschaft organisiert u.a. Treffen, Konferenzen, Workshops, Kurse und andere mit der Spieleforschung verbundene Aktivitäten, und sie propagiert die Idee, dass Spiele eine kreative Form des Zeitvertreibs sind.

Die PTBG arbeitet mit dem polnischen Bildungsministerium zusammen und beabsichtigt, Vorschläge zur sinnvollen Nutzung von Spiel in Didaktik und Pädagogik einzureichen sowie allgemein das Interesse für Spiele mittels verschiedener Medien (inkl. des Internets) zu stärken. Die Gesellschaft vertritt ihre Standpunkte in öffentlichen Debatten zum Thema Spiel und plant, mit ähnlichen Gesellschaften, Organisationen und Institutionen in Polen und anderen Ländern zusammenzuarbeiten.

GRAP forum site: www.ptbg.org.pl

Headquarters : ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel. : (061) 866 04 22

Contact : jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

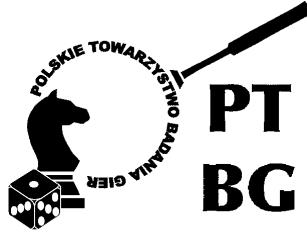
The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

Mirosław Filiciak PhD
Vice President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Michał Mochocki PhD
Secretary



Asociacion Polaca de Investigaciones sobre Juegos

PTBG es la primera organización docente ludológica en Polonia. Reúne científicos y estudiantes de muchas universidades que se ocupan de los juegos en el amplio sentido de la palabra – sobre todo los RPG y los juegos de ordenador.

Su objetivo consiste en popularizar y desarrollar el conocimiento sobre los juegos, teórica (desde el punto de vista de diferentes disciplinas o interdisciplinariamente) y prácticamente (la creación y la divulgación de los juegos, su uso didáctico). PTBG pretende que sus miembros lleguen a conclusiones docentes de valor e introduzcan soluciones prácticas innovadoras.

La asociación organiza – a su cuenta y con la colaboración con instituciones docentes – encuentros, discusiones docentes y otros eventos relacionados con la investigación sobre los juegos.

Tiene la intención de divulgar y editar los trabajos docentes sobre la ludología, escritos en Polonia. PTBG propugna la idea de los juegos como un pasatiempo creativo, quiere presentar sus conclusiones sobre el uso de los juegos en la didáctica ante el Ministerio de Educación, al igual que aumentar el interés sobre los juegos, entre otros, mediante Internet. Además, la organización va a presentar su opinión en cuanto a las cuestiones de interés común, relacionadas con los juegos. Se planea la colaboración con las asociaciones docentes e instituciones que trabajan sobre temas parecidos en el país y en el extranjero.

GRAP forum site: www.ptbg.org.pl

Headquarters : ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel. : (061) 866 04 22

Contact : jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

Mirosław Filiciak PhD
Vice President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Michał Mochocki PhD
Secretary

PROGRAM RAMOWY KONFERENCJI

GODZINY	SOBOTA, 16 LISTOPADA 2013
od godz. 9.00	Rejestracja uczestników – w hallu budynku D.S. „Jowita”
9.30 – 9.45	Inauguracja konferencji (Sala B) Zarząd Główny i Rada PTBG
Obrady plenarne: Ludologia i gry stosowane Prowadzący: dr Michał Mochocki	
9.45-10.15	dr Augustyn Surdyk Przedmiot badań ludologii w Polsce i na świecie na przykładzie DiGRA i PTBG
10.15-10.45	dr Paweł Kleka, dr Paweł Łupkowski Grywalizacja badań naukowych – jak zapewnić wysoką jakość otrzymanych wyników?
10.45-11.00	Marcin Łączyński Prezentacja książki pt. „Gry szkoleniowe. Praktyczny przewodnik”
Panel dyskusyjny: Gamifikacja szkolnictwa wyższego Prowadzący: dr Michał Mochocki Uczestnicy dyskusji: mgr Magdalena Litwin, mgr Marek Janigacz, dr Sonia Fizek	
11.00-12.00	Pytania do prelegentów i panel dyskusyjny
12.00-12.30	Przerwa na kawę

Obrady w sekcjach

GODZINY	Sekcja 1 Sala A GRY JEZYKOWE prowadzenie: dr Augustyn Surdyk	Sekcja 2 Sala B EKONOMICZNE I EDUKACYJNE ASPEKTY GAMIFIKACJI prowadzenie: mgr inż. Jakub Marszałkowski	Sekcja 3 Sala 117 PRZEMIANY ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH prowadzenie: mgr Maria B. Garda
12.30-12.50	prof. dr hab. Tadeusz Morawski Palindromadery (30 min.)	mgr Marek Janigacz Gamifikacja – współczesna forma gorączki złota?	mgr Anna Zamościk Syndrom/kompleks Piotrusia Pana w perspektywie badań ludologicznych. Zachęta do namysłu
12.50-13.10	prof. dr hab. Tadeusz Morawski Zabawy słowne dla dzieci (30 min.)	mgr Magdalena Litwin Pojęcie grywalizacji wobec zjawisk związanych z rynkiem pracy	mgr Mateusz Felczak Imperium rozrywki. Produkcja i zabawa w przemysle gier komputerowych
13.10-13.30		inż. Jakub Wawrzyniak Gamifikacja w edukacji: przegląd wymagań dla platformy gamifikacyjnej	mgr Adam Flamma Sportowa (r)ewolucja: od „FIFy” do <i>Kinecta</i> . Nowe przestrzenie wirtualnego sportu
13.30-14.00	Pytania do prelegentów i dyskusje w sekcjach		
14.00-16.00	Przerwa obiadowa		

Obrady w sekcjach

GODZINY	Sekcja 1 Sala A SPOŁECZNOŚCI GRACZY prowadzenie: dr Michał Sołtysiak	Sekcja 2 Sala B GRY WOBEC SZTUKI I DZIEDZICTWA KULTUROWEGO prowadzenie: dr hab. Jan Franciszek Jacko	Sekcja 3 Sala 117 GRY I INSPIRACJE, METAFORY, ADAPTACJE prowadzenie: dr Tomasz Majkowski
16.00-16.20	dr Paweł Łupkowski Struktura niekooperatywnych zachowań graczy w konkursie Loebnera	dr Łukasz Androsiuk Noël Carroll vs. ludolodzy – runda druga. Narracyjne gry komputerowe/konsolowe w perspektywie klaryfikacyjnej teorii sztuki masowej	Mateusz Jakubiak Adaptacja w grach wideo
16.20-16.40	mgr Agnieszka Taper <i>Force Crusaders</i> – od społeczności skupionej wokół gier do nieformalnego stowarzyszenia. Konteksty socjologiczne	mgr Andrzej Strużyna Artystyczne gry Anny Anthropy	mgr Maria B. Garda Seria <i>Diablo</i> i jej dominanty
16.40-17.00	dr Katarzyna Marak Gry <i>Silent Hill</i> i ich fani: gracze jako odbiorcy, krytycy i znawcy	dr inż. Rafał Szrajber Dziedzictwo w grach wideo. Gry wideo jako element dziedzictwa	mgr Justyna Janik Spotkanie z obcym – gra wideo jako metafora ponowoczesnych mechanizmów społecznych
17.00-17.30	Pytania do prelegentów i dyskusje w sekcjach		
17.30-17.45	Przerwa na kawę		

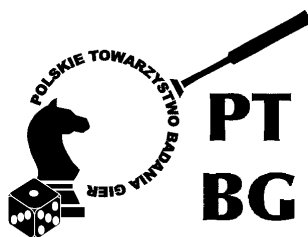
Obrady w sekcjach

GODZINY	Sekcja 1 Sala A PODŁOŻE GIER: MITY, Dyskursy, IDEOLOGIE prowadzenie: dr Jerzy Szeja	Sekcja 2 Sala B GAMIFICATION (ENGLISH SECTION) prowadzenie: dr Aleksandra Mochocka	Sekcja 3 Sala 117 GRY W BIZNESIE I ZARZĄDZANIU prowadzenie: mgr Marcin Lisek
17.45-18.05	Maciej Nawrocki <i>E pluribus unum?</i> – amerykańskie mity w grach wideo	dr Sonia Fizek Rethinking Gamification	dr hab. Jan Franciszek Jacko Gry w zarządzaniu jako zjawisko analogiczne
18.05-18.25	mgr Bartłomiej Schweiger Ciało w grach – <i>case study</i> Katawa Shoujo	dr Michał Mochocki GAMEDEC.UKW Case Study: Building Curriculum for Game Studies & Design	mgr Marek Janigacz Symulacyjne gry biznesowe – tworzenie oraz obszary zastosowania
18.25-18.45	mgr Piotr Sterczewski Jak wygraliśmy Powstanie Warszawskie. Polityki pamięci i gry planszowe	Marcin Petrowicz Relations of game mechanics and meta-dynamics – analysis based on selected analogue games	dr inż. Jan Zych Kształtowanie unikatowych kompetencji menedżerskich poprzez gry poważne
18.45-19.15	Pytania do prelegentów i dyskusje w sekcjach		
20.00	Kolacja integracyjna w restauracjach „Sphinx”, ul. Św. Marcin 66/72 oraz „U MNIE CZY U CIEBIE CAFE & LUNCH” ul. Gwarna 3		

GODZINY	NIEDZIELA, 17 LISTOPADA 2013
	Obrady plenarne: Metody badań nad grami (Sala B) Prowadząca: dr Agata Zarzycka
9.00-9.30	dr Jerzy Szeja Fikcja rzeczywistości i rzeczywistość fikcji. Gry i literatura we współczesności
9.30-10.00	mgr Stanisław Krawczyk Krytyk krytyków. O polemikach Christophera J. Fergusona z negatywnymi ocenami agresji w grach komputerowych
10.00-10.30	dr Tomasz Majkowski Problemy poetyki gier wideo
10.30-11.00	Pytania do prelegentów i dyskusja
11.00-11.30	Przerwa na kawę

