

VI MIĘDZYNARODOWA KONFERENCJA NAUKOWA

z cyklu

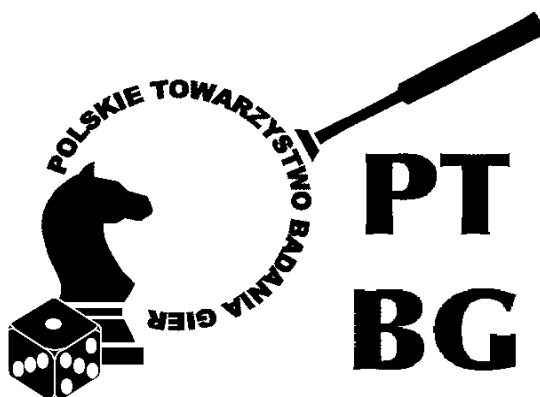
„Kulturotwórcza funkcja gier”

nt.

„Między przyjemnością a użytecznością”

Poznań, 13-14 listopada 2010 r.

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



Wyższa Szkoła Edukacji
Integracyjnej i Interkulturowej
w Poznaniu

Organizatorzy:
Polskie Towarzystwo Badania Gier
Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM Poznań
Wyższa Szkoła Edukacji Integracyjnej i Interkulturowej w Poznaniu

Zarząd Główny Polskiego Towarzystwa Badania Gier, Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM oraz Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej ILS UAM mają zaszczyt zaprosić na szóstą już konferencję z cyklu "Kulturotwórcza funkcja gier".

Badania nad grami, coraz bardziej istotne w nauce światowej, zakorzeniły się także w naszym kraju. Świadczą o tym m.in. dotychczasowe dokonania i publikacje PTBG. Pragniemy więc kontynuować namysł nad tym ważnym zjawiskiem, niosącym nadzieję nie tylko na owocną refleksję naukową, ale też na współpracę ludzi rozmaicie związanych z grami.

W roku 2010 proponujemy uwzględnić następujące problemy:

- Gry jako przedmiot badań naukowych
- Społeczne pożytki z badań nad grami
- W jakim celu można tworzyć gry?
- Co mogą dawać gry ich użytkownikom?
- Badacze, twórcy, użytkownicy, dziennikarze: naczynia oddzielone czy połączone?
- Na czym polega przyjemność z grania?
- Miejsce gier w procesach przemian kulturowych
- Gry jako medium kultury popularnej
- Gry w edukacji i popularyzacji
- Gry komunikacyjne i językowe
- Język gier
- Gry międzykulturowe
- Nowoczesne technologie i nowe typy gier
- Gry z perspektywy ekonomii, rynku, gospodarki

Dwa główne wątki tegorocznej konferencji to pytania o przyjemność i użyteczność. Że gry mogą być przyjemne – zgodzą się pewnie wszyscy, ale na czym owa przyjemność polega? Jeśli zaś gry bywają użyteczne – to w jaki sposób, dla kogo, w jakich okolicznościach? Kiedy przyjemność idzie w parze z użytecznością, a kiedy stają się one zaciekłymi rywalkami? A może przyjemność, którą dają gry, już sama w sobie jest użyteczna?

Liczymy na to, że rozmowa o tych i innych zagadnieniach pogłębi naszą wiedzę o grach i otworzy nowe pola dyskusji na ich temat, m.in. dzięki zetknięciu różnych horyzontów: naukowców, twórców, dziennikarzy, graczy. Serdecznie zapraszamy wszystkich zainteresowanych – do zobaczenia w Poznaniu!

Komitet Organizacyjny konferencji:

Prof. UAM dr hab. Camilla Badstübner-Kizik,
Rektor WSEiil w Poznaniu, dr Dariusz Grzybek,
Prof. UP w Krakowie, dr hab. Henryk Noga,
dr Augustyn Surdyk,
dr Paweł Hostyński,
dr Jerzy Szeja,
mgr Emanuel Kulczycki,
mgr Roman Budzowski,
mgr Stanisław Krawczyk,
Sekretarz Konferencji: dr Michał Mochocki,
dr Agata Zarzycka,
dr Britta Stöckmann,
dr Dominika Urbańska-Galanciak.

Współorganizatorzy konferencji:

Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM



Wyższa Szkoła Edukacji Integracyjnej i Interkulturowej w Poznaniu



Wyższa Szkoła Edukacji
Integracyjnej i Interkulturowej
w Poznaniu

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



Czasopismo naukowe „Homo communicativus”



Portal naukowy „Kognitywistyka.net”



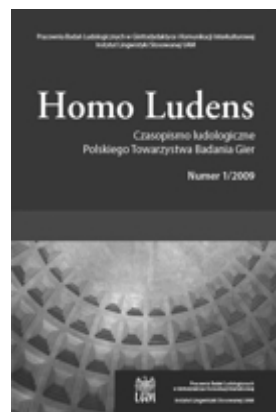
Patroni medialni konferencji:

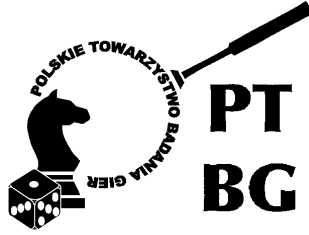
Portal naukowy „Wiedza i edukacja” działający przy UMCS w Lublinie



„Homo Ludens”

Oficjalne czasopismo Polskiego Towarzystwa Badania Gier
wersja online do obrania na stronie www.PTBG.org.pl





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

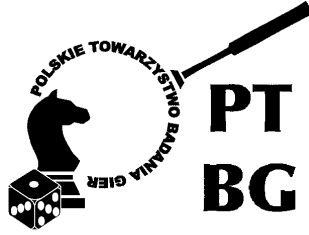
Zarząd Główny PTBG:

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

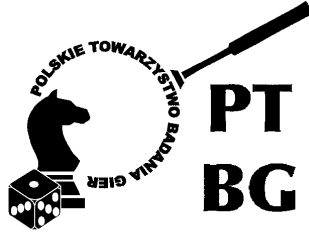
The Main Board of GRAP:

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 Zeitvertreibe 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

SOBOTA, 13 LISTOPADA 2010

od godz. 9.00 Rejestracja uczestników – w hallu budynku D.S. „Jowita”		
10.00 – 10.30 Inauguracja konferencji dr Jerzy Szeja, dr Michał Mochocki, dr Augustyn Surdyk, dr Agata Zarzycka		
Obrady plenarne		
GODZINY	Różnorodność gier oraz aspektów i metod ich badania Prowadzenie: dr Augustyn Surdyk	
10.30-10.50	dr Jerzy Szeja Teatralna gra fabularna (LARP) jako aktywizująca metoda nauczania języka polskiego w szkole średniej	
10.50-11.10	dr Michał Mochocki Sarmackie dziedzictwo kulturowe w grze fabularnej „Dzikie Pola”	
11.10-11.30	mgr Aleksandra Mochocka <i>Alternate Reality Games</i> – gry rzeczywistości alternatywnej. Zjawisko graniczne w świetle dostępnych definicji gier	
11.30-11.50	mgr inż. Jakub Marszałkowski, dr Augustyn Surdyk Podsumowanie roku „Homo Ludens” oraz sześciu lat PTBG w Internecie. Wizja na kolejny rok	
11.50-12.30	Pytania do prelegentów i panel dyskusyjny	
12.30-12.45	Przerwa na kawę	
Obrady w sekcjach		
	Gry i edukacja Prowadzenie: mgr Erik-Jan Kuipers Sala A	Badania narracyjnych gier fabularnych Prowadzenie: dr Michał Mochocki Sala B
12.45-13.05	mgr Henryk Duszyński Gry i zabawy na lekcjach języka niemieckiego w czeskiej szkole waldorfskiej	dr Agata Zarzycka Childing – Wilder – Grump: Wiek jako element tożsamości postaci w narracyjnych grach fabularnych
13.05-13.25	mgr inż. Paweł Kapusta, mgr Armina Muszyńska Projekt gry na telefony typu <i>smartphone</i> propagującej wiedzę o Polsce i kulturze polskiej wśród cudzoziemców	dr Tomasz Smejlis Konwencja <i>heroic fantasy</i> w grach fabularnych
13.25-13.45	mgr Karol Kowalczyk Gry komputerowe – skuteczny środek dydaktyczny w dydaktyce szczegółowej	mgr Stanisław Krawczyk Białe plamy polskich badań nad narracyjnymi grami fabularnymi
13.45-14.05	Marcin Łączyński Gry i symulacje jako narzędzie w treningu umiejętności współpracy w grupie – metoda i studium przypadku	mgr Aleksandra Busse-Brandyk Przyjemne odarcie ze złudzeń – czyli narracyjne gry fabularne a mechanizmy obronne
14.05-14.45	Pytania do prelegentów i dyskusja	
14.45-16.00	Przerwa obiadowa	

