

**Agata Chrobot**

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach  
ORCID 0000-0002-8791-7983

## **Sprawozdanie z Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej „Gry wideo. Media, komunikacja, rozrywka”, Kielce 15 listopada 2024 roku**

Gry wideo stały się nieodłącznym elementem współczesnej kultury i formą komunikacji. Na przestrzeni lat zmieniając swoją formę, od prostych pikselowych animacji, po zaawansowane światy wirtualne – stały się medium, które przekracza granice rozrywki, wpływając na edukację, komunikację, a nawet prawodawstwo. Stały się także łącznikiem świata rzeczywistego z wirtualnym, idąc w kierunku tworzenia się metawersum. Fenomen ich rosnącej popularności inspirował przedstawicieli różnych dyscyplin, np. medioznawców czy prawników oraz stały się przedmiotem dyskusji twórców i użytkowników gier. Znalazło to swoje odzwierciedlenie podczas Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej „Gry wideo. Media, komunikacja, rozrywka”, która odbyła się 15 listopada 2024 roku, w Instytucie Mediów, Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach.

Konferencja rozpoczęła się od rejestracji uczestników, a o godzinie 9.30 odbyło się jej oficjalne rozpoczęcie. W wydarzeniu wzięło udział 12 prelegentów, reprezentujących 11 ośrodków naukowych i instytucji medialnych, oraz słuchacze i studenci. Powitała ich dr hab. Aleksandra Lubczyńska, prof. UJK, Zastępca Dyrektora Instytutu Mediów, Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej ds. Naukowych. Podkreśliła wagę wydarzenia, zadowolenie z jego interdyscyplinarnego charakteru oraz życzyła wszystkim satysfakcjonujących i merytorycznych obrad. Głos zabrał także dr Przemysław Ciszek, pomysłodawca i główny organizator wydarzenia, pełniący funkcję Zastępcy Dyrektora Instytutu Mediów, Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej ds. Kształcenia. Doktor Ciszek podkreślił, że gry wideo funkcjonują bez wątpienia jako medium interdyscyplinarne, zarówno na etapie ich tworzenia, jak i odbioru – co też wkrótce potwierdzili inni

badacze, uczestniczący w konferencji i reprezentujący różne ośrodki naukowe i dyscypliny badawcze. Przedstawienie badań nad grami z różnych perspektyw pozwoliło uchwycić specyfikę ich fenomenu.

Uczestnicy wzięli udział w trzech panelach tematycznych, które obejmowały szeroką gamę zagadnień związanych z grami wideo.

W pierwszym panelu, który rozpoczął się o godzinie 9.40 uczestnicy mieli okazję wysłuchać wystąpień dotyczących roli mediów w postrzeganiu gier oraz ich potencjału komunikacyjnego. Dr hab. Krzysztof Kaszewski (Uniwersytet Warszawski) przedstawił referat *Modyfikacje tytułów gier wideo w przekazach medialnych*; inż. Dominik Kaliszewski (Politechnika Świętokrzyska w Kielcach) zajął się językami gier komputerowych w referacie *Jak mówić do gier komputerowych? – Czyli o językach gier słów kilka*. Dr Mateusz Kot (Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie) skupił się na komunikacji graczy Pokemon Go! poza przestrzenią wirtualną, analizując wątki komunikacyjne w grupach dyskusyjnych na Facebooku. Tytuł jego wystąpienia brzmiał: *Komunikowanie graczy poza przestrzenią gry Pokemon Go! – analiza wątków komunikacyjnych na przykładzie grup dyskusyjnych na Facebooku*.

Kolejnym prelegentem był dr Marcin Biernat (Akademia Nauk Stosowanych w Bielsku-Białej). Temat jego wystąpienia to: *Modele biznesowe w e-sporcie*. Szczególnym punktem, kończącym pierwszy panel był wykład gościa specjalnego Jacka Jankowskiego (Wirtualna Polska Media, IAB Polska), zatytułowany: *Współczesne gry wideo i gracze: edukacja, marketing, aspekt społeczny*. Referat ten wzbudził wiele pytań i refleksji.

Podczas przerwy kawowej prelegenci wraz z organizatorami konferencji odwiedzili gościnne progi Biblioteki Uniwersyteckiej, gdzie zrobili sobie pamiątkowe zdjęcia.