	Obrady w sekcjach		
GODZINY	Sekcja 1 Sala A PSYCHOLOGICZNE ASPEKTY GIER prowadzenie: mgr Stanisław Krawczyk	Sekcja 2 Sala B GRY W PERSPEKTYWIE KOMUNIKACYJNEJ I PERFORMATYWNEJ prowadzenie: dr Paweł Schreiber	Sekcja 3 Sala 117 GRY W EDUKACJI prowadzenie: dr Paweł Kleka
11.30-11.50	dr Katarzyna Skok Wykorzystanie rzeczywistości wirtualnej w grach – wnioski z badań nad iluzją gumowej ręki	dr Arkadiusz Jabłoński O nieprzetłumaczalności gier komunikacyjnych. Studium przypadku	Marcin Łączyński Biznesowe gry decyzyjne jako przykład realizacji postulatu nauki przez doświadczenie – analiza procesu uczenia w grze
11.50-12.10	Maciej Szuba Zastosowanie gier wideo w psychoterapii	Julia Szczęsna Performatywne aspekty interakcji człowiek-maszyna-komputer na przykładzie gier komputerowych	dr Agnieszka Masłowiecka, dr Małgorzata Dmochowska Gra jako narzędzie kształtowania kompetencji emocjonalnych u uczniów
12.10-12.30	mgr Aleksandra Busse-Brandyk Życie – najpoważniejsza społecznościowa narracyjna gra fabularna	mgr Marzena Matyka Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych jako profesjolekt	dr Maciej Słomczyński Dydaktyczne aspekty projektowania gier
12.30-12.50		dr Joanna Andrzejewska-Kwiatkowska Konzept für den Workshop „Deutsch-polnische zukunftsbezogene Mediation“	Anna Marko O potencjale pedagogiki dramy na lekcjach języka niemieckiego
12.50-13.30	Pytania do prelegentów i dyskusje w sekcjach		
13.30-13.55	Przerwa na kawę		

	Obrady w sekcjach		
GODZINY	Sekcja 1 Sala A GRY TRADYCYJNE I PLANSZOWE prowadzenie: mgr Marcin Lisek	Sekcja 2 Sala B GRY PRZYGODOWE I LARP prowadzenie: dr Michał Mochocki	Sekcja 3 Sala 117 SPOŁECZNOŚCI GRACZY prowadzenie: dr Sonia Fizek
13.55-14.15	mgr Bartosz Prabucki Użyteczność aplikacyjna tradycyjnych sportów i gier. Wybrane przykłady	dr Paweł Schreiber Źródła <i>notgames</i> w tekstowych grach przygodowych	mgr Adam Konopnicki Badanie użytkowników sieciowych gier komputerowych – perspektywa etno- i autoetnograficzna
14.15-14.35	dr Michał Sołtysiak Archeologia szachów. Przyczynek do badania legitymizacji zmian kulturowych na przykładzie transformacji figury wezyra w królową	mgr Magdalena Cielecka Myśliciel drugosobowy. Gracz wobec bohatera gry przygodowej	mgr Miłosz Markocki Gracz MMORPG; samotny wilk, czy zwierzę stadne
14.35-14.55	dr Aleksandra Mochocka Gra planszowa a utwór literacki: propozycje badawcze	mgr Krzysztof Chmielewski Efekt <i>bleed</i> w LARP – nowe spojrzenie, nowe perspektywy	
14.55-15.25	Pytania do prelegentów i dyskusje w sekcjach		
15.25-15.45	Zakończenie konferencji (Sala B) Zarząd Główny i Rada PTBG		



Abstrakty referatów

dr Łukasz Androsiuk

Akademia Pomorska w Słupsku, Instytut Pedagogiki

Noël Carroll vs. Ludolodzy – runda druga. Narracyjne gry komputerowe/konsolowe w perspektywie klaryfikacyjnej teorii sztuki masowej

W kontekście krytycznej refleksji, a nawet zaawansowanych formalnie badań nad komputerowymi/konsolowymi grami narracyjnymi istnieją co najmniej trzy powody, z uwagi na które klaryfikacyjna teoria sztuki masowej Noëla Carrola (dalej KTSMNC) zasługuje na szczególną uwagę. Po pierwsze: teoria o której mowa nie jest wyłącznie zbiorem luźnych uwag, skojarzeń i metafor – jakże charakterystycznych wciąż dla namysłu nad jej przedmiotem – lecz konsekwentną analityczną próbą odpowiedzi na pytania dotyczące jej istoty. Tym samym nie ulega dla mnie wątpliwości, że jest to próba (i to bez względu na jej powodzenie bądź porażkę) ważna i dla badaczy reprezentujących szeroko rozumiane *game studies*, już choćby z tego powodu, że jeśli nie kwestionuje ona, to z pewnością poddaje w wątpliwość oczywiste – jak mogłoby się wydawać – twierdzenie, zgodnie z którym narracyjne gry komputerowe/konsolowe stanowią integralny element „sztuki masowej”, a więc tej, której najczęściej odmawia się szacunku. Po drugie: KTSMNC stanowi również próbę odpowiedzi na pytanie dotyczące powodów szczególnej niechęci i (nierazko nieuzasadnionej) krytyki z jaką sztuka „nowych mediów” spotyka się zwykle ze strony jej badaczy. Ponieważ przedmiotem owej niechęci i krytyki w szczególności bywają właśnie gry komputerowe/konsolowe i w tym względzie teoria, o której mowa, może okazać się dla badaczy „światów z pikseli” interesująca. Po trzecie: KTSMNC to przede wszystkim próba odpowiedzi na pytanie dotyczące tego, w jaki sposób i za sprawą jakich kryteriów estetycznych odczytywać współczesną sztukę narracyjną, aby dostrzec jej niedoceniany i z hipokryzją lekceważony potencjał kulturowy, którego manifestacją są niewątpliwie również i gry komputerowe/konsolowe. Niniejszy temat stanowi kontynuację badań (zapoczątkowanych przy okazji „rundy pierwszej”) nad grami wideo pojmowanymi w kategoriach dzieł sztuki masowej. W kontekście problematyki tegorocznej konferencji podejmowana jest również próba odpowiedzi na pytanie dotyczące tego „czy stare pojęcia w badaniach nad grami są odpowiednie? Czy nowe pojęcia są trafne i potrzebne?”.

dr Joanna Andrzejewska-Kwiatkowska

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej,

Pracownia Badań Ludologicznych, Poznań

Konzept für den Workshop „Deutsch-polnische zukunftsbezogene Mediation”

W artykule podejmuje się próbę wyjaśnienia pojęcia mediacji interkulturowej, w szczególności uwzględniając różnice między mediacją mono i interkulturową według F. Liebe. W obu przypadkach chodzi o istniejące i powstające konflikty. Rola mediacji polega na tym, aby konflikt stwierdzić i zdiagnozować, docelowo zaś go rozwiązać.

Proponowane warsztaty mediacji interkulturowej zawierają liczne zadania i metody. Umożliwiają one zmniejszenie wzajemnego niezrozumienia czy wrogości między Polakami i Niemcami, są propozycją poszukiwania możliwości rozwiązywania konfliktów.

mgr Aleksandra Busse-Brandyk

Uniwersytet Wrocławski, Instytut Psychologii

Znaczenie gier w funkcjonowaniu i rozwoju psychicznym

Większość ludologów opisując, analizując i badając gry, traktuje je przede wszystkim jako odrębną formę aktywności. Niniejszy artykuł będzie próbą spojrzenia na grę jako na nieodłączny i całkowicie naturalny mechanizm funkcjonowania naszej psychiki oraz udowodnienia, że po prostu żyjąc, często

nieświadomie, gramy w poważną grę narracyjną i społecznościową. Stawką w tej grze jest nasza tożsamość, samoocena, poczucie bezpieczeństwa i relacje z otoczeniem. Zainteresowanych tym, w co, z kim i jak gramy, zapraszam na wystąpienie.

mgr Krzysztof Chmielewski

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Wydział Humanistyczny, Bydgoszcz

Efekt bleed w LARP – nowe spojrzenie, nowe perspektywy

Według dotychczasowych wskazań trwających wciąż badań autora nad problemem efektu *bleed* w larpach efekt ten jest stymulowany zewnątrz przez innych uczestników danej formy dramy, w sposób nieświadomy. Błędnie nazywa się go efektem przenikania, gdy jest w istocie „przesączeniem”, zmieniającym obie płaszczyzny wyjściowe. Poznanie i wyodrębnienie etapów zachodzenia efektu *bleed* może więc dostarczyć nowych narzędzi do kreowania i stymulacji scenariuszy larpowych, ale przede wszystkim do powiększenia strefy komfortu psychicznego uczestników.

mgr Magdalena Cielecka

Uniwersytet Jagielloński, Instytut Sztuk Audiowizualnych, Kraków

Myśliciel drugosobowy. Gracz wobec bohatera gry przygodowej

Gry przygodowe (ang. *adventure games*), zapoczątkowane przez gry tekstowe, takie jak *Colossal Cave Adventure* z 1977 roku, obecnie reprezentowane są przez różnorodne spektrum tytułów, zarówno tekstowych, jak i graficznych, uwzględniające także gry eksploracyjne oraz interaktywne filmy. Ze względu na specyficzne środowisko, z którego wywodzili się twórcy pierwszych przygodówek oraz utrudniający immersję interfejs gry przygodowe praktycznie od początku swego istnienia przejawiały tendencję do intertekstualności i połączonej z nią łatwości w łamaniu gatunkowej konwencji.

Inną wynikającą z tego cechą, możliwą do zaobserwowania już w pierwszych grach tekstowych, jest specyficzna relacja gracza i bohatera gry. To właśnie w przygodówkach można bezsprzecznie pokazać, że to nie wirtualny świat, ale jego protagonista stawia graczowi wyzwania. To on – dużo częściej niż otoczenie – ogranicza zakres interakcji i stanowi (odwołując się do terminologii E. Aarsetha) prawdziwy powód aporii i prawdziwy klucz do epifanii.