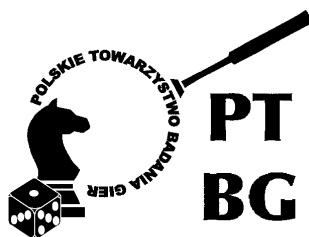
PROGRAM RAMOWY KONFERENCJI

SOBOTA, 13 LISTOPADA 2010

Obrady w sekcjach		
Godziny	Ewolucja i technologia gier Prowadzenie: dr Tomasz Majkowski Sala A	Foreign language section Prowadzenie: mgr Aleksandra Mochocka Sala B
16.00-16.20	dr Paweł Łupkowski <i>Human Computation</i> – jak ludzie rozwiązują trudne dla maszyn problemy (dobrze się przy tym bawiąc)	dr Britta Stöckmann On the Lookout for Fair Game – Aspects of (im)morality in board games
16.20-16.40	Michał Konkolewski, Jakub Parzychowski Fenomen gier online – interakcyjny charakter oraz sposoby odbioru gier typu MMORPG	mgr Erik-Jan Kuipers It's No Laughing Matter – Translating Humour in Computer Games
16.40-17.00	mgr inż. Jakub Marszałkowski Wymiana reklamowa w praktyce gier przeglądarkowych	Magdalena-Maria Słowińska Innovation Games: From Design to Operations
17.00-17.20	mgr Jan Argasiński Studia nad grami jako studia nad oprogramowaniem. Podejście kulturoznawcze	dr Joanna Andrzejewska-Kwiatkowska Kurzseminar zum Thema Polnische Kultur und Sprache. Foerderung der interkulturellen Kompetenz der deutschen Studierenden mithilfe von Spielen
17.20-18.00	Pytania do prelegentów i dyskusja	

PROGRAM RAMOWY KONFERENCJI
NIEDZIELA, 14 LISTOPADA 2010

Obrady w sekcjach		
GODZINY	Społeczne aspekty gier Prowadzenie: dr Tomasz Smejlis Sala A	Komunikacja w grach – gry w komunikacji Prowadzenie: dr Jerzy Szeja Sala B
10.00-10.20	dr Jakub Sadowski, dr Maciej Czeremski Model „Tetris” jako narzędzie studiów kulturoznawczych	dr Arkadiusz Jabłoński Stereotypy i egzotyka. Gry jako aktywność bezproduktywna w komunikacji kulturowej
10.20-10.40	mgr Andrzej Klimczuk Zarządzanie zasobami ludzkimi w redakcji internetowego serwisu o grach komputerowych	dr Tomasz Majkowski Gry wideo i problem autentyczności
10.40-11.00	mgr Maria Garda Czy gry mają dobrą prasę?	mgr Rafał Ilnicki Okno dialogowe – stabilizowanie modelu komunikacji komputerowych gier przygodowych w fatycznych aktach mowy
11.00-11.20	Jacek Kłosiński Wybory w komputerowym „Wiedźminie”	Paweł Olszewski Polityzacja gier wideo. Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium
11.20-12.00	Pytania do prelegentów i dyskusja	
12.00-12.15	Przerwa na kawę	
	Zjawiska społeczne w grach sportowych Prowadzący: prof. dr hab. Ryszard Panfil Sala A	Zjawiska społeczne w grach Prowadzący: mgr Stanisław Krawczyk Sala B
12.15-12.35	dr Andrzej Belkot Fenomen widowiska sportowego we współczesnej kulturze	mgr Magdalena Drzewiecka RPG i lalka, której nie było. Gra w powieściach dla młodszych i starszych dziewcząt
12.35-12.55	mgr Bartosz Prabucki Gry sportowe jako element wzmacniający współczesne tożsamości etniczne. Analiza na przykładzie Basków	Małgorzata Radkowska Gry w kulturze i poza kulturą? – O grach w domach kultury
12.55-13.15	mgr Przemysław Nosal Fani gier sportowych i ich przyjemności	Olga Nowakowska Wszystko gra! O grach miejskich w przestrzeni Warszawy
13.15-13.35	mgr Piotr Podomarow Cheat happens, czyli granie na skróty	Tomasz Kaczmarek Dylemat twórczy: przyjemność i użyteczność a grywalność i technologia
13.35-14.05	Pytania do prelegentów i dyskusja	
14.05-14.30	Zakończenie konferencji Zarząd Główny i Rada PTBG	



Abstrakty referatów

1. dr Joanna Andrzejewska-Kwiatkowska

**Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej,
Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji
Interkulturowej, Poznań**

Kurzseminar zum Thema Polnische Kultur und Sprache. Foerderung der interkulturellen Kompetenz der deutschen Studierenden mithilfe von Spielen

Der Beitrag bezieht sich auf ein Projekt des Interkulturellen Workshops für deutschsprachige Studierende, in dessen Rahmen die Spezifik der polnischen Kultur und der polnischen Sprache erklärt werden soll. Man möchte interkulturelle Handlungskompetenz stimulieren und gleichzeitig die Möglichkeiten des Kennenlernens und des Verstehens von fremden Kulturen zeigen. Von Belang ist, dass die Studierenden sich auf die fremden Kulturen öffnen, zumal weder ihre Lehrer, noch sie selbst Hinweise bekommen, die ihnen bei der Begegnung mit Vertretern von fremden Kulturen behilflich sein könnten. Das konkrete Ziel des 2-tägigen Workshops besteht darin, die polnische Kultur und die polnische Sprache näher zu bringen. Die stark eingeschränkte Zeit des Workshops kann mit Spielen bereichert werden, die die jungen Leute auf eine leichte Weise zum interkulturellen Denken führt.

2. mgr Jan Argasiński

**Uniwersytet Jagielloński, Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej,
Kraków**

Studia nad grami jako studia nad oprogramowaniem. Podejście kulturoznawcze

Nie ulega wątpliwości, że oprogramowanie komputerowe jest dziś jednym ze środków mających bezpośredni wpływ na kształt, transfer i recepcję zjawisk kulturowych. Gry komputerowe i wideo są oprogramowaniem pewnego specyficznego rodzaju. Pytanie, które chciałbym postawić w swoich rozważaniach dotyczy możliwości i sensowności badania gier jako oprogramowania przez kulturoznawstwo.

3. dr Andrzej Belkot

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Socjologii, Poznań

Fenomen „widowiska sportowego” we współczesnej kulturze

W referacie zawarta jest próba kulturoznawczej refleksji nad złożoną specyfiką funkcjonowania widowiska sportowego. Analizy dotyczące rangi i roli takich

wydarzeń sportowych jak np. międzynarodowe (międzyligowe) turnieje piłki nożnej wychodzą poza opisy ludologiczne i obejmują społeczny, kulturowy oraz ekonomiczny wymiar funkcjonowania tego typu zjawisk. W każdym z wymienionych obszarów da się dostrzec ich oddziaływanie i często to właśnie poprzez nie tłumaczy się sens istnienia fenomenów o niezaprzeczalnej proveniencji ludycznej. Jakże zatem związki funduje widowisko sportowe pomiędzy tymi różnymi sferami życia? Dlaczego jakieś niezwykle rozbudowane zjawisko z domeny gier i zabaw potrafi wpływać na cywilizacyjny rozwój poszczególnych państw? Tematyka ta stanowi niezwykle intrygujące wyzwanie badawcze dla przedstawicieli różnych dyscyplin. W jej obrębie rodzi się wiele wieloznacznych pytań, na które, wydaje się, nie ma jednoznacznych odpowiedzi.

