Magiczny Kraków

Badania nad grami wideo w centrum uwagi krakowskiej nauki

2025-11-14

Do dziś, 14 listopada, Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie stała się centrum polskiej nauki o grach wideo. Na kampusie uczelni odbył się II Ogólnopolski Kongres Groznawstwa pt. „Groznawstwo w sieci powiązań". Wydarzenie połączyło badaczy gier cyfrowych, przedstawicieli branży gamedev oraz studentów, stając się platformą debaty o przyszłości tej interdyscyplinarnej dziedziny nauki.

Groznawstwo to dynamicznie rozwijająca się dziedzina badań, zajmująca się analizą gier cyfrowych w kontekście społecznym, kulturowym, edukacyjnym i technologicznym. Podczas kongresu badacze i praktycy postawią kluczowe pytania m.in. o miejsce studiów nad grami, rozwoju sztucznej inteligencji czy odpowiedzialności społecznej branży.

W tym roku pojawią się pytania dotyczące kulturowego znaczenia gier. Czy gry wideo są naszym dziedzictwem kulturowym? Jak wygląda tworzenie gier na uczelniach i jakie znaczenie ma twórczość studencka dla rozwoju branży? W trakcie paneli uczestnicy porozmawiają nie tylko o rozrywce, ale też o edukacyjnym i społecznym potencjale gier wideo. Dyskusje dotyczyć będą również sztucznej inteligencji w procesie produkcji gier, gier jako narzędzia ideologii i przekazu wartości, a także walorów edukacyjnych i inkluzywności w kulturze grania. To tylko część tematów, które pojawią się podczas tegorocznej edycji.

Gośćmi Kongresu będą między innymi:

- Paweł Miechowski z 11 Bit Studios współautor słynnej gry „This War of Mine", która jako pierwsza, w historii polskiej edukacji, została włączona do podstawy programowej,

a także szefowie czołowych krakowskich studiów i firm tworzących i wydających gry i aplikacje VR:

- Damian Pawlak (Feardemic)
- Rafał Engelman (Institute of Virtual Reality)
- Weronika Furtak (Bugstruck/Grajmerki).

Na spotkaniach pojawią się także przedstawiciele instytucji wspierających branżę gamedev i zajmujących się działalnością edukacyjną – Ewa Maria Szczepanowska (Fundacja Kultura Interaktywna), Igor Gałkowski (Krakowski Park Technologiczny), Adrianna Paradowska, (Biuro Nowych Technologii IPN).

Program Kongresu obejmuje wystąpienia referatowe, panele dyskusyjne oraz warsztaty. Pośród nich na uwagę zasługują dyskusje panelowe poświęcone inkluzywności i dostępności w kulturze grania i produkcji gier, warsztaty z konstruowania kanonów groznawczych czy projektowania questów dla gier przeznaczonych dla dzieci uchodźczych. Dużo miejsca zajmą także prezentacje i dyskusje związane z dydaktyką i edukacją w obszarze gier. Obradom będą towarzyszyć pokazy gier i aplikacji VRowych tworzonych przez studentów i badaczy z różnych ośrodków.

Magiczny Kraków

Główne obrady odbędą się w budynkach Wydziału Humanistycznego (ul. Czarnowiejska 36) oraz Wydziału Informatyki (ul. Kawiory 21). Wydarzenie poprzedzi wieczorna sesja studencka „Grymaszenie’’, poświęcona grze „Clair Obscur: Expedition 33’’ (12 listopada, Wydział Humanistyczny AGH).

Kongres kierowany jest do badaczy gier, przedstawicieli branży, studentów oraz wszystkich osób zainteresowanych tą tematyką. Wydarzenie dla słuchaczy jest otwarte i bezpłatne. Organizatorami wydarzenia są Wydział Humanistyczny AGH, Wydział Informatyki AGH, Laboratorium EduVRGameLab, Fundacja Studentów i Absolwentów AGH Academica oraz Festiwal Synestezje.

Szczegółowe informacje na **kongresgroznawstwa.pl** oraz na **stronie wydarzenia**.