W swoim wystąpieniu zamierzam prześledzić rozwój zależności pomiędzy graczem i bohaterem gry przygodowej, jak również zaprezentować tytuły, które wyłamują się z głównego nurtu, oferując nieszablone i interesujące zmiany w tejże relacji.

mgr Mateusz Felczak

Uniwersytet Jagielloński, Instytut Sztuk Audiowizualnych, Kraków

Imperium rozrywki. Produkcja i zabawa w przemyśle gier komputerowych

Status społecznego i środowiskowego postrzegania praktyk grania w gry komputerowe przechodzi w ostatnich latach znaczącą ewolucję. Ludyczny aksjomat „dobrej zabawy” i pozycjonowania nowych tytułów jako narzędzi zapewniania doraźnej rozrywki coraz częściej podlega dyktatowi kalkulacji ekonomicznej, według której podejmowane są kluczowe decyzje dotyczące gry jako produktu oraz wytworu kultury: od mechaniki i fabuły po sposoby moderowania społeczności fanów. Wystąpienie dotyczy przede wszystkim analizy rozwiązań z zakresu mechaniki, sposobów motywowania i nagradzania gracza oraz nowych metod dystrybucji w kontekście coraz bardziej widocznych prób utowarowienia praktyk odbioru wybranych gier komputerowych – szczególnie tych mieszczących się w najbardziej powiązanych z wielkim biznesem segmencie AAA.

dr Sonia Fizek

Leuphana University, Centre for Digital Cultures, Lüneburg, Germany

Rethinking Gamification

Gamification may be understood “as the penetration of our society with methods, metaphors, values and attributes of games” (Fuchs 2013). The use of game elements, be it video or analogue, in non game contexts is not a new phenomenon. It has, however, gained wider recognition in the past few years, particularly in the marketing context. Gamification has the power to change human behaviour, or even the world according to Jane McGonigal (2012), one of the most fervent advocates of gamified systems. Gamification may drive participation, teach, motivate, and persuade. It may as well simply serve business purposes and lead to what may be ironically referred to as “pointsification” (Robertson 2013) or “de-gamification” (Mosca 2012). This presentation will encourage the audience to rethink gamification, raise critical awareness, and see “whether the process of gamification leads towards increased usability and user-friendliness or whether gamification could under certain circumstances be considered as [capitalist] ideology” (Fuchs 2013). Gamification seems to have found its greatest impact in the era of networked and data driven culture, which relies on the mechanisms of calculation,

quantification, and measurement. Let us see whether playful interfaces may be liberated from the label of the market's current weapon.

mgr Adam Flamma

Uniwersytet Wrocławski, Instytut Filologii Polskiej

Sportowa (r)ewolucja: od „Fify” do Kinecta. Nowe przestrzenie wirtualnego sportu

Gry sportowe od samego początku stanowiły jedno z najpopularniejszych i najczęściej wydawanych tytułów na różne platformy, wielokrotnie będąc przykładami technologicznego wyścigu między poszczególnymi producentami. Wśród tytułów sportowych możemy znaleźć symulatory gier zespołowych, sportów indywidualnych, zarządzania, a ostatnio także gry zręcznościowe czy tytuły przeznaczone do korzystania za pomocą czujników ruchu. Z technologicznego punktu widzenia wirtualny sport intensywnie ewoluuje. Dzięki takiemu rozwojowi możliwe jest również wprężenie gier sportowych w inne przestrzenie życiowe – przestrzeń prywatną, zawodową, związaną z wychowywaniem dzieci czy żywieniem. Gra staje się czymś więcej niż tylko formą rozrywki, a wirtualny sport przestaje być tylko i wyłącznie rozrywką. Referat ma na celu ukazanie głównych mechanizmów ewolucji gier sportowych oraz nowych przestrzeni ich odbioru i zastosowania. Prezentacja będzie też okazją do refleksji na temat zmian socjologicznych w środowisku graczy.

mgr Maria B. Garda

Uniwersytet Łódzki, Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej

Seria Diablo i jej dominanty

Diablo to jedna z flagowych serii studia Blizzard, rozwijana od połowy lat 90. ubiegłego wieku. Powstała jako innowacyjna wariacja na temat gatunku *roguelike*, w której zrezygnowano z formuły turowej na rzecz elementów fabularnych gier akcji. To proste rozwiązanie okazało się niezwykle udaną formułą i zostało z sukcesem powielone w sequelu. Wkrótce popularność serii zaowocowała powstaniem całych zastępów naśladowców, tworzących osobny podgatunek gier CRPG. Długo oczekiwana trzecia odsłona serii trafiła zarówno na komputery osobiste, jak i konsole, dzięki czemu jej twórcy starali się pozyskać nowe rzesze fanów. Referat ma za zadanie odpowiedzieć na pytanie, jak pierwotne założenia gatunkowe realizują się w ramach serii Diablo oraz w inspirowanych nią tytułach, m.in. Sacred (Ascaron, 2004) i Borderlands (Gearbox Software, 2009).

dr Arkadiusz Jabłoński

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Katedra Orientalistyki, Poznań

O nieprzetłumaczalności gier komunikacyjnych. Studium przypadku

Proces tłumaczenia wykracza poza poziom poszczególnych jednostek słownikowych lub wyrazowych. Przetłumaczalność dotyczy także tłumaczenia jednostek wyższego rzędu, do których w kontekście niniejszego referatu zaliczyć trzeba w szczególności schematy postrzegania rzeczywistości dostępne i oczekiwane przez nadawcę i odbiorcę przekazu. Schematy te można efektywnie interpretować w terminach gier komunikacyjnych. W wystąpieniu zostaną przedstawione dane dotyczące przypadku nieprzetłumaczalności konkretnego tekstu polskiego na realia niepolskie (konkretnie: japońskie) w odniesieniu do tak pojmowanych i definiowanych gier komunikacyjnych.

dr hab. Jan Franciszek Jacko

Uniwersytet Jagielloński, Instytut Ekonomii i Zarządzania, Kraków

Gry w zarządzaniu jako zjawisko analogiczne

Referat określa pojęcie gry w naukach o zarządzaniu w sposób obejmujący jego wieloznaczność i tożsamość. Rozważone zostaną następujące znaczenia „gry”: gra jako zbiór lub system reguł, nimi porządkowane nimi (regulowane i oceniane) procesy, dziedziny, sytuacje decyzyjne, strategie, rytuały, role, gra jako zabawa, rozrywka i racjonalne zaangażowanie. Wystąpienie będzie zawierało hipotezy wyjaśniające sposób ugruntowania zjawiska gry w naturze człowieka i bytu. W referacie wykorzystane zostaną metody rozumowania przez analogię.

Mateusz Jakubiak

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

Adaptacja w grach wideo

Tematem prezentacji będzie zagadnienie adaptacji dzieł literackich oraz filmowych do gier wideo. Na przykładzie powieści Dimitryja Głukhovskiego *Metro 2033* oraz gry komputerowej stworzonej na jej podstawie przeanalizuję w jaki sposób literatura przełożona zostaje na język gier wideo. Analiza ta stanie się następnie punktem wyjścia do rozważań nad konwencjami specyficznymi dla danego medium i w jaki sposób wymuszają one zmiany w obrębie fabuły utworu oraz jak ta z kolei wpływa na

gameplay. Poruszona zostanie także kwestia adaptacji wielopoziomowej, czyli sytuacji, w której gra powstaje na podstawie utworu już wcześniej przeniesionego z innego medium.

mgr Marek Janigacz

Polskie Towarzystwo Badania Gier, Poznań

Symulacyjne gry biznesowe – tworzenie oraz obszary zastosowania

Gry symulacyjne są efektywnym narzędziem nauczania dorosłych. Wykorzystywane są na wielu polach, choć to świat biznesu z całą pewnością rozpropagował taką formę nauki. Służą między innymi do rozwijania kompetencji potrzebnych na stanowiskach różnego szczebla – od pracowników szeregowych po wysoką kadrę kierowniczą. Znajdują zastosowanie także w rekrutacji, selekcji i wdrażaniu nowych pracowników oraz w ich późniejszej ocenie. O potencjale symulacyjnych gier biznesowych decyduje ich właściwe przygotowanie. Dobrze skonstruowana gra z pewnością stanowić będzie dużą wartość dla danej organizacji. Niedostosowanie jej do potrzeb i charakteru klienta może zaś przynieść sporo szkód. Autor oprze się na doświadczeniu w tworzeniu oraz przeprowadzaniu programów rozwojowych wykorzystujących gry symulacyjne.

mgr Marek Janigacz

Polskie Towarzystwo Badania Gier, Poznań

Gamifikacja – współczesna forma gorączki złota?

W dobie Internetu światowe trendy, zwłaszcza te związane z mediami społecznościowymi, rozwijają się znacznie szybciej niż kiedyś. Ich ewolucja liczona jest nie w latach, a w miesiącach. Z tej przyczyny wiele z nich zanika, zanim na dobre zdążą zakorzenić się w naszej świadomości. Podobna sytuacja może mieć miejsce z niezwykle popularnym ostatnio zjawiskiem, jakim jest gamifikacja. Obecnie każda duża firma chce ugrowić swoje produkty, co z kolei przyczynia się do powstawania nowych start-upów, które pragną tego dokonać. W konsekwencji jesteśmy świadkami pompowania „gamifikacyjnej bańki spekulacyjnej”, która może niedługo pęknąć. Autor postara się znaleźć odpowiedź na pytanie, czy gamifikacja to coś nieuchronnego, z czym każdy z nas będzie miał do czynienia, czy trend, który upadnie, i to z wielkim hukiem.

mgr Justyna Janik

Uniwersytet Jagielloński, Instytut Sztuk Audiowizualnych, Kraków

Spotkanie z obcym – gra wideo jako metafora ponowoczesnych mechanizmów społecznych

Gra wideo jest dynamiczną przestrzenią skonstruowaną z powiązanych ze sobą zdarzeń. Większość tych zdarzeń przybiera kształt spotkania z obcym. Dlatego też poruszanie się w przestrzeni gry można porównać do codzienności poruszania się po mieście. Jak pisze Zygmunt Bauman: „życie miejskie uprawiają obcy wśród obcych”. Przestrzeń gry jest dla gracza przestrzenią „uprawiania życia” wśród obcych i to zarówno w grach online, w których gracz rzeczywiście spotyka drugiego człowieka, jak i w trybie rozgrywki jednoosobowej, gdzie spotkaniem obcym jest program komputerowy manifestujący się poprzez grę. O ile w pierwszym przypadku rozumienie gry jako miejsca spotkania jest w pewien sposób naturalne, o tyle spotkanie gracz – komputer wydaje się już bardziej metaforyczne. Gracz uwiedziony formą wizualną wirtualnej rzeczywistości często nie zauważa, że pozorna różnorodność miejsc i postaci jedynie ukrywa jego wyobcowanie w świecie gry, w którym uproszczone już relacje społeczne stają się mechaniczne. Podobne strategie we współczesnej rzeczywistości zauważa wspomniany wyżej Zygmunt Bauman: ludzie, poruszając się po mieście, otoczeni są anonimową masą osób, z którymi łączą ich równie zestandaryzowane i uproszczone relacje. Kontakt z nieznanym zawsze sprowadza się do powierzchownej, chwilowej interakcji, w której nie ma miejsca na bezinteresowność. Wydaje się, że w tym aspekcie gra nie naśladuje w sposób zamierzony rzeczywistości ponowoczesnych relacji społecznych, ale staje się ich prawie idealną metaforą.

dr Paweł Kleka, dr Paweł Łupkowski

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Psychologii, Poznań

Grywalizacja badań naukowych – jak zapewnić wysoką jakość otrzymywanych wyników?