4. mgr Aleksandra Busse-Brandyk
Uniwersytet Wrocławski, Instytut Psychologii

Przyjemne odarcie ze złudzeń - czyli narracyjne gry fabularne a mechanizmy obronne

Ludzie generalnie unikają negatywnych informacji o sobie – zarówno w sferze kompetencji czy zachowań jak i doświadczeń, uczuć, czy pragnień. „Ja” wytwarza specjalne struktury, które chronią je przed niekorzystnymi dla naszego obrazu siebie danymi z zewnątrz i „trudnymi” treściami własnej psychiki. Jeżeli jednak człowiek ma pokonać trudności lub po prostu się rozwijać, musi zmierzyć się ze swoimi słabymi stronami. Często jest to bardzo trudny proces. Bardzo przydatne są więc moim zdaniem metody pomocnicze, które poza „nagą prawdą” pozwolą zmniejszyć dyskomfort i pomogą znaleźć sposób na uczynienie siły ze słabości, a przez to umożliwią „ominięcie” błędów poznawczych i mechanizmów obronnych. Chciałabym podzielić się swoim pomysłem na to, jak można w tym celu wykorzystać narracyjne gry fabularne.

5. mgr Magdalena Drzewiecka
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Zakład Dydaktyki Literatury i Języka Polskiego, Poznań

RPG i lalka, której nie było. Gra w powieściach dla młodszych i starszych dziewcząt

Powieść dla dziewcząt to odmiana literatury dla dzieci i młodzieży. Zarówno dawne, jak i współczesne jej reprezentacje poruszają różne aspekty zagadnienia gry. Pollyanna F. H. Burnett uczy optymizmu – jej bohaterka, otrzymawszy kule inwalidzkie zamiast wymarzonej lalki, uprawia „grę w zadowolenie” i stara się dostrzegać jedynie dobre strony życia. Również użyteczną funkcję omawianego zjawiska ukazuje „Ania z Zielonego Wzgórza” L. M. Montgomery: „wyzywanka” pomaga pokonywać własne ograniczenia i kierować się zdrowym rozsądkiem, a szkolny spektakl może nawiązywać do dramy (forma terapii – wykorzystywanie naturalnej umiejętności człowieka do wchodzenia w rolę dla zrozumienia decyzji i zachowania postaci). Współczesne polskie powieści dla dziewcząt to gra z konwencją gatunku i czytelnikiem. Utwór „Dziewczyna Mistrza Gry” K. Siesickiej przedstawia wpływ gier komputerowych na ludzi, a „Panna Nikt” T. Tryzny to obraz perfidnej, psychicznej gry toczonej przez nastolatki z niewinną koleżanką.

- 6. mgr Henryk Duszyński**
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Instytut Neofilologii i Lingwistyki
Stosowanej, Bydgoszcz

Gry i zabawy na lekcjach języka niemieckiego w czeskiej szkole waldorfskiej

Gry i zabawy pełnią ważną funkcję w procesie nauczania języków obcych. Zgodnie z założeniami pedagogiki waldorfskiej dzieci uczą się dwóch języków obcych już od pierwszej klasy szkoły podstawowej. Nauka polega na zabawie, słuchaniu i powtarzaniu słów oraz naśladowaniu gestów. Dzieci uczą się wierszyków, wyliczanek i piosenek. Angażowany jest zmysł wzroku, słuchu, dotyku, a także ruch. W starszych klasach opanowanie języka ułatwiają gry językowe, rebusy i krzyżówki. W artykule przedstawione są gry i zabawy stosowane na lekcjach języka niemieckiego w waldorfskiej szkole podstawowej w Pisku (Czechy), gdzie autor, jako uczestnik programu Socrates Comenius, spędził trzy miesiące w charakterze asystenta nauczyciela języka niemieckiego.

- 7. mgr Maria Garda**
Uniwersytet Łódzki, Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej

Czy gry mają dobrą prasę?

Referat poświęcony jest analizie sposobów funkcjonowania prasy komputerowej specjalizującej się w tematyce gier wideo. Interesuje mnie przede wszystkim rynek polski, ale odnoszę się również do wybranych tytułów publikowanych w innych krajach europejskich (m.in. Wielka Brytania i Hiszpania). Opisuję poszczególne typy czasopism poświęconych grom, wskazując, iż niektóre z nich są charakterystyczne tylko dla pewnych rynków. Przedstawiam także paradygmaty recenzowania gier w poświęconych im wydawnictwach, zwracając uwagę na coraz większe zróżnicowanie czytelników.

- 8. mgr Rafał Ilnicki**
Uniwersytet Adama Mickiewicza, Instytut Kulturoznawstwa, Poznań

Okno dialogowe - stabilizowanie modelu komunikacji komputerowych gier przygodowych w fatycznych aktach mowy

Celem wystąpienia będzie ukazanie, w jaki sposób komunikacja strukturyzowana przez technologię w grach przygodowych zostaje przeniesiona na grunt komunikacji kulturowej. Przykładem i modelem tejsze będzie tutaj okno dialogowe. Ukażę, w jaki sposób to pojęcie może zostać uznane za model tejsze komunikacji, podczas której wybierane są przez użytkowników określone użycia języka z umożliwionych przez dany program.

Analizę uzupełnię terminami lokacja i zadanie, które pozwalają spojrzeć na komunikację odbywającą się w kulturze jak na model komputerowej gry przygodowej będąc komplementarnymi wobec tytułowego okna dialogowego.

Ukażę także proces przejściowy, który związany jest z używaniem komunikatorów internetowych. Upodobniają one bowiem dialog do tego znanego z elektronicznie zapośredniczonych interakcji, a tym samym ugruntowują go w kulturze. W analizach skupię się głównie na analizie funkcji fatycznej mowy, którą będę

rozumiał jako akt performatywny – mający na celu wywołanie określonego stanu emocjonalnego u słuchacza, który przełoży się na określone działanie.

9. dr Arkadiusz Jabłoński

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Katedra Orientalistyki, Poznań

Stereotypy i egzotyka. Gry jako aktywność bezproduktywna w komunikacji kulturowej

Formułowane na poziomie ogólnym definicje gier na ogół dość zgodnie wskazują na ich bezproduktywny charakter. O ile charakter ten wydaje się oczywisty, warto zastanowić się nad systematyzującą rolą gier, ku którym nader często cięży mniej lub bardziej nieświadoma interpretacja kontekstu komunikacyjnego, w tym kontekstów postrzeganych jako obce i nieznanne.

W artykule autor pragnie podjąć kilka wątków dotyczących funkcjonowania stereotypów oraz ich wartości poznawczej, w szczególności w odniesieniu do obszaru polsko-japońskiej komunikacji międzykulturowej.

10. Tomasz Kaczmarek

Buckinghamshire New University, High Wycombe, Wielka Brytania

Dylemat twórczy przyjemność i użyteczność a grywalność i technologia

Komercyjny rynek gier powoli zapada się pod dyktando biznesmenów nie mających pojęcia o tego rodzaju twórczości. Coraz więcej świetnych projektów jest anulowanych, kolejne studia są zamykane a to co się sprzedaje przerasta kosztami najnowsze produkcje filmowe rodem z Hollywood.

Jednak czy taki obraz to cała prawda? Oczywiście, że nie! Od zawsze (będąc praktycznie początkiem tego rodzaju biznesu) istnieje scena niezależnych twórców gier. Niewielkich grup, a nawet indywidualnych utalentowanych ludzi tworzących gry i coraz częściej utrzymujących się z tej działalności. Co ich motywuje do tej syzyfowej pracy? Co specjalnego dają ich dzieła ludziom, że wciąż po nie sięgają?

Jak gry zmieniają postrzeganie otaczającego nas świata, jak pozwalają nam go lepiej zrozumieć i jak potrafią przekazać myśl twórców? Czym gry do nas przemawiają, jak mogą łączyć jak i dzielić? Jakich technologii używają mali oraz wielcy producenci obecni na rynku i na co im one pozwalają?

Te i inne kwestie zostaną poruszone z perspektywy doświadczeń twórców gier, osób będących personalnie i emocjonalnie zaangażowanych w projekty, bez zbędnego reklamowego pustosłowa.

