

**Michał Jas**

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

ORCID 0000-0003-4258-9127

## **Sprawozdanie z Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej „Gry wideo: media, komunikacja, rozrywka”, Kielce 4 listopada 2021**

W dniu 4 listopada 2021 roku odbyła się Ogólnopolska Konferencja Naukowa pod tytułem „Gry wideo: media, komunikacja, rozrywka”. Organizatorem wydarzenia była Katedra Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach. Niestety, ze względu na sytuację epidemiczną, konferencja odbyła się w formie zdalnej, wykorzystując wirtualne narzędzie MS Teams.

Tuż po godzinie 9. oficjalnie rozpoczęto obrady konferencji. Uroczystego otwarcia w imieniu organizatorów dokonała dziekan Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach prof. dr hab. Beata Wojciechowska. W swoim wystąpieniu wyraziła radość z tego naukowego przedsięwzięcia, dodając, że gry stanowią ważny przedmiot badań dla wielu dziedzin naukowych: medioznawstwa, humanistyki, socjologii, antropologii, kulturoznawstwa. W imieniu władz kieleckiego uniwersytetu następnie głos zabrała kierownik Katedry Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej prof. UJK dr hab. Olga Dąbrowska-Cendrowska. Wspomniała, że to już trzecia konferencja z cyklu „Gry wideo” zorganizowana przez Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach. Wcześniejsze konferencje w trybie stacjonarnym odbywały się w 2015 oraz 2016 roku, ciesząc się równie dużą frekwencją słuchaczy oraz prelegentów z różnych ośrodków badawczych z całego kraju.

Ze względu na spore zainteresowanie naukowców tematyką gier wideo i związanych z nimi rozrywki i komunikacji, wystąpienia badaczy odbywały się w czterech sekcjach: dwóch porannych oraz dwóch popołudniowych.

W pierwszej sekcji ogłoszono referaty, które w sposób syntetyczny i holistyczny traktowały gry wideo i ich komunikacyjno-rozrywkowy wymiar. Tematami wystąpień były: *Rozrywka w mediach. Szkic teoretyczny* (mgr Michał Jas, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach); *Interaktywna rozrywka w grach wideo – komunikacja w przestrzeni sztuki gier komputerowych* (mgr Monika Bujewska, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy); *Potencjał immersyjny komunikatów wizualnych na przykładzie gier wideo* (dr Alicja Waszkiewicz-Raviv, Uniwersytet Warszawski); *Gry wideo w perspektywie medialnej i językowej na przykładzie gier jednoosobowych i wieloosobowych* (Maciej Prokop, Uniwersytet Rzeszowski); *Synkretizm medialnego dyskursu o grach wideo: między techniką, kulturą a biznesem* (dr hab. Krzysztof Kaszewski, Uniwersytet Warszawski).

Druga sekcja omawianej konferencji dotyczyła idiograficznych aspektów gier wideo. Zaprezentowano takie wystąpienia jak: *Joy-stick. Wątki gamingowe w polskim stand-upie* (mgr Krzysztof Chmielewski, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy); *Edukacyjne zastosowanie popularnych gier komputerowych wśród dzieci i młodzieży* (Paweł Dobrowolski, Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu); *Gry komputerowe w terapii zajęciowej i pedagogice resocjalizacyjnej* (Patrik Daniel Garkowski, Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu; Szkoła Wyższa im. Pawła Włodkowica w Płocku); „*Sztuczki i kruczki*”, czyli o przeobrażeniach growych poradników (dr Marcin M. Chojnacki); *Kierunek – sieć. Restrukturyzacja i nowy model biznesowy „CD Action”* (Bartłomiej Wojnowski, NHL Stenden University of Applied Sciences); *Popularyzowanie „kieszonki”. Studium przypadku „GameBoy Magazyn”* (dr Dominika Staszko-Chojnacka, Uniwersytet Łódzki).

Trzecia sekcja koncentrowała się wokół problematyki oddziaływania gier wideo: zarówno tych nowoczesnych, jak i starszych. Tematami wystąpień w tej części były: *Stare gry wideo na YouTube* (dr Przemysław Cizek, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach); *Problematyka gier MMORPG* (mgr inż. Marcin Malinowski, Wojskowa Akademia Techniczna); „*Wolność*” w fabułach interaktywnych (dr hab. prof. UAM Mirosław Wobalis); *Wpływ grania w gry komputerowe na ocenę kolorów i wartości przedmiotów* (mgr Michał Maciej Postek, Akademia Pedagogiki Specjalnej im. M. Grzegorzewskiej); oraz *Co się dzieje, gdy nie da się przewidzieć co się wydarzy – o interakcjach międzyludzkich w grach o otwartych światach* (mgr Dawid Sypniewski, SWPS, School Of Form).

Na ostatniej, czwartej części tego naukowego wydarzenia uwaga badaczy była skoncentrowana wokół współczesnych wyzwań, jakie wynikają z popularyzacji gier wideo. W tej sekcji przedstawiono referaty na następujące tematy: *Zbadanie możliwości zwiększenia obszaru rozrywki w wirtualnej rzeczywistości przez zakrzywienie toru ruchu* (Jagoda Piluch, Akademia Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu); *Śledztwo i rozrywka. Disco Elysium w perspektywie kognitywnej* (mgr Grzegorz Zyzik, Uniwersytet Opolski); *Wiedźmin w kontuszu, czyli komunikacyjna rola literackich nawiązań we współczesnych grach*

*wideo na przykładzie dodatku „Serce z kamienia”* (mgr Joanna Nakonieczna, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie); *Fighting Arts jako temat gier sportowych* (mgr Przemysław Pawelec, Uniwersytet Jana Pawła II w Krakowie); *Androids’ Afterlife – Cyberpunk 2077 and the Age of Reproduction* (dr Ewa Wylęzek-Targosz, Uniwersytet Śląski).

Uroczystego zamknięcia konferencji dokonał dr Przemysław Ciszek (UJK), główny organizator i przewodniczący Komitetu Organizacyjnego. Mówił: „Nasze obrady miały na celu przedstawienie badań nad grami z perspektywy takich dyscyplin jak nauki o mediach, kulturoznawstwo, socjologia, czy prawo. Cieszę się, że tak wielu badaczy postanowiło podzielić się swoimi badaniami i refleksjami nad grami wideo”.

Dr P. Ciszek zaprosił wszystkich do wzięcia udziału w następnej edycji konferencji, która została zaplanowana na jesień 2023 roku na kieleckim uniwersytecie. Podziękował także władzom Wydziału Humanistycznego i Katedry Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej UJK za umożliwienie przeprowadzenia obrad, studentom za obecność w pierwszych dwóch sekcjach konferencji, a także członkom Komitetu Organizacyjnego: mgr Natalii Walkowiak (UJK) oraz piszącemu te słowa, mgr. Michałowi Jasowi (UJK).