W wystąpieniu przedstawimy zagadnienie grywalizacji badań naukowych. Metody zaczerpnięte z dziedziny projektowania gier okazują się przydatne w obliczu problemu przetwarzania ogromnych ilości danych otrzymywanych we współczesnych badaniach naukowych (np. z dziedziny biologii czy astronomii). Skoncentrujemy się na problemie efektywności takiego rozwiązania oraz na pytaniu o procedury i techniki, które zapewniają wysoką jakość rezultatów otrzymywanych w zgrywalizowanych badaniach naukowych.

mgr Adam Konopnicki

Dolnośląska Szkoła Wyższa, Wrocław

Badanie użytkowników sieciowych gier komputerowych – perspektywa etno- i autoetnograficzna

Artykuł skupia się na metodologii prowadzonych na gruncie nauk społecznych badań nad społecznościami użytkowników sieciowych gier komputerowych, a w szczególności na zagadnieniu zastosowania w tego typu badaniach metodologii etnograficznej i autoetnograficznej. Opisywane rozważania dotyczą zarówno kwestii technicznych związanych z prowadzeniem takich badań, jak też późniejszej analizy jakościowej zebranego materiału.

mgr Stanisław Krawczyk

Uniwersytet Warszawski, Instytut Socjologii

Krytyk krytyków. O polemikach Christophera J. Fergusona z negatywnymi ocenami agresji w grach komputerowych

Według psychologów takich jak Craig A. Anderson i Brad J. Bushman granie w gry komputerowe zawierające agresję przynosi negatywne skutki społeczne, w tym wzrost nasilenia agresywnych zachowań w bezpośrednich kontaktach między ludźmi. Christopher J. Ferguson, pracownik naukowy florydzkiego Uniwersytetu Stetsona, jest jednym z najaktywniej działających krytyków tego poglądu naukowego. Wystąpienie opisuje główne zarzuty sformułowane w kilkunastu artykułach Fergusona z lat 2007–2013, dotyczące m.in. sposobu selekcjonowania cytowanych prac, przyjmowanego modelu agresji, a także opierania się na wynikach uzyskanych przy użyciu metod niestandardowych. Referat wspomina również o replikach na publikacje Fergusona.

Celem wystąpienia jest nie tylko przedstawienie ważnej postaci współczesnych badań psychologicznych nad grami komputerowymi, lecz także ukazanie niektórych trudności, z jakimi badania te się borykają. Referat ma charakter sprawozdawczy, toteż nie prezentuje własnego stanowiska w sprawie roli agresji w grach komputerowych.

mgr Magdalena Litwin

Uniwersytet Szczeciński, Instytut Polonistyki i Kulturoznawstwa

Pojęcie grywalizacji wobec zjawisk związanych z rynkiem pracy

Pracodawcy poszukują obecnie najczęściej osób zdolnych i kreatywnych, a także niebojących się wyzwań. Publikowane ogłoszenia o pracę, a także proces rekrutacji, stanowią swoistą grę, w której wygraną jest posada. Poprzez rozmaite zadania oraz sposób przeprowadzenia rozmowy kwalifikacyjnej rekruterzy starają się wyłonić osobę, która w najwyższym stopniu spełnia ich oczekiwania. To od kandydata zależy, w jakim stopniu zaangażuje się w to wyzwanie i jak się w nim odnajdzie. Zdarza się również, że to on tworzy reguły gry, aby przykuć uwagę pracodawcy, wykazać się i dać się zapamiętać. Niniejszy referat stanowi próbę odpowiedzi na pytanie, czy i w jakim zakresie pojęcie grywalizacji może być odpowiednie dla opisanego procesu.

Marcin Łączyński

SHtraining, Warszawa

Biznesowe gry decyzyjne jako przykład realizacji postulatów nauki przez doświadczenie – analiza procesu uczenia w grze

Metodologia nauki przez doświadczenie, bazująca na pracach Davida Kolba, jest jedną z najczęściej wykorzystywanych metodologii szkoleniowych we współczesnych szkoleniach zawodowych (zarówno w przypadku umiejętności technicznych, jak i społecznych). W oparciu o tę koncepcję powstają liczne programy szkoleniowe bazujące na interaktywnych metodach szkoleniowych, grach symulacyjnych lub nauce na stanowisku pracy. W tym wystąpieniu chciałbym zaprezentować przeprowadzoną z wykorzystaniem koncepcji Davida Kolba analizę procesu uczenia się w grze szkoleniowej. Celem analizy będzie identyfikacja najważniejszych etapów procesu uczenia przez doświadczenie, jakie zachodzi w grze. W toku analizy chciałbym pokazać i nazwać etapy i elementy rozgrywki, które dostarczają doświadczeń edukacyjnych istotnych z perspektywy koncepcji Kolba, a także pokazać, w jaki sposób struktura scenariusza gry szkoleniowej odzwierciedla cykl PDCA (zwany także Cyklem Kolba). Analiza zaprezentowana w referacie zostanie dokonana na przykładzie gry decyzyjnej *Kupcy z Fleet Street*, używanej przy szkoleniach kierowników średniego i wyższego szczebla dużych spółek z branży logistycznej i paliwowej.

dr Paweł Łupkowski

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza Instytut Psychologii, Zakład Logiki i Kognitywistyki, Poznań

Struktura niekooperatywnych zachowań graczy w konkursie Loebnera

W wystąpieniu przedstawię analizę zagadnienia niekooperatywności w dialogu na przykładzie konkursu Loebnera. Do analizy wykorzystam miarę niekooperatywności w dialogu zaprojektowaną przez B. Plussa. Przedstawię zestaw kategorii zachowań niekooperatywnych opracowany na potrzeby analizy dialogów z konkursu Loebnera. Zaprezentuję również miary niekooperatywności dla czterech dialogów z konkursu Loebnera (z edycji 2010). Uzyskane wyniki pozwalają na zauważenie ciekawej tendencji łączącej oceny wystawiane przez sędziów w konkursie Loebnera ze stopniem niekooperatywności programów komputerowych. W szczególności interesująca okazuje się również analiza tego, które ze wspomnianych typów zachowań mogą okazać się korzystne z punktu widzenia oceny sędziego.

dr Tomasz Majkowski

Uniwersytet Jagielloński, Wydział Polonistyki, Kraków

Problemy poetyki gier wideo

Istotną składową akademickiej refleksji nad grami wideo – czy szerzej, nad grami w ich odmianie ludycznej – jest nieustające poszukiwanie zbioru pojęć adekwatnych dla opisu ich złożoności. Pośród paradygmatów odrzuconych jako nieadekwatne najważniejsze miejsce zajmuje literaturoznawstwo w aspekcie narratologicznym, to jest zorientowanym na analizę warstwy fabularnej tekstu, rozumianego jako autonomiczny i zamknięty. Istnieją wszakże inne szkoły myślenia o dziele literackim, których dorobek może – jak wierzę – okazać się pożyteczny, zwłaszcza jeżeli akcentują problematykę relacji między czytelnikiem, tekstem i kulturą. Podczas wystąpienia spróbuję zarysować taką właśnie perspektywę, wskazując możliwe zastosowania podstawowych pojęć słownika teoretycznego Michaiła Bachtina do analizy gier wideo.

dr Katarzyna Marak

Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Katedra Kulturoznawstwa, Toruń

Gry Silent Hill i ich fani: gracze jako odbiorcy, krytycy i znawcy

Serię gier Silent Hill można bez wątplenia zaliczyć do jednych z najbardziej popularnych i znanych serii gier wideo z gatunku *survival horror*. Poza sukcesem dającym się zmierzyć liczbą sprzedanych egzemplarzy kolejnych części gry serię Silent Hill wyróżniają też oddanie i zaangażowanie graczy i fanów, przejawiające się na wiele sposobów i w wielu formach aktywności w Internecie. Na przykładzie konkretnych wątków, wypowiedzi i analiz tworzonych i dyskutowanych w społecznościach fanów Silent Hill, referat ma na celu wskazać różne role przyjmowane przez graczy, którzy nie tylko znają i lubią gry należące do serii, ale także podejmują się analizy fabuły poszczególnych części Silent Hill, występujących tam postaci i motywów, starając się zrozumieć złożoność wszystkich tych elementów oraz całości, jaką one tworzą. Co więcej, dzięki narzędziom oferowanym przez Internet, gracze mogą łączyć się w swoim dążeniu do lepszego zrozumienia gry, jak również pomagać sobie wzajemnie, dzieląc się znajomością gry czy oferując pomoc w przejściu poszczególnych części. Poświęcając czas na czynności takie jak spisywanie dogłębnych analiz gier bądź tworzenie szczegółowych poradników lub fanowskich filmów dokumentalnych, omawianie tychże oraz poszukiwanie wciąż nowych informacji, gracze przyjmują role nie tylko odbiorców, ale i krytyków i znawców. Przyglądając się tym rolom, jak również rodzajom aktywności fanów serii Silent Hill, można zaobserwować, choćby częściowo, złożoność zjawisk powstających w środowiskach fanów gier wideo.

Anna Marko

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej, Poznań

O potencjale pedagogiki dramy na lekcjach języka niemieckiego

Metoda znana, a jednak nieznaną? Dziecinne zabawy czy olbrzymia szansa dla nauczania języków obcych?

Pedagogika dramy to metoda, która wykorzystuje środki teatralne dla celów dydaktycznych, koncentrując się jednak nie na wyniku aktywności lekcyjnej (przygotowaniu przedstawienia teatralnego), ale na samym procesie uczenia się poprzez dramę. Metoda ta pozwala płynnie połączyć rozwijanie poszczególnych sprawności językowych z ogólnymi celami wychowawczymi, takimi jak kształtowanie postawy tolerancji, empatii i otwartości. Angażuje zatem całego ucznia, a nie tylko jego intelekt. Tym samym pedagogika dramy wpisuje się idealnie w ramy preferowanych dziś holistycznych, zorientowanych na działanie koncepcji dydaktycznych.

Drama to gra – ze swoimi regułami i fikcyjnym światem, który na określony czas przyjmujemy za swój. Jej stosowanie na lekcjach wpływa pozytywnie szczególnie na rozwój sprawności mówienia:

improvizowane realizacje scenek wspierają swobodne wypowiedzi. Dzięki wykorzystywaniu gestów, mimiki i ruchu podkreślone zostaje znaczenie niewerbalnej strony sytuacji komunikacyjnej, a dzięki naciskowi na emocjonalne odgrywanie ról ćwiczy się obcojęzyczną prozodję. Ponadto drama, stwarzając tzw. sytuacje „jak gdyby“, nadaje się wspaniale do nauczania interkulturowego, i do uwrażliwiania na odmienność reagowania i zachowania – kluczowej kompetencji na lekcjach języków obcych. Nie sposób nie wspomnieć też, że techniki dramowe uatrakcyjniają lekcje, a jednocześnie stanowią rozluźnienie przez ruch.