11. mgr inż. Paweł Kapusta, Politechnika Łódzka, Katedra Informatyki Stosowanej; mgr Armina Muszyńska, Uniwersytet Łódzki, Wydział Nauk Geograficznych

Projekt gry na telefony typu smartphone propagującej wiedzę o Polsce i kulturze polskiej wśród cudzoziemców

Dostrzegając zwiększającą się rolę telefonów typu *smartphone* w rozpowszechnianiu treści edukacyjnych oraz brak gier propagujących wiedzę o Polsce i polskiej kulturze wśród cudzoziemców, autorzy postanowili przygotować nowatorską aplikację multimedialną dla potrzeb glottodydaktyki. Dzięki zaprezentowanemu w artykule projektowi, osoby uczące się języka polskiego będą miały możliwość indywidualnego rozwoju pozalekcyjnego. Gradacja stopnia trudności pytań pod względem językowym i merytorycznym umożliwi dostosowanie poziomu gry do własnych umiejętności.

12. mgr Andrzej Klimczuk

Polskie Towarzystwo Badania Gier, Białystok

Zarządzanie zasobami ludzkimi w redakcji internetowego serwisu o grach komputerowych

Dziennikarstwo branżowe ma istotne znaczenie dla tworzenia i użytkowania gier komputerowych (wideo). Przedstawiciele mediów informują o postępach w pracach nad nowymi tytułami, testują je przed premierą, wskazują deweloperom wady i zalety ich produkcji, oddziałują na opinie użytkowników oraz opisują wydarzenia i trendy związane ze środowiskami zajmującymi się bezpośrednio grami, jak też z ich otoczeniem. Celem artykułu jest prezentacja studium przypadku modelu zarządzania zasobami ludzkimi w redakcji zajmującej się tematyką gier komputerowych. W szczególności opisane zostaną procesy: rekrutacji i derekrutacji pracowników, oceniania pracowników, wynagradzania oraz rozwoju zasobów ludzkich.

13. Jacek Kłosiński

Uniwersytet Wrocławski, Instytut Filologii Polskiej

Wybory w komputerowym „Wiedźminie”

Trudne moralnie wybory bohaterów są tylko jednym z elementów realizmu, który możemy obserwować w świecie fantazy wiedźmina. Okazują się one jednak na tyle ważne, że są obecne zarówno w cyklu literackim Sapkowskiego jak i w grze komputerowej z Geraltem w roli głównej. W referacie omówione zostaną trzy rodzaje trudnych wyborów bohatera zaobserwowane w grze Wiedźmin: takie, których konsekwencje są odsunięte w czasie, takie, które prowadzą do tragicznych rozstrzygnięć, oraz takie które oznaczają trwałe opowiedzenie się za jedną ze stron permanentnego konfliktu politycznego. Porównanie historii przedstawionych w grze, jak i w książce prowadzi do wniosku, że postać Geralta przestaje być w grze tak wyrazista, a komercyjna gra komputerowa ma trudności z wyrażeniem pewnych treści, które możemy znaleźć na kartach książek.

14. Michał Konkolewski, Jakub Parzychowski

Uniwersytet Wrocławski, Instytut Psychologii

Fenomen gier online - interakcyjny charakter oraz sposoby odbioru gier typu MMORPG

Na opis świata MMORPG składa się wiele czynników. Gry tego typu wyróżniają się globalnym zasięgiem i ogromną liczbą graczy. Duża liczba ludzi zaangażowanych w rozgrywkę sprawia, że nieustannie zachodzą interakcje między nimi. Proces powstawania struktur, społeczności i relacji w wirtualnym świecie jest nieprzerwany.

Opisany został interakcyjny charakter gier typu MMO, w odróżnieniu od narracyjnego charakteru komputerowych gier offline. Dokonano porównania cech MMORPG do tradycyjnego ujęcia gry według R. Calliosa i J. Huizinga.

W referacie przedstawione zostały postawy oraz motywacje graczy. Zawarty został krótki opis badania własnego, na temat motywacji wewnętrznej graczy MMORPG. Zawarto w nim także propozycje dalszych badań w tym zakresie. Omówione zostały fizyczne, psychiczne i społeczne zagrożenia gier typu MMORPG. Przedstawiono również pozytywne i rozwojowe strony gier tego typu.

15. mgr Karol Kowalcuk

Uniwersytet w Białymstoku, Wydział Pedagogiki i Psychologii

Gry komputerowe - skuteczny środek dydaktyczny w dydaktyce szczegółowej

Wraz z powstaniem komputera pojawiła się nowa przestrzeń, w której gracze mogą odbywać podróże pełne przygód i akcji. Świat gier komputerowych stał się nieodłącznym towarzyszem dorastania. Jest on tym bardziej atrakcyjny ponieważ staje się on coraz bardziej realny. Komputer jako środowisko multimedialne już od dłuższego czasu jest wykorzystywany w dydaktyce. Gry komputerowe są jednak nadal odsuwane na dalszy plan. Prowadząc zajęcia nauczyciele często korzystają z różnych multimedialnych środków dydaktycznych, których celem jest szybsze przyswojenie przekazywanej wiedzy. Bardzo rzadko traktują grę komputerową jako element nauczania. Najczęściej dla nauczycieli stanowią one jedynie świetne źródło zabawy i rozrywki. Nie musi tak być. Jeżeli wykorzystamy potencjał najpopularniejszej wśród uczniów rozrywki nauka może stać się przygodą, taką jak ich ulubiona gra komputerowa. Jednak zanim do tego dojdzie musimy znaleźć odpowiedni produkt i sprawdzić w jakim stopniu cele gry podyktowane przez producenta pokrywają się z celami określonej dydaktyki szczegółowej i czy dany produkt może być traktowany jako element dydaktyki.

16. mgr Stanisław Krawczyk

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań

Białe plamy polskich badań nad narracyjnymi grami fabularnymi

Badania nad narracyjnymi grami fabularnymi trwają w Polsce już od kilkunastu lat. Analiza większości rodzimych publikacji dotyczących RPG ujawnia wiele złożonych, problematycznych zagadnień, którym nie poświęca się chyba należytej uwagi. Kwestie te zostaną wskazane w wystąpieniu wraz z argumentacją na rzecz głębszego namysłu nad nimi; niekiedy będą im też towarzyszyć propozycje możliwych rozwiązań. Celem referatu jest zachęcenie słuchaczy do uwzględniania poruszanej problematyki w trakcie lektury tekstów poświęconych RPG, a być może również podczas przygotowywania własnych publikacji.

17. mgr Erik-Jan Kuipers

Uniwersytet Jagielloński, Katedra UNESCO BPKM, Kraków

It's No Laughing Matter - Translating Humour in Computer Games

This paper presents the results of an empirical study on how elements of humour from an American computer game Sam & Max: Season One travels across languages,

cultures (Polish and German) and different translation methods (dubbing and subtitling). The analysis is based on the method designed by Martínez-Sierra (2005) and further developed by Jankowska (2009), which allowed to determine the percentage of original humorous load as compared with the load of the target texts in four different language versions (Polish and German dubbing and subtitles).

18. Marcin Łączyński

Uniwersytet Warszawski, Instytut Stosowanych Nauk Społecznych

Gry i symulacje jako narzędzie w treningu umiejętności współpracy w grupie - metoda i studium przypadku

Artykuł ten stanowi prezentację metody szkolenia osób dorosłych w zakresie umiejętności sprawnej współpracy w grupie podczas warsztatów z wykorzystaniem gier i symulacji szkoleniowych. W tekście prezentuję podstawowe uwarunkowania skutecznego wykorzystania gier szkoleniowych podczas treningu umiejętności społecznych prowadzonego z osobami dorosłymi, a także studium przypadku pokazujące praktyczne zastosowanie gry szkoleniowej „MaxCom” podczas warsztatów.

19. dr Paweł Łupkowski

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

Human Computation – jak ludzie rozwiązują trudne dla maszyn problemy (dobrze się przy tym bawiąc)

W artykule przedstawię klasę gier on-line wykorzystujących ideę Human Computation (HC). W HC część procesu obliczeniowego scedowana jest na ludzi. Dzięki takiemu wyjściu możliwe jest rozwiązywanie problemów trudnych dla obecnie istniejących algorytmów (nawet tych bardzo wyrafinowanych). Gry, które omówię okazały się doskonałym medium umożliwiającym pozyskiwanie ochotników do rozwiązywania wspomnianych problemów. Uczestnicy tych gier dobrze się bawią, pomagając przy tym w tak wymagających dla maszyn zadaniach, jak etykietowanie obrazków na potrzeby wyszukiwarek, dygitalizowaniu książek etc. W artykule zaprezentuję również projekt gry, której celem będzie generowanie danych do późniejszego wykorzystania w badaniach z zakresu psychologii.