Drugi panel, który rozpoczął się o godzinie 12.00 zainicjowała debata z udziałem wspomnianego już Jacka Jankowskiego, Wojciecha Pleszki, kieleckiego miłośnika i użytkownika gier, Marka Pichety, reprezentującego Uniwersyteckie Centrum Mediów UJK i Karola Tutaja, studenta II roku II stopnia na kierunku dziennikarstwo i komunikacja społeczna UJK, a prywatnie pasjonata gier i YouTubera. Debata dotyczyła ewolucji gier wideo, transformacji komunikacji i hegemonii rozrywki.

W dalszej części tego panelu mgr Marta Kaliszewska (Akademia Handlowa Nauk Stosowanych w Radomiu) zaprezentowała wystąpienie *Gry edukacyjne: skuteczność i praktyczne zastosowania w edukacji*, a lic. Krzysztof Słowikowski (Uniwersytet Śląski w Katowicach) przedstawił przykłady programistycznych gier edukacyjnych w referacie pod tytułem: *Przykłady wykorzystania programistycznego gier w procesie edukacji*. Z kolei lic. Aleksander Grygier (Uniwersytet WSB Merito w Poznaniu) skupił się na prawnych aspektach gier. Temat jego wystąpienia brzmiał: *Wykorzystanie gier komputerowych do przestępstwa skarbowego poprzez organizowanie gier e-hazardowych. Studium prawne*.

Ostatni panel, który rozpoczął się o godzinie 14.30 zainicjował swoim wystąpieniem pt.: *Gracz jako konsument – o prywatnoprawnych aspektach ochrony gracza w grach wideo* mgr Paweł Dyrduł (Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie). Z kolei mgr Krzysztof Chmielewski (Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy) przedstawił analizę obrazu gracza w polskim stand-upie, wygłaszając referat pt.: *Dzieci mnie biją – portret gracza w polskim stand-upie*. Mgr Adrianna Linertowicz ze Szkoły Doktorskiej (Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach) przedstawiła referat pt.: *Pixel art w grach wideo. Kiedyś i obecnie*. Ostatnim prelegentem był główny organizator konferencji, dr Przemysław Ciszek (Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach), który w swoim referacie skupił się na zastosowaniu sztucznej inteligencji w grach wideo (*Sztuczna inteligencja w grach wideo. Przegląd zastosowań*).

Wydarzenie zostało zorganizowane przez Instytut Mediów, Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej UJK, a jego współorganizatorem była Sekcja Komunikowania Masowego, będąca częścią Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej. Realizacja konferencji stała się możliwa dzięki zaangażowaniu komitetu naukowego i organizacyjnego.

Warto odnotować, że w skład komitetu naukowego weszli: prof. dr hab. Jolanta Chwastyk-Kowalczyk (Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach); dr hab. Olga Dąbrowska-Cendrowska, prof. UJK (Dyrektor Instytutu Mediów, Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej); dr hab. Katarzyna Gajlewicz-Korab (Uniwersytet Warszawski); dr hab. Katarzyna Kopecka-Piech, prof. UMCS (Uniwersytet Marii Skłodowskiej-Curie w Lublinie); dr hab. Władysław M. Kolasa, prof. UKEN (Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie); dr hab. Damian Guzek, prof. UŚ (Uniwersytet Śląski w Katowicach).

W komitecie organizacyjnym znaleźli się natomiast pracownicy oraz doktoranci związani z Instytutem Mediów, Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej UJK: dr Przemysław Ciszek, mgr Agata Chrobot, mgr Michał Jas, mgr Adrianna Linertowicz i mgr Weronika Sałek.

Konferencja *Gry wideo. Media, komunikacja, rozrywka* była platformą inspirującej wymiany wiedzy i doświadczeń. Prelekcje oraz dyskusje po każdym panelu, pokazały interdyscyplinarny charakter gier, ich znaczenie w edukacji, kulturze, systemie medialnym i prawnym oraz wyzwania, jakie stawiają przed współczesnym społeczeństwem.

Data zgłoszenia tekstu: 06.12.2024

Data akceptacji tekstu: 11.12.2024