Pedagogika dramy kryje w sobie liczne możliwości, które zyskują specjalne znaczenie w kontekście lekcji języka obcego, gdzie sam język jako narzędzie komunikacji dopiero się szkoli i potrzebuje jeszcze wielu środków pomocniczych. Te właśnie możliwości, nie omijając jednak związanych z nimi trudności, chciałabym przedstawić w referacie. Opierać będę się przy tym na moich doświadczeniach w pracy technikami dramowymi, zebranych w kontakcie z niemieckojęzycznymi studentami, niemieckimi trzecioklasistami i polskimi gimnazjalistami.

mgr Miłosz Markocki

Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Katedra Kulturoznawstwa, Toruń

Gracz MMORPG; samotny wilk, czy zwierzę stadne

Referat ma na celu przedstawienie różnych aspektów związanych z powstawaniem społeczności graczy wokół gier MMORPG. Na przykładach konkretnych gier (m.in. World of Warcraft, Star Trek Online, Elder Scrolls Online oraz Lineage II), autor przedstawi złożoność i różnorodność procesów społecznotwórczych w grach MMORPG. Zostaną poruszone kwestie nie tylko różnych typów społeczności powstających wokół tychże gier, ale również tego, jak wielopoziomowe i złożone mogą być powstające społeczności graczy. Poruszony zostanie również związek pomiędzy stylem gry poszczególnych graczy a przynależnością do społeczności graczy.

dr Agnieszka Masłowiecka,

Uniwersytet w Białymstoku, Wydział Pedagogiki i Psychologii

dr Małgorzata Dmochowska,

Uniwersytet w Białymstoku, Instytut Socjologii

Gra jako narzędzie kształtowania kompetencji emocjonalnych u uczniów

Współczesna edukacja szkolna, nastawiona na wymierny sukces, najlepiej w postaci wyniku sprawdzianu testowego, prawie całkowicie pomija niestety rozwój emocjonalny i społeczny dziecka. Godziny wychowawcze, choć teoretycznie mają kształtować kompetencje emocjonalne, zwykle są kolejną lekcją matematyki. Sami wychowawcy (w klasach IV-VI), natomiast, nie mają w trakcie własnej edukacji zawodowej (nie są przecież pedagogami z wykształcenia) choćby minimalnej liczby zajęć praktycznych z zarządzania (radzenia sobie) z grupą (liczba zajęć z psychologii i pedagogiki w ramach studiów kierunkowych, np. z matematyki, jest zatrwająco niska i w niewielkim stopniu bazuje na metodzie uczenia się przez doświadczenie). Z tego powodu niezbędne wydają się dwa główne działania zaradcze:

- należy zaproponować grupom dzieci (klasom) narzędzie lub produkt, które umożliwią kształtowanie emocjonalnych i społecznych kompetencji, takich jak.: integracja członków grupy i ich współpraca, poprawa komunikacji interpersonalnej, uświadomienie ról grupowych, wartości podobieństw i różnic między członkami grupy, kreatywność, uczenie się przez doświadczenie;

- nauczycielom wychowawcom należy umożliwić szkolenie z zarządzania klasą, podstaw „posługiwania się” procesem grupowym, uważności na uczniów jako wychowanków. Ponieważ kształtowanie wymienionych powyżej kompetencji i umiejętności w obszarze biznesowym (szkolenia dla biznesu) jest już realizowane w postaci bardzo atrakcyjnych gier szkoleniowych, uważamy, że ta forma pracy tym ciekawsza i atrakcyjniejsza będzie dla uczniów klas IV-VI szkoły podstawowej (a także gimnazjów i liceów). Liczne doniesienia z badań zagranicą i w Polsce (m.in. prowadzone przez Polskie Towarzystwo Badania Gier) informują, że gra jest jedną z najbardziej skutecznych metod uczenia się i współpracy. Dlaczego nie zacząć pracować nad współpracą, integracją, kreatywnością, umiejętnościami negocjacji i asertywności już z dziećmi i młodzieżą (zamiast czekać aż zostaną one członkami HRu)?

Gra jest formułą, która posiada jasne reguły i liczne gratyfikacje, wynikające z określonych zachowań. Powinna posiadać ciekawą narrację, historię, która zachęca do poszukiwania rozwiązania podanego problemu. Jest rodzajem aktywności zachęcającej dzieci i młodzież (oczywiście dorosłych także) do wysiłku intelektualnego i emocjonalnego, który zainteresowani określają za Mihalyem Csikszentmihalyem jako przepływ („*the flow*”) – stan uniesienia, koncentracji, spełnienia.

„Gra w klasę” – której projekt przedstawiony zostanie w trakcie referatu, kształtująca kompetencje konieczne do prawidłowego rozwoju emocjonalnego i społecznego, radzenia sobie w grupie klasowej (i każdej innej) jest pomysłem, którego celem jest próba „rozmontowania” sztywnych i niekorzystnie utrwalonych ról grupowych, kształtowanie umiejętności dialogu, integrowanie członków grupy, rozwiązywanie problemów przez współpracę, a nie wykluczenie. Wychowawcom, którzy w ramach Gry występują jako moderatorzy gry, projekt ten daje możliwość nabycia praktycznych (poprzez metodykę nauczania przez doświadczenie, *Action Learning*) umiejętności zarządzania grupą, wzmaganie uczniów w ich rozwoju nie tylko intelektualnym.

mgr Marzena Matyka
Uniwersytet Rzeszowski

Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych jako profesjolekt

Uczestnicy klasycznych gier fabularnych stanowią wspólnotę komunikatywną, jako że wytworzyli i stosują własny socjolekt, czyli uwarunkowaną środowiskowo odmianę języka ogólnego, opartą w tym przypadku na więzi wynikającej ze wspólnych zainteresowań. Ów wariant wykreowany został na bazie stylu potocznego i wzbogacony o warstwy leksyki znormalizowanej (stanowi ją terminologia zamieszczona w podręcznikach do poszczególnych systemów) oraz leksyki socjolektalnej (nacechowane emocjonalnie ekwiwalenty terminów).

Obserwacja struktury socjolektu uczestników klasycznych gier fabularnych pozwala włączyć go w obręb profesjolektów, które cechują się przewagą elementów o funkcji profesjonalno-komunikatywnej nad składnikami prymarnie ekspresywnymi. Niemniej należy mieć na uwadze fakt, iż nie sposób wytyczyć sztywnych granic pomiędzy poszczególnymi typami socjolektów.

dr Aleksandra Mochocka

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Bydgoszcz

Gra planszowa a utwór literacki: propozycje badawcze

Wystąpienie dotyczy różnorodnych aspektów związanych z badaniami nad relacją pomiędzy grą planszową a jej literackim pierwowzorem lub uzupełnieniem, takich jak np. spójność ludonarracyjna, czy wybrane problemy przekładu intersemiotycznego. Analizowanym przykładem, ukazującym celowość skupienia się na proponowanych zagadnieniach, będzie „Gamedec – gra neoplanszowa”, odnosząca się do cyklu utworów Marcina Przybyłka pod tym samym tytułem.

dr Michał Mochocki

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Bydgoszcz

GAMEDEC.UKW Case Study: Building Curriculum for Game Studies & Design

In October 2013, Casimir the Great University in Bydgoszcz launched a 2nd Gen Humanities B.A. programme, with GAMEDEC: Game Studies&Design one of its specialisations. This presentation will be a case study in the creation of its curriculum, rooted in the humanities but focused on extensive hands-on practice and close cooperation with the game dev industry.

prof. dr hab. Tadeusz Morawski

Politechnika Warszawska, Instytut Radioelektroniki

Palindromadery

Palindromy (zdania lustrzane) czyta się tak samo od początku i od końca. Najbardziej znany w Polsce to dziewiętnastowieczny „kobyła ma mały bok”. Dłuższy palindrom powinien kojarzyć się z większym zwierzęciem, np. dromaderem. Takie rozumowanie naszego wielkiego poety, naukowca i tłumacza Stanisława Barańczaka doprowadziło do powstania nowego określenia – palindromader.

W naszym piśmiennictwie istnieją dwie książki z palindromaderymi: wspomnianego S. Barańczaka „Pegaz zdębiał” (1995) oraz „Palindromadery”, T. Morawskiego (2013). Pierwsza z tych książek zawiera rozdział i ok. 30 palindromaderów, druga ma ich 10 razy więcej. Referat pomyślany jest jako krótki pokaz śmiesznych zdań lustrzanych. Będzie też miejsce na dyskusję o różnych grach słownych.

prof. dr hab. Tadeusz Morawski

Politechnika Warszawska, Instytut Radioelektroniki

Zabawy słowne dla dzieci

Zaprezentowane będą zabawy słowne oferowane dzieciom ze szkół podstawowych (także w ramach Polskiej Akademii Dzieci) oraz młodzieży szkolnej. Będą to zabawne kalambury, akrostychy, akronimy, metagramy, anagramy, pangramy oraz, przede wszystkim, palindromy. Będzie też miejsce na dyskusję o tym, jak dzieci reagują na takie gry.

Maciej Nawrocki

Uniwersytet Jagielloński, Kraków

E pluribus unum? – amerykańskie mity w grach wideo

Tematem artykułu jest analiza wybranych mitów charakterystycznych dla kultury Stanów Zjednoczonych, stanowiących elementy narracji konkretnych gier wideo. Autor wskazuje na ich potencjalne znaczenie w kontekście procesu identyfikacji narodowej, zestawiając je z kilkoma teoriami kulturowymi, m. in. teorią „banalnego nacjonalizmu” Michaela Billiga. Wśród omawianych gier znajdują się części serii *Bioshock*, *Assassin's Creed* oraz *Saints Row*.

Marcin Petrowicz

Uniwersytet Jagielloński, Instytut Sztuk Audiowizualnych, Kraków

Relations of game mechanics and meta-dynamics – analysis based on selected analogue games

Game creators design mechanics and rules, constituting components of game dynamics. Game dynamics is a pattern of play resulting from the player's use of the mechanics for achieving game goals – it is the core of play experience. However, some interactions involved in the game are not direct derivatives of mechanics – they are called the metagame, unwritten rules, or meta-dynamics. Meta-dynamics plays an important role in social games, and especially non-computer games. When the rules and mechanics are not controlled by a machine, they tend to loosen up, and the game becomes an incentive for other interactions, such as a casual conversation over the board game. Among games the ones that use this mechanism in a significant way are party games. This genre provides entertainment at social gatherings, but rather than being a central point of such meetings, games act as an icebreaker to encourage social bonding. Not only is the mechanics of party games designed so that the dynamics involves social interaction, but also their meta-dynamics is crucial. For example in a popular game, *Twister*, the mechanics forces players to put their bodies in peculiar and difficult positions – contortions are the dynamics of the game. But even more important is its meta-dynamics – the social situation in which the players physically interact with each other – that makes the game so attractive. I analyze the design of the game mechanics in several non-computer party games, and their relations to meta-dynamics. The goal of the paper is to examine the methods enabling game designers to inscribe specific types of meta-dynamics in the party game genre.

mgr Bartosz Prabucki

Akademia Wychowania Fizycznego, Zakład Olimpizmu i Etnologii Sportu, Poznań

Użyteczność aplikacyjna tradycyjnych sportów i gier. Wybrane przykłady

Obok niewątpliwych korzyści poznawczych, jakie niosą ze sobą różnego rodzaju gry i sporty określane często jako „tradycyjne”, bardzo ważna jest także ich tzw. użyteczność aplikacyjna, czyli praktyczne zastosowanie w różnych kontekstach.