20. dr Tomasz Majkowski

Uniwersytet Jagielloński, Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej, Kraków

Gry wideo i problem autentyczności

Gdy analizować grę wideo jako komunikat oraz narzędzie komunikacji, szczególnego znaczenia nabiera mechanizm weryfikowania poprawności hipotezy interpretacyjnej gracza. Sukces lub porażka przedsięwziętego w ramach możliwości gry działania jest dowodem na trafność albo mylność sądów grającego – systemem natychmiastowej weryfikacji interpretacji. Jednocześnie interaktywność medium buduje sugestię unikatowości przyjętego sposobu postępowania. Takie ujęcie ujawnia istotną składową przyjemności gry: utwierdzanie użytkownika w przeświadczeniu o

czytelniczej udolności, mierzonej dzięki systemom oceny i jednoznacznie potwierdzonej, jeżeli podjęta czynność kończy się sukcesem. Ten egocentryczny aspekt czynności grania wydaje się pozostawać w związku z systemem etyki autentyczności, zidentyfikowanej przez Ch. Taylora, pozwalając rozpoznać zjawisko gier wideo jako konieczną składową kultury współczesnej.

21. mgr inż. Jakub Marszałkowski

Politechnika Poznańska, Instytut Informatyki, Poznań

dr Augustyn Surdyk, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej, Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej, Poznań

Podsumowanie roku „Homo Ludens” oraz sześciu lat PTBG w Internecie. Wizja na kolejny rok

„Homo Ludens” od pierwszego numeru udostępniane jest w Internecie w postaci dokumentów elektronicznych. Ponad rok funkcjonowania takiego rozwiązania to dobry moment na podsumowania, zestawienia statystyk, analizy – na bazie tychże można z kolei formułować wnioski na przyszłość, pomysły na rozwój, etc. Referat ma się składać w połowie z wypowiedzi prelegentów (podsumowania i wizji ulepszeń internetowej wersji „Homo Ludens” i aktywności PTBG) oraz w połowie z dyskusji na ten temat, pomysłów i uwag zgłaszanych przez wszystkich zainteresowanych.

22. mgr inż. Jakub Marszałkowski

Politechnika Poznańska, Instytut Informatyki, Poznań

Wymiana reklamowa w praktyce gier przeglądarkowych

Gry przeglądarkowe bez wątpienia stanowią bardzo duży i szybko rosnący rynek. Specyfiką tych gier, w większości bezpłatnych w podstawowych wersjach, jest konieczność pozyskiwania ruchu sieciowego. Jednym ze sposobów realizacji tego jest wymiana reklamowa. W referacie przedstawione zostaną różne modele wymiany reklamowej, ich zalety i wady, w szczególności w porównaniu ze sprzedażą powierzchni reklamowej i zakupem płatnej reklamy. Wskazane i przeniealizowane zostaną rzeczywiste funkcjonujące rozwiązania, wraz z kwestią ich opłacalności.

23. mgr Aleksandra Mochocka

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Bydgoszcz

Alternate Reality Games – gry rzeczywistości alternatywnej. Zjawisko graniczne w świetle dostępnych definicji gier

ARG, czyli gry rzeczywistości alternatywnej, stanowią charakterystyczne dla kultury XXI wieku zjawisko graniczne, niepoddające się kanonicznym, XX-wiecznym definicjom gier. Jego podstawowymi cechami będą: wielomedialność, masowość i zbiorowa inteligencja, iluzja realności. Czy jest grą działanie angażujące uczestników w tworzenie złudzenia, że „to nie jest gra”, a jednocześnie wprowadzające w magiczny krąg poprzez króliczą norę? Referat ma na celu przybliżenie głównych założeń ARG, naświetlenie historii tego ruchu, umiejscowienie zjawiska w kontekście

współczesności oraz zestawienie jego cech dystynktywnych z funkcjonującymi definicjami gier.

24. dr Michał Mochocki

**Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Instytut Neofilologii i Lingwistyki
Stosowanej, Bydgoszcz**

Sarmackie dziedzictwo kulturowe w grze fabularnej „Dzikie Pola”

Świat kreowany przez Szlachecką Grę Fabularną "Dzikie Pola" bazuje na realiach siedemnastowiecznej Rzeczypospolitej. Podejmując szeroki opis geografii, polityki i prawa, a także kultury i mentalności sarmackiej, "Dzikie Pola" tworzą wielopłaszczyznowy obraz państwa i społeczeństwa szlacheckiego, akcentując ich unikalność i znaczenie dla polskiej tożsamości kulturowej. Co więcej, podręcznik zachęca graczy, aby przenosili pewne elementy tej tradycji do świata rzeczywistego. Jak zatem wygląda dziedzictwo Sarmacji widziane przez pryzmat gry "Dzikie Pola"? Analizując podręczniki i suplementy do pierwszej i drugiej edycji gry, zwrócimy uwagę na trzy aspekty. Po pierwsze, stereotyp szlachcica-Sarmaty i jego warianty. Po drugie, wartości ideowe i normy obyczajowe ukazane jako typowe dla społeczeństwa szlacheckiego. Po trzecie, wizerunek Rzeczypospolitej Obojga Narodów jako bytu politycznego, gospodarczego i militarnego.

25. mgr Przemysław Nosal

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Socjologii, Poznań

Fani gier sportowych i ich przyjemności

Przyjemność, którą czerpią fani gier sportowych z obcowania z widowiskiem sportowym, może być rozpatrywana na wielu poziomach – przez pryzmat konsumpcji, współuczestnictwa czy identyfikacji z graczami. Jeżeli jednak potraktować widowisko sportowe jako tekst kultury, to przyjemność owa zyskuje dodatkowy wymiar – aktywności o charakterze semiotycznym. Posługując się zaproponowaną przez Stuarta Halla systematyką odczytań tekstów kultury, proponuję fanowskie przyjemności analizować poprzez praktyki zakorzenione w trzech różnych sposobach odczytania tekstu – odczytania preferowanego, negocjowanego oraz opozycyjnego. Takie ujęcie z jednej strony pozwoli na kulturowe umocowanie aktywności fanów sportowych, z drugiej natomiast wskaże społeczny kontekst czerpanej przez nich przyjemności.

26. Olga Nowakowska

Uniwersytet Warszawski, Kolegium MISH

Wszystko gra! O grach miejskich w przestrzeni Warszawy

Czym są gry miejskie? W czym tkwi ich fenomen? Kto i w jakim celu je tworzy? Kim są gracze i dlaczego grają? W swoim referacie przedstawię i zanalizuję zjawisko gier miejskich organizowanych w Warszawie. Funkcje oraz cele, jakie realizować mogą gry miejskie, prowadzą do wykorzystywania tej formy aktywności przez instytucje, organizacje pozarządowe i prywatne firmy itd., co prowadzi do znaczącego wzrostu ich popularności w Polsce w ciągu kilku ostatnich lat. Ze względu na ich charakter związany z pełnionymi funkcjami dokonałam kategoryzacji na pasjonackie, edukacyjne oraz komercyjne gry miejskie.

27. Paweł Olszewski

Uniwersytet Opolski, Instytut Politologii

Polityzacja gier wideo. Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium

Jednym z podstawowych obszarów badań nauk politycznych jest istota polityczności, zjawisko polityzacji i ideologia. Autor w niniejszym eseju próbuje odpowiedzieć na pytanie, czy gry wideo, jako pełnoprawne medium kultury masowej, podobnie jak starsze środki masowego przekazu uległy już polityzacji. Za punkt wyjścia przyjmując historię narodzin gier wideo w kontekście determinizmu technologicznego, próbuje wskazać moment zwrócenia się przemysłu gier ku polityce. Przytaczając konkretne tytuły gier wideo, autor korzysta z dorobku szkoły frankfurckiej i bada korelacje między pozornie czysto rozrywkowym i nieangażowanym ideologicznie medium a światem polityki rozumianym jako nieustający konflikt wartości, interesów, idei czy spór o władzę.

