

Adrianna Linertowicz

UNIWERSYTET JANA KOCHANOWSKIEGO W KIELCACH

adrianna.linertowicz@gmail.com

Sprawozdanie z konferencji naukowej „Gry wideo – media, komunikacja, rozrywka”

gólnopolska Konferencja Naukowa „Gry wideo – media, komunikacja, rozrywka” odbyła się 15 listopada 2024 roku w budynku Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Była to już piąta edycja tego wydarzenia, które zostało zapoczątkowane w roku 2015 pod nazwą „Gry wideo jako forma komunikacji społecznej”. Celem spotkania było podjęcie dyskusji wokół szeroko rozumianej tematyki gier cyfrowych, głównie tej związanej z mediami.

Organizatorem konferencji był Instytut Mediów, Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej UJK. Konferencję honorowym patronatem objęło Polskie Towarzystwo Komunikacji Społecznej. Oficjalne otwarcie konferencji miało miejsce o godzinie 9:30. Uczestników i gości w imieniu władz Instytutu uroczyście powitali dr Przemysław Ciszek oraz prof. UJK Aleksandra Lubczyńska, życząc wszystkim owocnych obrad, wymiany doświadczeń oraz nawiązywania nowych znajomości naukowych.

Konferencja składała się z trzech paneli, w których eksperci mieli możliwość prezentacji swoich wystąpień. Pierwszy panel rozpoczął się referatem dr. hab. Krzysztofa Kaszewskiego z Uniwersytetu Warszawskiego, pt. *Modyfikacje tytułów gier wideo w przekazach medialnych*. W swoim wystąpieniu autor podkreślił znaczenie tytułu w grach wideo oraz jego przekształcenia w przekazach medialnych. Wskazał przyczyny, funkcje oraz podstawowe mechanizmy takich przekształceń w mediach wyspecjalizowanych.

Następnie wystąpił inż. Dominik Kaliszewski z Politechniki Świętokrzyskiej z referatem pt. *Jak mówić do gier komputerowych? Czyli o językach gier słów kilka*. Przybliżył tematykę zastosowania oraz specyfiki różnych języków skryptowych wykorzystywanych w branży gier komputerowych. W swojej analizie przedstawił porównanie ich możliwości, wydajności i łatwości użycia zarówno z perspektywy deweloperów, jak i społeczności moderskiej.

Kolejnym prelegentem był dr Mateusz Kot z Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego z referatem *Komunikowanie graczy poza przestrzenią gry Pokemon Go! Analiza wątków komunikacyjnych na przykładzie grup dyskusyjnych na Facebooku*. Zaprezentował wyniki analizy dwóch grup dyskusyjnych (o zasięgu międzynarodowym i krajowym), które zrzeszają graczy Pokemon Go! na Facebooku. W referacie przedstawiono zakres tematyczny poruszanych wątków, a także charakter reakcji oraz dyskusji dotyczący badanych postów.

Później zaprezentował się dr Marcin Biernat z Akademii Nauk Stosowanych w Bielsku-Białej z wystąpieniem *Modele biznesowe w e-sporcie*. W swoim referacie omówił on modele biznesowe funkcjonujące w ekosystemie e-sportowym. Przybliżył też pojęcie modelu biznesowego oraz ekosystemu e-sportowego, rozumianego jako układ współzależnych aktorów/podmiotów, zorganizowanych wokół graczy i widzów, jak również wskazał rozmaite sposoby monetyzacji w e-sporcie.

Podsumowaniem pierwszego panelu było omówienie gier wideo z perspektywy marketingu, edukacji i wpływu społecznego, którego podjął się gość specjalny – Jacek Jankowski z Wirtualnej Polski oraz IAB Polska w wystąpieniu *Współczesne gry wideo i gracze: edukacja, marketing, aspekt społeczny*. Przybliżył wielowymiarowy charakter gier wideo oraz ich oddziaływanie na wiele aspektów życia, takich jak biznes i marketing, komunikacja społeczna czy edukacja.

Otwarcie drugiego panelu konferencji była debata *Gry wideo – ewolucja medium, transformacja komunikacji, hegemonia rozrywki?*, w której stanowiska zajęli Jacek Jankowski, Wojciech Pleszka, Marek Picheta oraz Karol Tutaj. Wymiana zdań koncentrowała się m.in. wokół wpływu gier wideo na życie społeczne, ich roli w procesie komunikacji, a także ewolucji kultowych tytułów na przestrzeni lat. Publiczność również chętnie zabierała głos w tym segmencie wydarzenia.