Gry i sporty typu tradycyjnego mają swoje zastosowanie w edukacji dzieci, młodzieży i dorosłych, aktywizacji osób starszych, integracji rodziny, służą jako elementy festynów rekreacyjnych, promocji zdrowia, stanowią elementy aktywnie promowanej zbiorowej tożsamości kulturowej wielu społeczności etc. W wystąpieniu zostaną zaprezentowane wybrane przykłady praktycznego zastosowania różnych gier i sportów, czyniące z nich pewien rodzaj gier i sportów stosowanych.

dr Paweł Schreiber

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Bydgoszcz

Źródła notgames w tekstowych grach przygodowych

Jednym z najciekawszych zjawisk w historii gier wideo ostatnich kilku lat jest pojawienie się i rozwój tzw. *notgames* – produkcji, które, wykorzystując środki wyrazu charakterystyczne dla gier komputerowych, świadomie odwracają się od mechanizmów gry (takich jak np. stawiane graczowi wyzwania czy określony cel rozgrywki). Tematem mojego wystąpienia będzie rozpoczynająca się w połowie lat 90. fala eksperymentalnych tytułów *interactive fiction*, która może być postrzegana jako interesujący prekursor *notgames*. Za punkt wyjścia przyjmuję definicję klasycznego modelu gry Jespera Juula. Pokazuję, jakich jej elementów pozbywają się tytuły takie jak *A Change in the Weather*, *Aisle*, *Photopia* czy *Galatea* – i zastanawiam się nad tym, na ile zastosowane w nich zabiegi komplikują i tak już skomplikowaną relację pomiędzy grami komputerowymi a grami w ogóle.

mgr Bartłomiej Schweiger
Uniwersytet Jagielloński, Instytut Socjologii, Kraków
Ciało w grach – case study Katawa Shoujo

W swoim wystąpieniu na przykładzie gry *Katawa Shoujo* zaprezentuję, w jaki sposób konceptualizowana może być cielesność postaci w grach. Przytoczone dzieło jest przypadkiem o tyle ciekawym, że z jednej strony udaje mu się skutecznie przełamywać dominujący dyskurs obrzydzenia związany z seksualnością osób niepełnosprawnych, z drugiej jednak ciągle podtrzymuje ten związany z wyglądem kobiecego ciała. Postaram się pokazać, w jaki sposób gra dokonuje obydwu tych rzeczy i gdzie dochodzi w niej do ścierania się prób wprowadzenia treści subwersywnych z dominującym dyskursem o cielesności. Do zilustrowania tych zjawisk posłuży mi koncepcja przemocy symbolicznej Pierre'a Bourdieu, przemyślenia Foucaulta na temat wiedzy-władzy oraz teoria Mary Douglas mówiąca o kulturowej konstrukcji obrzydzenia.

Najpierw pokażę w jaki sposób wytwarzane jest w kulturze Zachodu obrzydzenie seksualnością niepełnosprawnych, następnie przejdę do sposobów w jaki *Katawa* przełamuje i wychodzi poza tę dyskursywną ramę. Później omówię, jak wygląda konstrukcja fizycznej kobiecości w *Katawa Shoujo*, i w jaki sposób podtrzymuje ona dominujący w naszej kulturze obraz kobiecości. Na koniec zajmę się obszarami, w których obydwie te dyskursy łączą się oraz konsekwencjami tego połączenia.

dr Katarzyna Skok
Uniwersytet w Białymstoku, Wydział Pedagogiki i Psychologii

Wykorzystanie rzeczywistości wirtualnej w grach – wnioski z badań nad iluzją gumowej ręki

Badania nad iluzją gumowej ręki (Botvinick, Cohen, 1998) skupiają się na problemie integracji multisensorycznej – psychologicznych i fizjologicznych procesach leżących u podstaw kształtowania się postrzeżeń i świadomego doświadczenia. Wskazują na dominację percepcji wzrokowej – *video ergo sum* (Lenggenhager, Tadi, Metzinger, Blanke, 2007). Pierwsze obserwacje ogniskowały się na relacji pomiędzy widzeniem i somatosensoryką (gumowa ręka wydaje się zastępować własną, gdy obie są synchronicznie dotykane). Najnowsze badania z kolei pokazują, jak doświadczenie sprawstwa (ang. *agency*) – poruszanie głową lub palcem – wywołuje poczucie obecności w świecie wirtualnym i wrażenie posiadania wirtualnego ciała (awataru). Celem referatu jest prezentacja badań nad paradygmatem iluzji gumowej ręki oraz wskazanie możliwych przyszłych dróg rozwoju gier. Omówiona jest ewolucja paradygmatu i teoretyczne wnioski z płynące z badań, a także praktyczne rozwiązania mające zastosowanie w grach.

dr Maciej Słomczyński
Uniwersytet Warszawski, Wydział Pedagogiczny, Katedra Dydaktyki
Dydaktyczne aspekty projektowania gier

W społeczeństwie zdominowanym przez rozrywkę „gra” jest najczęściej utożsamiana z beztróską zabawą, natomiast rozrywka nie jest kojarzona z wysiłkiem, lecz z przyjemnością pozostawania w stanie odmiennej rzeczywistości. Zjawisko to można wykorzystać w procesie nauczania, ale nie znaczy to, że każda gra jest kształcąca. Choć trudno przecenić rolę zabawy w dydaktyce, to należy podkreślić, że jej edukacyjnym celem jest uwolnienie potencjału możliwości jednostki poprzez stworzenie odpowiednich warunków, a nie odciążenie uwagi od konkurencyjnych aktywności czy stworzenie pozorów rozrywki. Często jednak brak refleksji pedagogicznej prowadzi do sytuacji, w której sama gra staje się substytutem treści kształcenia. Autor referatu omawia idee projektowania dydaktycznego w kontekście konstruowania gier edukacyjnych. Omówienie poszczególnych etapów i uwarunkowań tego procesu pozwoli twórcom gier wykorzystać potencjał tkwiący w zabawie do osiągnięcia zamierzonych, a nie przypadkowych efektów.

dr Michał Sołtysiak
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Prahistorii, Poznań
Archeologia szachów. Przyczynek do badania legitymizacji zmian kulturowych na przykładzie transformacji figury wezyra w królową

Popularny zestaw bierek szachowych, zdawałoby się odwieczny i ustalony, bynajmniej nie oddaje ich pierwotnej wersji wyglądu i rodzaju. Pierwsze zestawy znane z wykopalisk nie zawierały znanych nam figur, takich jak królowa, gońce i skoczki. Zamiast nich mieliśmy wezyra, słonie, rydwany i jeźdźców, a ich znaczenie kulturowe było odmienne od tego, do którego przywykliśmy. Tym samym warto się zastanowić jak doszło do tej zmiany i czy można pokazać chronologię przekształcania się symboliki szachów z gry militarnej w dworską, czego najlepszym przykładem jest transformacja najmocniejszej figury na szachownicy – wezyra w królową. Transformacja figury wezyra

w królową miała miejsce na przełomie X i XI wieku, sądząc ze źródeł archeologicznych i historycznych. Na tę zmianę mogły mieć wpływ liczne nowe trendy kulturowe, ale również polityczne, jakie można zauważyć w tym okresie. Jej charakter wykraczał poza sferę estetyczną, ponieważ szachy odgrywały rolę nie tylko gry i rozrywki; były również przedmiotem prestiżowym i jako taki stanowiły istotny element symboliczny w kulturze materialnej. Poniższy artykuł stanowi próbę podsumowania tej transformacji i stanowi przyczynek do dyskusji o odzwierciedlaniu przez gry zmian społecznych, politycznych i kulturowych w średniowieczu.

mgr Piotr Sterczewski

Uniwersytet Jagielloński, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej, Kraków

Jak wygraliśmy Powstanie Warszawskie. Polityki pamięci i gry planszowe

W ostatnich latach na polskim rynku ukazało się wiele gier planszowych i karcianych nawiązujących tematycznie do polskiej historii. Referat przedstawi wnioski z badania wybranych przykładów takich gier (przede wszystkim tych wydanych i wspieranych przez Instytut Pamięci Narodowej) za pomocą narzędzi analizy ideologicznej, głównie proceduralnej retoryki Iana Bogosta.

Pokażę, w jaki sposób te analogowe gry poprzez swoje mechanizmy i warstwę przedstawieniową wspierają określone polityki pamięci związane z polską historią; omówię środki, za pomocą których w medium interaktywnym formułowana jest narracja historyczna zgodna z wizją promowaną przez polskie instytucje oraz wskażę ewentualne niespójności, które mogą zaistnieć między tą wizją a mechanizmami rozrywki lub praktykami graczy.

mgr Andrzej Strużyna

Uniwersytet Opolski, Wydział Filologiczny

Artystyczne gry Anny Anthropy

Artystyczne gry komputerowe są jednym z nurtów wchodzących w obręb gier poważnych. Ich odmienność od gier wideo nastawionych wyłącznie na rozrywkę wynika z odrębnego celu, jaki stawiają sobie ich twórcy. Najczęściej jest nim podejmowanie poważnych społecznych tematów (co jest podstawową cechą *serious games*), lecz równie interesujące są próby kontestowania utartych schematów gatunkowych oraz stereotypowego ujmowania cielesności i seksualności w grach wideo. Gra komputerowa staje się w rękach artystów narzędziem o krytycznym potencjale, oferującym możliwość uchwycenia rzeczywistości w innej perspektywie i dokonania jej dekonstrukcji. Wśród amerykańskich twórców niezależnych gier wideo jedną z interesujących postaci jest Anna Anthropy, której twórczość jest ważnym głosem we współczesnym dyskursie społecznym dotyczącym nie tylko emancypacji środowiska LGBT, lecz także pojmowania gier komputerowych i gier artystycznych w społeczeństwie.

A. Anthropy to amerykańska twórczyni niezależnych gier komputerowych. Programowane przez nią gry wideo wyróżniają jej twórczość spośród innych aplikacji przynależnych do nurtu gier poważnych.

A. Anthropy to osoba transseksualna, która jest zaangażowaną aktywistką w środowisku LGBT. Gry wideo służą jej jako artystyczne medium, w których porusza tematy ściśle związane z jej biografią.