28. mgr Piotr Podomarof

Uniwersytet Wrocławski, Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej

Cheat happens, czyli granie na skrót

Niniejszy artykuł ukazuje problematykę określania kompetencji badaczy gier komputerowych oraz stosowania rozmaitych ułatwień w procesie samej rozgrywki. W pierwszej części tekstu zastanawiamy się nad różnicami w doświadczeniu poszczególnych graczy i ich powodami; następnie zajmujemy się próbą stworzenia podstawowych definicji sposobów oszukiwania gry oraz opisujemy mechanizmy ich działania, by finalnie przedstawić związki badaczy z różnymi sposobami modyfikacji oryginalnych metod rozgrywki. Chcemy tym samym zwrócić uwagę na kilka istotnych dla ludologii problemów, które warto są dokładniejszych analiz.

29. mgr Bartosz Prabucki

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Etnologii i Antropologii Kulturowej, Poznań

Gry sportowe jako element wzmacniający współczesne tożsamości etniczne. Analiza na przykładzie Basków

Współczesna rzeczywistość kulturowa kształtowana jest przez dwa silne nurty – globalizację, która doprowadza do zmniejszania się różnic kulturowych między zbiorowościami ludzkimi, oraz przeciwstawny, niezwykle silny prąd związany z ekspresją zbiorowych tożsamości, stanowiących przeciwwagę dla globalizujących sił. Począwszy od najmniejszych grup etnicznych, a skończywszy na wielkich liczebnie narodach, grupy bądź tworzące je zbiorowości ludzkie szukają metod zaspokajających potrzebę identyfikacji zbiorowej – tworzenia wspólnot pozwalających im na odnalezienie tożsamościowych punktów zaczepienia, bardzo istotnych w dzisiejszym świecie, gdzie procesy globalizacyjne mieszają się z aktywnym odbiorem i nadawaniem sensu różnym „produktom” czy wartościom globalnym w warunkach lokalnych.

Dzisiejszy, ponowoczesny świat charakteryzuje się niezwykle dynamiką, zmiennością i płynnością, wskutek czego dotychczasowe wyróżniki etniczne, na podstawie których

grupy etniczne czy narody konstituowały swoją tożsamość (język, religia, terytorium, wspólnota dziejów itp.), ulegają często zachwianiu, są kwestionowane. Poszukuje się zatem nowych elementów, które mogą pomóc w podtrzymywaniu i manifestowaniu tożsamości. Takim elementem jest sport, stanowiący dziś ważny fenomen społeczno-kulturowy i wpisujący się w naszą „codziennność”. Celem referatu jest zatem analiza sportu jako elementu wzmacniającego współczesne tożsamości etniczne dwóch grup, określanych jako „narody bez państwa” – Basków i Szkotów.

30. Małgorzata Radkowska

Uniwersytet Warszawski, Instytut Stosowanych Nauk Społecznych

Gry w kulturze i poza kulturą? – O grach w domach kultury

Domy kultury mają na celu z jednej strony zaspokajanie potrzeb kulturalnych mieszkańców, z drugiej strony rozwój ich aktywności kulturalnej i twórczości. Organizatorami tych placówek są w większości jednostki samorządu terytorialnego i to one sprawują nadzór nad ich działalnością. Możemy zatem założyć, że domy kultury, prowadząc działalność kulturową i, w jakiejś mierze, kulturotwórczą, a zarazem edukacyjną: wybierając ofertę zajęć, określają co jest kulturą wartą wsparcia instytucji, a co nie.

W referacie stawiam pytania o to, czy na podstawie typów zajęć prowadzonych przez domy kultury możemy powiedzieć, że gry według autorów programów zajęć należą do kultury (czy wśród typów zajęć prowadzonych przez domy kultury są zajęcia z gier), a także czy w rozumieniu autorów programów istnieją gry należące do kultury, którą „należy promować”, i gry do niej nienależące.

31. dr Beata Rusek

Akademia im. Jana Długosza, Instytut Filologii Obcych, Częstochowa

Nie tylko wypracowanie – techniki ludyczne a rozwój sprawności pisania na zajęciach języka obcego

Rozwój sprawności pisania na zajęciach języka obcego zawęża się często do takich form, jak list, opowiadanie czy rozprawka, które to z samej swej natury implikują pewien schemat, blokując kreatywność ucznia. Zadania tego typu rzadko mobilizują do samodzielnego, twórczego myślenia oraz formułowania wypowiedzi. Celem wystąpienia jest przedstawienie możliwości przełamania schematyczności w podejściu do rozwoju sprawności pisania poprzez wykorzystanie technik ludycznych. Zabawy skierowane na pisanie poprzez nietypowe formy oraz tematy dają uczniom możliwość wyjścia ze sztywnych ram zadań *stricte* językowych oraz tworzenia niepowtarzalnych tekstów w języku obcym.

32. dr Jakub Sadowski, Uniwersytet Papieski Jana Pawła II, Instytut Historii, Kraków;

dr Maciej Czeremski, Uniwersytet Jagielloński, Instytut Religioznawstwa, Kraków

Model „Tetris” jako narzędzie studiów kulturoznawczych

Wystąpienie będzie poświęcone prezentacji modelu "Tetris" jako gry dialektycznej, pozwalającej na obrazowanie, opis i analizę fenomenów odkształcających kulturę (w jej dynamicznym pojmowaniu) na przykładzie fenomenów mitu i utopii.

33. Magdalena-Maria Słowińska

University of Westminster, Department of Psychology, Londyn, Wielka Brytania

Innovation Games: From Design to Operations

Innovation is a significant value in many scientific, social and artistic fields but also in the context of business, engineering, manufacturing and personal development. When games, either traditional (non-electronic) or digital, started to gain acceptance in the academic and industrial worlds as tools that can effectively facilitate learning, game-based innovation became a phenomenon used to enhance creative and inventive thinking and to address the demands of 21st century media literacy. The question is whether the Innovation Games, while belonging to the same genre as mere educational and serious games categories or Clark Aldrich's Sims paradigm (2009), can provide and facilitate a high level of a very specific knowledge, considering the fact that there are over 250 varied innovation and creativity tools available, including very complex ones like: ASIT, TRIZ, 6 SIGMA or PRIZM. To address that issue and consider other dilemmas related to educational game design, an IMIGA (Integrative Model for Innovation Games) system has been created. The model aims to provide a basic structure for the Innovation Games and their functionality. In order to understand and apply the IMIGA model, a traditional board game-like tool the Prizm Game has been chosen as a very comprehensive innovation system which can be developed to become a part of a wider framework related to Game-Based Learning or Game-Based Teaching and Learning. A digital version of the Prizm Game is in a design phase and continued research on its design is planned.

34. dr Tomasz Smejliś

Dolnośląska Szkoła Wyższa, Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej, Wrocław

Konwencja heroic fantasy w grach fabularnych

Heroiczna odmiana *fantasy* była jedną z pierwszych, która wykrystalizowała się w obrębie gatunku. Choć panujące stereotypy sprawiły, iż jest postrzegana jako mniej ambitna od innych odmian gatunkowych, pozostaje jedną z najpopularniejszych zarówno w literaturze, jak i grach fabularnych zaliczanych do *fantasy*. Celem artykułu jest ukazanie na wybranych przykładach, w jaki sposób (od strony fabularnej i mechanicznej) twórcy RPG realizują w swoich grach konwencję *heroic fantasy*, a także jak kształtowało się postrzeganie wspomnianej odmiany *fantasy* w środowisku graczy *role-playing games*.

35. dr Britta Stöckmann

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej, Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej, Poznań

On the Lookout for Fair Game – Aspects of (im)morality in board games

The discussion about the – usually negative – influence on the morals of young gamers is a familiar one when talking about computer and video games. Interestingly enough however, board games have not fallen suspect of morally corrupting youngsters, though on the one hand there are hardly any board games on the market which pursue ethically high purposes, while on the other many can be found displaying or triggering ways of behaviour which could be classified as ethically or politically incorrect. This appears to be even more remarkable when bearing in mind that games can be seen as cultural assets and an important means to develop one's personality.