Jako pierwsza w drugim panelu zaprezentowała się Marta Kaliszewska z Akademii Handlowych Nauk Stosowanych w Radomiu z referatem *Gry edukacyjne: skuteczność i praktyczne zastosowania w edukacji*. W swoim wystąpieniu skupiła się na przybliżeniu tematyki gier wideo w kontekście edukacji. Odwołując się do mechaniki gier edukacyjnych, elementów rywalizacji oraz narracji, wykazała, iż gry wideo mogą stanowić skuteczne narzędzie w procesie nauczania.

Następnie wystąpił lic. Krzysztof Słowikowski z Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach z prezentacją *Przykłady wykorzystania programistycznych gier w procesie edukacji*. Omówił rolę gier w edukacji pod kątem rozwijania

kompetencji programistycznych uczniów, jak również włączania gier do procesu dydaktycznego. W swoim wystąpieniu podkreślił, iż uwzględnianie ich w tym procesie pozwala skutecznie przekazywać wiedzę w sposób atrakcyjny, a przy tym rozwijać umiejętności abstrakcyjnego i kreatywnego myślenia.

Panel drugi zakończył się wystąpieniem lic. Aleksandra Grygiera z Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu, który wygłosił referat *Wykorzystanie gier komputerowych do przestępstwa skarbowego poprzez organizowanie gier e-hazardowych. Studium prawne*. Przedmiotem wystąpienia było uwypuklenie problematyki wykorzystania gier komputerowych do działalności przestępczej poprzez tworzenie serwisów e-hazardowych, które za pośrednictwem wirtualnych przedmiotów dostępnych w takich grach stoją w opozycji do obowiązującego prawa i zasad uwzględnionych w Kodeksie karnym skarbowym.

Po przerwie obiadowej i interesujących rozmowach w kuluarach nadeszła pora na ostatni panel piątej edycji konferencji „Gry wideo – media, komunikacja, rozrywka”. Jako pierwszy w trzeciej sekcji zaprezentował się mgr Paweł Dyrduł z Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, który wygłosił referat *Gracz jako konsument – o prywatnoprawnych aspektach ochrony gracza w grach wideo*. W ramach referatu przedstawiono motywy uzasadniające podjęcie regulacji w przedmiocie ochrony graczy jako konsumentów treści cyfrowych. Główny akcent położono na obowiązki twórców gier, jak również na zidentyfikowane problemy i wyzwania, z którymi w niedalekiej przyszłości będą zmuszeni zmierzyć się producenci gier.

Kolejnym prelegentem był mgr Krzysztof Chmielewski, który wystąpił z tematem *Dzieci mnie biją – portret gracza w polskim stand-upie*. W swoim wystąpieniu poruszył rolę gier w kulturze popularnej, odnosząc się głównie do aspektu komediowego. Starał się odpowiedzieć na pytania, jaki obraz gracza jest kreowany przez polską scenę stand-upu oraz z jakimi intencjami autorzy programów scenicznych podejmują wątki związane z grami.

Następnie wystąpiła mgr Adrianna Linertowicz z Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach z referatem *Pixel art w grach wideo. Kiedyś i obecnie*. Przedstawiła ona historię rozwoju techniki pixel art na przestrzeni lat oraz jej wykorzystanie we współczesnych produkcjach dostępnych na rynku gier wideo.

Ostatnim prelegentem był dr Przemysław Ciszek z Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach, który wygłosił referat *Sztuczna inteligencja w grach wideo. Przegląd zastosowań*. Przedstawił pokrótce historię AI stosowanej w grach oraz podstawowe typy skryptów stosowane już od lat 80. XX wieku.

Omówił także przykłady użycia uczenia maszynowego do prototypowania gier i do zwiększania sprawności ich działania na platformach docelowych.

Każdy z paneli zakończył się krótkim podsumowaniem i dyskusją, zaś oficjalne zakończenie wydarzenia nastąpiło po godzinie 16:00.

Tegoroczna Konferencja „Gry wideo – media, komunikacja, rozrywka” stanowiła okazję do pogłębionych rozważań nad grami wideo w wielu aspektach. Prelegenci w swoich wystąpieniach poruszali się po niezwykle szerokim spektrum tematyki oddziaływania gier wideo – omówiono m.in. ich wpływ na przeobrażenia społeczne, ich potencjał komunikacyjny, marketingowy i edukacyjny, jak również wymiar gier w dyskursie prawnym, kulturowym czy językoznawczym. Nie mogło zabraknąć również aspektu edukacyjnego i rozrywkowego. Wydarzenie stanowiło swoistą platformę do zaprezentowania rozmaitych obszarów funkcjonowania gier w przestrzeni medialnej.