Gry komputerowe Anthropy to produkcje związane z ideologią wolnego dostępu do oprogramowania i DIY („zrób to sam”). Jej twórczość, poruszająca tematykę gender (m.in. kwestię poczucia obcości osób transpłciowych w społeczeństwie czy stereotypizacji płci w grach wideo), wpisuje się w nurt cyberfeminizmu. Same gry autorstwa amerykańskiej aktywistki, z racji częstego kontestowania strukturalnych cech komercyjnych gier komputerowych, są przejawem gier poważnych, ponieważ nie tylko podejmują ważne tematy społeczne, lecz czasem przybierają formę antygier: są pułapkami nastawionymi na graczy, które ujawniają konfiguracywność gier oraz ich stereotypowe pojmowanie wyłącznie jako źródła rozrywki. Przykładem takich aplikacji mogą być m.in. hipertekstowa „Police Bear”, w której gracz pomimo dostępnych ścieżek nie jest w stanie zapanować nad agresją tłumu i własnymi emocjami, oraz „Lazer Bitches”, czyli strzelanka przeglądarkowa dla dwóch osób, w której przyciski strzału autorka zredukowała do jednego klawisza, co stanowi nie tylko naruszenie ram gatunkowych, lecz zmienia także status i percepcję gracza.

Na szczególną uwagę zasługuje gra „Dys4ia”, która jest interaktywną narracją autorki wykorzystującą formę medium, jaką jest gra komputerowa. „Dys4ia” przedstawia historię Anthropy, która postanowiła poddać się terapii hormonalnej. Gracz podążający za narracją Anny odkrywa towarzyszące jej emocje. Aktywna partycypacja w opowieści autorki (czyli granie w „Dys4ię”) pozwala odbiorcy zbliżyć się do towarzyszących jej problemów i emocji, oferując całkowicie odmienne doświadczenie aniżeli komercyjne produkcje o charakterze rozrywkowym.

Anny Anthropy zyskała dużą popularność za sprawą podejmowania tematów do tej pory rzadko obecnych w grach komputerowych. Jej prowokujące artystyczne gry, pełne odniesień do BDSM oraz specyficznego humoru autorki, zachęcają nie tylko do refleksji nad tematami społecznymi, lecz także

specyfiki gier wideo preferujących m.in. stereotypowe i jednolite modele cielesności oraz seksualności awatarów.

dr Augustyn Surdyk

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej,

Pracownia Badań Ludologicznych, Poznań

Przedmiot badań ludologii w Polsce i na świecie na przykładzie DiGRA i PTBG

Gry wszelkiego typu i społeczności graczy oraz wydarzenia i zjawiska im towarzyszące stały się od kilku dekad nieodłącznym elementem kultury popularnej, obok kina, telewizji i muzyki POP, obiektem badań kulturoznawców, medioznawców, literaturoznawców, językoznawców, antropologów, socjologów, psychologów i przedstawicieli licznych innych dziedzin i dyscyplin naukowych, a zaledwie od kilkunastu lat stanowią na coraz większą skalę przedmiot badań naukowców (najczęściej tych samych) świadomie działających pod szyldem wciąż kształtującej się młodej dyscypliny naukowej – ludologii (ang. *ludology*), w tym zrzeszonych w towarzystwach naukowych zajmujących się badaniem gier i coraz śmielej określających siebie mianem ludologów (ang. *ludologists*). Porównując jednak obiekty zainteresowań rodzimych i zagranicznych badaczy gier nieco inaczej rozkładają się proporcje między liczbą podejmowanych badań gier cyfrowych i niecyfrowych oraz zauważalne są różnice w ogólnym postrzeganiu przedmiotu i zakresu badań ludologii. Aby prześledzić owe różnice i zbadać ich skalę zdecydowaliśmy się dokonać w niniejszym referacie przeglądu i porównania dotychczasowego dorobku oraz zakresów badawczych wybranych, reprezentatywnych krajowych i zagranicznych naukowych gremiów ludologicznych.

Julia Szczęsna

Uniwersytet Jagielloński, Katedra Performatyki, Kraków

Performatywne aspekty interakcji człowiek – maszyna-komputer na przykładzie gier komputerowych

Celem wystąpienia jest przedstawienie performatywnych właściwości procesu „grania w grę”. Rozpatrywana będzie możliwość wykorzystania dramaturgii do badania gier komputerowych, uzasadniona hipotezą, że konstrukcję gry można odnieść do tego, co „pomiędzy” dramatem a realizowanym „tu i teraz” przedstawieniem. Taka perspektywa łączy się z prezentowaną w tym referacie koncepcją performatywności wywiedzioną z definicji performansu Richarda Baumana oraz neurokognitywnej teorii świadomości Geralda Edelmanna i prowadzącą do kluczowego dla tej analizy rozpoznania – performans związany jest z realizowaniem procesów instrukcyjnych oraz selekcyjnych, dlatego też może być użyteczny w badaniu gier komputerowych. Ta propozycja analityczna zostanie skonfrontowana z podejściem ludologicznym i narratologicznym oraz zjawiskiem gamifikacji.

dr Jerzy Szeja

Polskie Towarzystwo Badania Gier, Łochów

Fikcja rzeczywistości i rzeczywistość fikcji. Gry i literatura we współczesności

Przedstawię zbieżności między grami komputerowymi a literaturą współczesną, które są znaczące dla określenia ich cech dystyngowanych oraz kształtu kultury współczesnej.

dr inż. Rafał Szrajber

Politechnika Łódzka, Instytut Informatyki

Dziedzictwo w grach wideo. Gry wideo jako element dziedzictwa

Dziedzictwo to indywidualny zasób budowany poprzez własne doświadczenia. Nowe media stają się narzędziem kształtującym tożsamość odbiorcy wykorzystując do komunikacji płaszczyznę ekranu. Referat zaprezentuje próbę określenia wykorzystania gier wideo jako narzędzia do wirtualnej reprezentacji dziedzictwa oraz ich roli we współczesnej kulturze w odniesieniu do możliwości kształtowania zawartego w nich przekazu.

Maciej Szuba

Uniwersytet Jagielloński, Instytut Sztuk Audiowizualnych, Kraków

Zastosowanie gier wideo w psychoterapii

W swoim wystąpieniu pragnąłbym przedstawić powody, dla których gry wideo mogą stać się wartościową metodą wspomagania działań psychoterapeutycznych oraz omówić możliwości, które rodzą się wraz z przyjęciem takiego sposobu prowadzenia terapii, powołując się przy tym na praktyków i naukowców z obszaru psychoterapii. Gry wideo, podobnie jak planszowe, pozwalają obserwować wybrane zachowania pacjenta oraz wchodzić z nim w specjalną interakcję, jednak w odróżnieniu od gier planszowych, gry wideo odwracają sytuację wyższości psychoterapeuty podczas terapii, oferują bardziej elastyczne mechaniki oraz bardziej komfortową rozgrywkę opierającą się na metodzie prób i

błędów. Osadzę również projektowaną metodę stosowania gier wideo w kontekście innych metod wykorzystywanych w psychoterapii – przede wszystkim biofeedbacku, którego ludyczny charakter wynika z wyrazistego akcentu kierowanego przez tę metodę w stronę mechanizmu sprzężenia zwrotnego. We wnioskach kończących moje wystąpienie wyrażę moje własne przewidywania dotyczące możliwości wykorzystania gier wideo w procesie psychoterapii.

mgr Agnieszka Taper

Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie, Wydział Nauk Społecznych,

Katedra Edukacji i Kultury

Force Crusaders – od społeczności skupionej wokół gier do nieformalnego stowarzyszenia. Konteksty socjologiczne

Referat ma na celu przedstawienie 16 lat istnienia Zakonu Jasnej Strony Mocy Force Crusaders pod kątem przemiany ze społeczności skupionej wokół gier związanych z „Gwiezdnymi Wojnami” w nieformalne stowarzyszenie. Autorka skupia się na socjologicznych aspektach internetowej społeczności graczy, redefinicji jej potrzeb i celów oraz staraniach grupy o jej trwałość w kontekście długości jej istnienia.

inż. Jakub Wawrzyniak

Politechnika Poznańska, Instytut Informatyki

Gamifikacja w edukacji: przegląd wymagań dla platformy gamifikacyjnej

Gamifikacja procesu nauczania stanowi wyzwanie, któremu obecnie poświęca się coraz większą uwagę. Kolejni nauczyciele zwracają się w kierunku wykorzystania w edukacji mechanizmów znanych z gier. Upatrują w tym szansy na takie zorganizowanie środowiska edukacyjnego, aby oferowało ono szereg możliwości stymulowania zaangażowania studentów w naukę. Punktem wyjścia dla referatu jest literatura przedstawiająca aktualny stan badań w ww. temacie. Omówione zostaną wybrane metody wspierające realizację celów gamifikacji. Posłużą one do wyselekcjonowania mechanizmów, których implementacja doprowadzi do zaprojektowania narzędzia (platformy software’owej), urealnającego zdefiniowane uprzednio założenia. Referat stanowić będzie próbę skonstruowania (na bazie wybranych doświadczeń), katalogu wymagań formułowanych dla aplikacji pełniącej rolę wspierającą proces gamifikacji nauczania.

mgr Anna Zamościk

Akademia Pomorska w Słupsku, Instytut Pedagogiki

Syndrom/kompleks Piotrusia Pana w perspektywie badań ludologicznych. Zachęta do namysłu

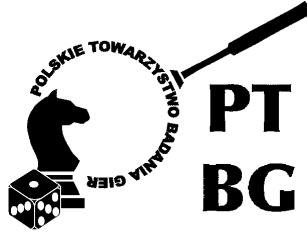
Coraz częściej i wyraźniej dający się dostrzec interdyscyplinarny charakter nauki formalnie określanej mianem ludologii powoduje, że uwaga badaczy podejmujących próby charakterystyki zjawiska, jakim jest tzw. „kultura gier komputerowych/konsolowych”, koncertować winna się nie tylko na grach, ale i również na graczach. Wychodząc z założenia, że o kształcie kultury tej w dużej mierze przesądzą właśnie ci ostatni, a jednocześnie reprezentując stanowisko aktywnego zawodowo psychologa, podstawowe dla omawianego problemu pytania pragnę sformułować następująco: „Na czym polega fakt, że to właśnie kulturze gier komputerowych wciąż jeszcze przypisuje się Syndrom Piotrusia Pana?”, „Czy za przypisywany kulturze tej syndrom odpowiedzialni są gracze, czy też same gry?”, oraz „Czy to gry stanowią psychologiczną reprezentację gracza, czy też podmiotowość gracza stanowi ich konceptualno-strukturalne odzwierciedlenie?”. Sformułowane wyżej pytania uważam za równie ważne dla psychologów zainteresowanych zjawiskiem, jakim jest jakim jest kultura gier komputerowych, jak i inspirujące dla samych przedstawicieli branży gier video, tj. samych twórców oraz projektantów gier komputerowych/konsolowych.

dr inż. Jan Zych

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Zakład Studiów nad Bezpieczeństwem, Poznań

Kształtowanie unikatowych kompetencji menedżerskich poprzez gry poważne

Gry i symulacje redukują ograniczenia występujące w świecie rzeczywistym (np. logistyczne), zapewniając jednocześnie środowisko, w którym można kształtować unikatowe kompetencje. Na bazie gry poważnej „Legion” autor prezentuje mechanizmy kształtowania kompetencji menedżerskich.