The intention of this article is to try and analyze this apparent paradox by investigating, which different kinds of immorality can come into play under which conditions. Special attention will be paid to the board games of the family game type. Finally the attempt will be to find an answer why immorality is not only attractive but plays a vital role in board games and why these games nevertheless, unlike pc-games, are principally connotated in a positive way.

36. dr Jerzy Szeja

Polskie Towarzystwo Badania Gier, Łochów

Teatralna gra fabularna (LARP) jako aktywizująca metoda nauczania języka polskiego w szkole średniej

Referat przedstawia sposoby użycia teatralnej gry fabularnej (*Live Action Role Play*) jako aktywizującej metody realizacji treści programowych oraz wychowywania w szkole średniej.

37. dr Agata Zarzycka

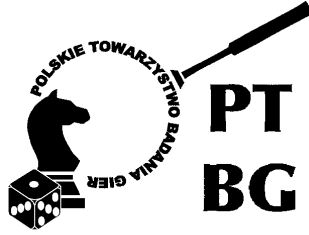
Uniwersytet Wrocławski, Instytut Filologii Angielskiej

Childing – Wilder – Grump: Wiek jako element tożsamości postaci w narracyjnych grach fabularnych

Konstrukcja postaci w narracyjnych grach fabularnych ma wiele wspólnego z konstrukcją postaci w literaturze *fantasy*, omówioną przez Briana Attebery'ego w książce pt. *Strategies of Fantasy*. Attebery postrzega bohatera fantastycznego jako połączenie wielowymiarowej i spójnej psychologicznie postaci typowej dla powieści realistycznej z postacią formulaiczną i definiowaną przez funkcję fabularną, co z kolei jest typowe dla mitu lub baśni. Kombinacja taka nie tylko ułatwia czytelnikowi utożsamienie się z bohaterem opowieści, lecz również stwarza możliwość potwierdzania, redefiniowania bądź obalania zarówno archetypów pochodzenia kulturowego, jak i stereotypów powstałych na gruncie społecznym.

Postać tworzona na potrzeby narracyjnej gry fabularnej wydaje się obdarzona jeszcze większym potencjałem, jeśli chodzi o eksplorację różnych aspektów tożsamości. Nieuwarunkowana dostosowaniem do jednej, konkretnej fabuły, co ma zwykle miejsce w przypadku postaci literackiej, odzwierciedla, przynajmniej w założeniu, pełne spektrum czynników określających jednostkę, od wymiaru fizycznego poprzez społeczny i kulturowy, po psychiczny. Jednocześnie jednak pozostaje najczęściej wpisana w konkretną mechanikę danego systemu gry, który posługuje się mniej lub bardziej stereotypowymi definicjami poszczególnych elementów tworzących tożsamość.

Niniejszy referat ma na celu przeanalizowanie opisanej powyżej specyfiki tworzenia postaci w narracyjnych grach fabularnych pod kątem fizycznych, psychicznych, społecznych i kulturowych atrybutów związanych z wiekiem oraz dotyczącymi go normami. Polegając na przykładach kilku wybranych podręczników, zamierzam wykazać, że mimo nieuniknionego uzależnienia od pewnych uproszczeń i stereotypów, narracyjne gry fabularne oferują bardzo dobre warunki do doświadczenia pozytywnych i negatywnych skutków funkcjonowania norm lub obiegowych przekonań, związanych z wiekiem, a także do renegotjacji tychże.



Lista uczestników konferencji

1. dr Joanna Andrzejewska-Kwiatkowska
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej,
Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej, Poznań
ankwiat@o2.pl
2. mgr Jan Argasiński
Uniwersytet Jagielloński, Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej, Kraków
argasinski@gmail.com
3. mgr Krzysztof Baranowski
GryFabularne.tv, Poznań
allegrokhaki@gmail.com
4. dr Andrzej Bełkot
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Kulturoznawstwa, Poznań
abelkot@o2.pl
5. mgr Roman Budzowski
Anawiki Games, Stargard Szczeciński
romek@innotech.pl
6. mgr Aleksandra Busse-Brandyk
Uniwersytet Wrocławski, Instytut Psychologii
aleksandra.b-b@wp.pl
7. mgr Bartosz Cudzych
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej, Poznań
bartoszc@amu.edu.pl
8. dr Maciej Czeremski
Uniwersytet Jagielloński, Instytut Religioznawstwa, Kraków
m.czeremski@poczta.onet.pl
9. mgr Piotr Czerwiński
Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego, Wydział Nauk Historycznych i Społecznych, Warszawa
list@pczerwinski.eu
10. mgr Dorota Ćwiklińska – Surdyk
Polskie Towarzystwo Badania Gier, Poznań
pearlgarden@o2.pl
11. mgr Magdalena Drzewiecka
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Zakład Dydaktyki Literatury i Języka Polskiego, Poznań
magda-d9@o2.pl
12. mgr Henryk Duszyński
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Bydgoszcz
henryk_duszynski@interia.pl

13. mgr Maria Garda
Uniwersytet Łódzki, Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej
maria.garda@wp.pl
14. mgr Weronika Górską-Wolniewicz
Empik School, Poznań
weragorska@poczta.onet.pl
15. mgr Rafał Ilnicki
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Kulturoznawstwa, Poznań
ilnicki.r@gmail.com
16. dr Arkadiusz Jabłoński
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Katedra Orientalistyki, Poznań
yaboo@amu.edu.pl
17. Tomasz Kaczmarek
Buckinghamshire New University, High Wycombe
Zjazd Twórców Gier, <http://www.zjazdtworcowgier.pl>, Kalisz
polgamez@interia.pl
18. mgr inż. Paweł Kapusta
Politechnika Łódzka, Katedra Informatyki Stosowanej
pkapust@kis.p.lodz.pl
19. mgr Andrzej Klimczuk
Polskie Towarzystwo Badania Gier, Białystok
aklimczuk@gazeta.pl
20. Jacek Kłosiński
Uniwersytet Wrocławski, Instytut Filologii Polskiej
jacek.klosinski@gmail.com
21. Martyna Kołacka
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Etnologii i Antropologii Kulturowej, Poznań
tinusia21@op.pl
22. Michał Konkolewski
Uniwersytet Wrocławski, Instytut Psychologii
alchemist.alien@gmail.com
23. mgr Karol Kowalczyk
Uniwersytet w Białymstoku, Wydział Pedagogiki i Psychologii
karol.kow@interia.eu
24. mgr Stanisław Krawczyk
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań
krawczykstanislaw@gmail.com
25. mgr Erik-Jan Kuipers
Uniwersytet Jagielloński, Katedra UNESCO BPKM, Kraków
erik.kuipers@uj.edu.pl
26. mgr Marcin Lisek
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań
wolfswar@interia.pl
27. Marcin Łączyński
Uniwersytet Warszawski, Instytut Stosowanych Nauk Społecznych
laczynski.marcin@gmail.com
28. dr Paweł Łupkowski
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Zakład Logiki i Kognitywistyki, Instytut Psychologii
Pawel.Lupkowski@amu.edu.pl
29. dr Tomasz Majkowski
Uniwersytet Jagielloński, Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej, Kraków
tzm@fandom.art.pl

30. mgr inż. Jakub Marszałkowski
Politechnika Poznańska, Instytut Informatyki
jakub.marszalkowski@cs.put.poznan.pl
31. Natalia Marwicz
Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego, Warszawa
io.inachis@yahoo.com
32. mgr Katarzyna Michalak
Uniwersytet Warszawski, Wydział Pedagogiczny
michalak.katarzyna@gmail.com
33. Magdalena Misiak
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań
misiakmagdalena@gmail.com
34. mgr Aleksandra Mochocka
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Bydgoszcz
aleksandra.mochocka@gmail.com
35. dr Michał Mochocki
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Instytut Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej, Bydgoszcz
michal.mochocki@gmail.com
36. mgr Armina Muszyńska
Uniwersytet Łódzki, Wydział Nauk Geograficznych
armina5@interia.pl
37. mgr Przemysław Nosal
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Socjologii, Poznań
przemonosi@wp.pl
38. Olga Nowakowska
Uniwersytet Warszawski, Kolegium MISH
nowakowska.o@gmail.com
39. Paweł Olszewski
Uniwersytet Opolski, Instytut Politologii
pawel.olszewski.87@gmail.com
40. prof. Ryszard Panfil
Wyższa Szkoła Zarządzania i Coachingu, Wrocław
panfil@op.pl
41. mgr Piotr Podomarof
Uniwersytet Wrocławski, Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej
vilquist@gmail.com
42. mgr Bartosz Prabucki
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Etnologii i Antropologii Kulturowej, Poznań
bartosz241@op.pl
43. mgr Irena Przygoda
Polskie Towarzystwo Badania Gier, Poznań
oldyrek@wp.pl
44. Adrian Pskiet
Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego, Instytut Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa, Warszawa
elf_adrianus@tlen.pl
45. Małgorzata Radkowska
Uniwersytet Warszawski, Instytut Stosowanych Nauk Społecznych
m.a.radkowska@gmail.com
46. dr Beata Rusek
Akademia im. Jana Długosza, Instytut Filologii Obcych, Częstochowa
bearu@interia.pl

47. dr Jakub Sadowski
Uniwersytet Papieski Jana Pawła II, Instytut Historii, Kraków
jakub.sadowski@uw.edu.pl
48. Magdalena-Maria Słowińska
University of Westminster, Department of Psychology, Londyn, Wielka Brytania
m.slowinska@westminster.ac.uk
49. dr Tomasz Smejliś
Dolnośląska Szkoła Wyższa, Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej, Wrocław
schlaufox@gmail.com
50. dr Britta Stöckmann
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej,
Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej, Poznań
bstoeckmann@googlemail.com
51. dr Augustyn Surdyk
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej,
Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej, Poznań
SurdykMG@amu.edu.pl
52. dr Jerzy Szeja
Polskie Towarzystwo Badania Gier, Łochów
jszeja@pro.onet.pl
53. mgr Magdalena Tuła
Uniwersytet Wrocławski, Instytut Socjologii
magdalena.tula@gmail.com
54. mgr inż. Krzysztof Wardziński
Polskie Towarzystwo Badania Gier, Poznań
duckingman@xl.wp.pl
55. Anna Włodarska
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej, Poznań
a.wlodarska@gmail.com
56. mgr Joanna Woźniak
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Instytut Lingwistyki Stosowanej, Poznań
woa@amu.edu.pl
57. dr Agata Zarzycka
Uniwersytet Wrocławski, Instytut Filologii Angielskiej
zarzycka.agata@yahoo.com

I komunikat o VII międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier”

Pierwszy komunikat konferencyjny

Polskie Towarzystwo Badania Gier organizuje od 2005 roku cykl międzynarodowych konferencji naukowych pt. „Kulturotwórcza funkcja gier”, odbywających się co roku w listopadzie w Poznaniu. Zarząd Główny PTBG z przyjemnością zaprasza na kolejną, siódmą konferencję pod tytułem „**Perspektywy rozwoju ludologii**”, **Poznań, listopad 2011**. Prosimy śledzić informacje na oficjalnej stronie towarzystwa: <www.PTBG.org.pl> oraz stronie konferencji: <www.gry.konferencja.org>.

Archiwalne strony internetowe dotychczasowych konferencji z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier”:

I. Gra jako medium, tekst i rytuał Poznań 19–20 listopada 2005,
www.gry2005.konferencja.org

II. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym Poznań 25–26 listopada 2006, <www.gry2006.konferencja.org>

III. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności Poznań 24–25 listopada 2007, <www.gry2007.konferencja.org>

IV. XXI wiek - wiekiem gier? Przydatność gier w poznawaniu i kształtowaniu zjawisk społecznych Poznań 22–23 listopada 2008, <www.gry2008.konferencja.org>

V. Społeczny i naukowy status ludologii Poznań 17–18 października 2009,
www.gry2009.konferencja.org

VI. Między przyjemnością a użytecznością Poznań 13–14 listopada 2010,
www.gry2010.konferencja.org

1st Call for Papers for the 7th International Academic Conference by Games Research Association of Poland on the „Culture-Generative Function of Games” cycle

First call for papers

The Games Research Association of Poland has been organising the international academic conference cycle “Culture-Generative Function of Games” since 2005. The conferences are held every year in November in Poznań, Poland. The Main Board of GRAP has the pleasure to invite papers for the next, seventh conference entitled **“Perspectives on the Development of Ludology”, Poznań, November 2011**. For more information, please visit the official site of the association: <www.PTBG.org.pl> and the site of the conference: <www.gry.konferencja.org>.

Previous conference sites of the “Culture-Generative Function of Games” cycle:

I. The Game as a Medium, Text and Ritual

Poznań 19–20 November 2005,
<www.gry2005.konferencja.org>

II. Game in the Education, Media and Society

Poznań 25–26 November 2006,
<www.gry2006.konferencja.org>

III. The Civilization of Fun and Games or the Fun and Games of Civilization? The Role of Games in Contemporary Culture

Poznań 24–25 November 2007,
<www.gry2007.konferencja.org>

IV. The 21st Century - the Century of Games? The Usefulness of Games in Exploring and Shaping of Social Phenomena

Poznań 22–23 November 2008,
<www.gry2008.konferencja.org>

V. Social and Academic Status of Ludology

Poznań 17–18 October 2009,
<www.gry2009.konferencja.org>

VI. Between Pleasure and Usefulness

Poznań 13–14 November 2010,
<www.gry2010.konferencja.org>

Serdecznie zapraszamy również do udziału w spotkaniach Kół PTBG działających przy poniższych ośrodkach akademickich:

**Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej
Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu**

Adres: Collegium im. H. Cegielskiego ul. 28 czerwca 1965r. nr 198
Kontakt: SurdykMG@amu.edu.pl

Zarząd Główny Koła:

Przewodniczący: dr Augustyn Surdyk,
dr Paweł Hostyński,
mgr Szymon Tworowski.

[Poznańskie Koło PTBG przy UAM - Aktualności na forum](#)

**Warszawskie Koło PTBG przy Wydziale Pedagogiki
Uniwersytetu Warszawskiego**

Zarząd Główny Koła:

Przewodniczący: dr Zbigniew Wałaszewski,
Przemysław Bociąga,
Maciej Ryng.

[Warszawskie Koło PTBG przy UW - Aktualności na forum](#)

**Bydgoskie Koło PTBG przy Instytucie Neofilologii i Lingwistyki Stosowanej
Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy**

ul. Grabowa 2, 85-601 Bydgoszcz

Zarząd Główny Koła:

Przewodniczący: dr Michał Mochocki
Sekretarz: mgr Aleksandra Mochocka
Członek Zarządu: mgr Henryk Duszyński

[Bydgoskie Koło PTBG przy UKW - Aktualności na forum](#)

**Gdańskie Koło PTBG przy Zakładzie Kształcenia
Nauczycieli Języków Obcych UG**

Zarząd Główny Koła:

Przewodnicząca: dr Agata Hofman
Wiceprzewodnicząca: mgr Ewa Szumilewicz
Sekretarz: lic. Kamila Kraszewska

Krakowskie Koło PTBG przy Akademii Pedagogicznej w Krakowie

Zarząd Główny Koła:

Przewodniczący: mgr Erik-Jan Kuipers
Sekretarz: mgr Stanisław Just
prof. AP dr hab. Henryk Noga

[Krakowskie Koło PTBG przy Akademii Pedagogicznej w Krakowie - Aktualności na forum](#)

Więcej informacji o Kołach na stronie www.PTBG.org.pl oraz na forum towarzystwa.

Notatki

Opracowanie: Augustyn Surdyk, Agata Zarzycka
Korekta: Jerzy Szeja, Stanisław Krawczyk
Korekta niemieckojęzyczna: Bogumiła Surdyk
Korekta anglojęzyczna: Graham Crawford
Opracowanie techniczne: Emanuel Kulczycki
Sekretariat konferencji: Michał Mochocki
Administracja techniczna systemu obsługującego konferencję SysKon: Roman Budzowski
Administracja merytoryczna systemu SysKon i witryny internetowej konferencji: Augustyn Surdyk
Konsultacja informatyczna: Jakub Marszałkowski
Druk: Drukarnia Wieland, ul. Senatorska 37, 60-789 Poznań, <www.wieland.com.pl>
© 2010 Polskie Towarzystwo Badania Gier