Lista uczestników konferencji

1. dr Łukasz Androsiuk
Akademia Pomorska w Słupsku, Instytut Pedagogiki
jozef314@wp.pl
2. dr Joanna Andrzejewska-Kwiatkowska
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej,
Pracownia Badań Ludologicznych Poznań
andkwiat@o2.pl
3. Michał Bartnicki
Uniwersytet Warszawski, Instytut Profilaktyki Społecznej i Resocjalizacji
michal.bartnicki1991@gmail.com
4. Silvester Bucek
Masaryk University, MU Game Studies, Czech Republic
sboochek@gmail.com
5. mgr Aleksandra Busse-Brandyk
Uniwersytet Wrocławski, Instytut Psychologii
aleksandra.b-b@wp.pl
6. mgr Krzysztof Chmielewski
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Wydział Humanistyczny, Bydgoszcz
larpowisko@gmail.com
7. mgr Magdalena Cielecka
Uniwersytet Jagielloński, Instytut Sztuk Audiowizualnych, Kraków
magdalena.cielecka@gmail.com
8. dr Małgorzata Dmochowska
Uniwersytet w Białymstoku, Instytut Socjologii
mdm.dmochowska@gmail.com
9. dr inż. Roman Domański
Wyższa Szkoła Logistyki, Katedra Systemów Logistycznych, Poznań
roman.domanski@wsl.com.pl
10. mgr Mateusz Felczak
Uniwersytet Jagielloński, Instytut Sztuk Audiowizualnych, Kraków
mateuszvf@gmail.com

11. dr Sonia Fizek
Leuphana University, Centre for Digital Cultures, Lüneburg, Niemcy
soniafizek@soniafizek.com
12. mgr Adam Flamma
Uniwersytet Wrocławski, Instytut Filologii Polskiej
adamflamma@op.pl
13. dr Paweł Frelik
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, Zakład Literatury i Kultury Amerykańskiej, Lublin
pawel.frelik@umcs.edu.pl
14. mgr Maria B. Garda
Uniwersytet Łódzki, Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej
mbgarda@uni.lodz.pl
15. Anna Gródek
Uniwersytet Jagielloński, Kraków
an.grodek@retrogracz.pl
16. dr Arkadiusz Jabłoński
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Katedra Orientalistyki, Poznań
yaboo@amu.edu.pl
17. dr hab. Jan Franciszek Jacko
Uniwersytet Jagielloński, Instytut Ekonomii i Zarządzania, Kraków
153@dr.com
18. Mateusz Jakubiak
Uniwersytet Jagielloński, Kraków
mat.jakubiak@gmail.com
19. mgr Marek Janigacz
Polskie Towarzystwo Badania Gier, Poznań
marekjanigacz@wp.pl
20. mgr Justyna Janik
Uniwersytet Jagielloński, Instytut Sztuk Audiowizualnych, Kraków
kisia.janik@poczta.fm
21. Ariana Jeż
Uniwersytet Jagielloński, Kraków
ariana.jez@retrogracz.pl
22. dr Paweł Kleka
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Psychologii, Poznań
kleka@amu.edu.pl
23. mgr Adam Konopnicki
Dolnośląska Szkoła Wyższa, Wrocław
ad.konopnicki@gmail.com

24. mgr Stanisław Krawczyk
Uniwersytet Warszawski, Instytut Socjologii
krawczykstanislaw@gmail.com
25. Jakub Krzekotowski
Uniwersytet Opolski
a_kon@o2.pl
26. mgr Marcin Lisek
Politechnika Poznańska, Wydział Informatyki
wolfswar@interia.pl
27. mgr Magdalena Litwin
Uniwersytet Szczeciński, Instytut Polonistyki i Kulturoznawstwa
magdal.litwin@gmail.com
28. Marcin Łączyński
SHtraining, Warszawa
laczynski.marcin@gmail.com
29. mgr Agnieszka Łojarczyk
agnieszka.lojarczyk@o2.pl
30. mgr Agnieszka Łupkowska
Społeczna Szkoła Podstawowa nr 2 w Poznaniu
agnieszka.lupkowska@gmail.com
31. dr Paweł Łupkowski
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Psychologii,
Zakład Logiki i Kognitywistyki, Poznań
Pawel.Lupkowski@amu.edu.pl
32. dr Tomasz Majkowski
Uniwersytet Jagielloński, Wydział Polnistyki, Kraków
tzm@fandom.art.pl
33. dr Katarzyna Marak
Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Katedra Kulturoznawstwa, Toruń
katarzyna_marak@yahoo.com
34. Anna Marko
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej, Poznań
am48260@st.amu.edu.pl
35. mgr Miłosz Markocki
Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Katedra Kulturoznawstwa, Toruń
milosz_markocki@yahoo.com
36. mgr inż. Jakub Marszałkowski
Politechnika Poznańska, Instytut Informatyki
jakub.marszalkowski@cs.put.poznan.pl

37. dr Agnieszka Masłowiecka,
Uniwersytet w Białymstoku, Wydział Pedagogiki i Psychologii
a.maslowiecka@gmail.com
38. mgr Marzena Matyka
Uniwersytet Rzeszowski
marzena.matyka@interia.pl
39. mgr Katarzyna Mirocha
Polski Instytut Antropologii, Warszawa
katarzynamirocha@gmail.com
40. dr Aleksandra Mochocka
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego,
Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Bydgoszcz
aleksandra.mochocka@gmail.com
41. dr Michał Mochocki
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego,
Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Bydgoszcz
michal.mochocki@gmail.com
42. prof. Tadeusz Morawski
Politechnika Warszawska, Instytut Radioelektroniki
morawski@ire.pw.edu.pl
43. mgr Michał Mycka
Polskie Towarzystwo Badania Gier
michal@mycka.pl
44. Maciej Nawrocki
Uniwersytet Jagielloński, Kraków
mnawrocki@interia.eu
45. dr Agnieszka Nowicka
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza,
Instytut Lingwistyki Stosowanej, Poznań
agnieszka.nowicka@amu.edu.pl
46. Marcin Petrowicz
Uniwersytet Jagielloński, Instytut Sztuk Audiowizualnych, Kraków
marcin.petrowicz@gmail.com
47. Anna Pikuła
Akademia Sztuk Pięknych, Wydział Artystyczny, Katowice
anpinak@gmail.com
48. Katarzyna Pikuła
Akademia Sztuk Pięknych, Wydział Artystyczny, Katowice
pikasia21@gmail.com

49. mgr Bartosz Prabucki
Akademia Wychowania Fizycznego, Zakład Olimpizmu i Etnologii Sportu, Poznań
bartosz241@op.pl
50. mgr Irena Przygoda
Polskie Towarzystwo Badania Gier, Poznań
oldyrek@wp.pl
51. Maciej Przygoda
Polskie Towarzystwo Badania Gier, Poznań
oldyrek@wp.pl
52. mgr Karolina Roziewicz
Niezależny badacz, Poznań
karolina.roziewicz@gmail.com
53. mgr Jakub Ryfa
Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu, Wydział Gospodarki Międzynarodowej
jakub.ryfa.87@gmail.com
54. dr Paweł Schreiber
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego,
Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Bydgoszcz
pawelschr@o2.pl
55. mgr Bartłomiej Schweiger
Uniwersytet Jagielloński, Instytut Socjologii, Kraków
bartlomiej.schweiget@uj.edu.pl
56. dr Katarzyna Skok
Uniwersytet w Białymstoku, Wydział Pedagogiki i Psychologii
kskok488@gmail.com
57. dr Maciej Słomczyński
Uniwersytet Warszawski, Wydział Pedagogiczny, Katedra Dydaktyki
kurs@akademicki.edu.pl
58. mgr Iga Ewa Smoleńska
Polskie Towarzystwo Badania Gier, Gdańsk
guha@szuszuha.com
59. dr Michał Sołtysiak
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Prahistorii, Poznań
mjksol@gmail.com
60. mgr Piotr Sterczewski
Uniwersytet Jagielloński, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej, Kraków
piotr.sterczewski@uj.edu.pl
61. mgr Andrzej Strużyna
Uniwersytet Opolski, Wydział Filologiczny
andrzejstruzyna@gmail.com

62. dr Augustyn Surdyk
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej,
Pracownia Badań Ludologicznych, Poznań
SurdykMG@amu.edu.pl
63. Julia Szczęsna
Uniwersytet Jagielloński, Katedra Performatyki, Kraków
szczesna.julia@gmail.com
64. dr Jerzy Szeja
Polskie Towarzystwo Badania Gier, Łochów
jszeja@pro.onet.pl
65. dr inż. Rafał Szrajber
Politechnika Łódzka, Instytut Informatyki
rafal.szrajber@p.lodz.pl
66. Maciej Szuba
Uniwersytet Jagielloński, Instytut Sztuk Audiowizualnych, Kraków
maciej.j.szuba@gmail.com
67. mgr Agnieszka Taper
Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie, Wydział Nauk Społecznych,
Katedra Edukacji i Kultury
agnieszka.taper@gmail.com
68. mgr Natalia Wajda
Poznań
n.wajda@poczta.onet.pl
69. inż. Jakub Wawrzyniak
Politechnika Poznańska, Instytut Informatyki
jakub@itpeople.pl
70. Marta Wiecka
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej, Poznań
wiecka.marta@gmail.com
71. mgr Wojciech Wiecki
ILO im. K. Marcinkowskiego w Poznaniu
wojciech.wiecki@gmail.com
72. mgr Michał Wierzbicki
michal.wierzbicki@wp.eu
73. Zuzanna Wnuk
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Katedra Orientalistyki, Poznań
wnuk.zuzanna@gmail.com
74. mgr Anna Zamościk
Akademia Pomorska w Słupsku, Instytut Pedagogiki
ania-zamcio@wp.pl

75. dr Agata Zarzycka
Uniwersytet Wrocławski, Instytut Filologii Angielskiej
zarzycka.agata@gmail.com
76. Monika Zarzycka
Uniwersytet Warszawski
isiata@gmail.com
77. dr inż. Jan Zych
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa,
Zakład Studiów nad Bezpieczeństwem, Poznań
janzych@cyberman.com.pl

Notatki

Notatki

Notatki

Notatki