

# Horyzonty Gier

II Forum Groznawcze x XXI Konferencja Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej UAM, Collegium Maius, ul. Fredry 10, 61-701 Poznań

28–29 maja 2026

## Dzień 1 – czwartek, 28.05.2026

Godzina	Salon Mickiewicza	Sala Teatralna	Klub Profesorski / s. 186
8:40–9:00	Rejestracja uczestników (Hol Główny)		
9:00–9:10	Otwarcie konferencji		
9:10–9:30	Referat otwierający: Rafał Kochanowicz – Poetyka cyfrowych repetycji		
9:30–9:40	Przerwa		
9:40–11:20	Panel 1. Metafizyka i hermeneutyka gier cyfrowych	Panel 2. Światotwórstwo i praktyki immersyjne	Warsztat 1 [sala 186]: Warsztaty doświadczenia VR / 10:00–11:00 Zapisy: <a href="https://forms.office.com/e/nP04cyM8u8">https://forms.office.com/e/nP04cyM8u8</a>
11:20–11:40	Przerwa cateringowa		
11:40–13:20	Panel 3. Liminalność, niepewność, pozornosc: narracje gier grozy	Panel 4. Retroizacja i kultury nostalgii	
13:20–14:40	Przerwa lunchowa		
14:40–16:20	Panel 5. Wspólnoty graczy i praktyki odbiorcze	Panel 6. Gry wideo w obiegu medialno-rynkowym	Warsztat 2 [Klub Profesorski]: Warsztat projektowania gier dla groznawców / 15.00–16:00 Zapisy: <a href="https://forms.office.com/e/nP04cyM8u8">https://forms.office.com/e/nP04cyM8u8</a>
16:20–16:40	Przerwa cateringowa		
16:40–18:20	Panel 7. Gry wobec historii: reprezentacje i doświadczenie	Panel 8. Język, przekład i komunikacja w grach	
19:00	Kolacja integracyjna (Restauracja Massimiliano Ferre, Plac Wolności 14)		

**Dzień 2 – piątek, 29.05.2026**

Godzina	Salon Mickiewicza	Sala 321 / 323 / 324	Laboratorium Eksperymentalnych Mediów / s. 186
9:00–10:40	Panel 9. Dostępność i ucieleśnienie: perspektywa projektowo-etyczna	Panel 10. Projektowanie doświadczenia i transformacje gatunkowe w grach [s. 321]	
10:40–11:00	Przerwa cateringowa		
11:00–12:40	Panel 11. Gra cyfrowa jako tekst, obiekt i artefakt	Panel 12. Dydaktyka, edukacja i etyka [s. 323]	Warsztat 3 [s. 186]: A VR Experience Workshop [ENG] / 11:20–12:20  Zapisy: <a href="https://forms.office.com/e/nP04cyM8u8">https://forms.office.com/e/nP04cyM8u8</a>
12:40–13:40	Przerwa lunchowa		
13:40–14:10	Referat plenarny: Krzysztof M. Maj – Autoludografia jako metoda		
14:10–15:50	Panel 13. Modele i metody analizy gier	Panel dyskusyjny: Horyzonty dydaktyki grotwórczej [s. 324] / 14.30-15.30	Warsztat 4 [LEM]: Warsztaty projektowania gier paragrafowych z uwzględnieniem schematów blokowych / 14:30–15:30  Zapisy: <a href="https://forms.office.com/e/nP04cyM8u8">https://forms.office.com/e/nP04cyM8u8</a>
15:50–16:10	Przerwa cateringowa		
16:10–17:50	Panel 14. Algorytmiczne, procesualne i generatywne aspekty gier	Panel 15. Gracz wobec gry: psychologia-marketing-praktyki odbioru [s. 324]	VR Meetup [Collegium da Vinci, ul. Tadeusza Kutrzeby 10]
18:00–18:10	Podsumowanie konferencji: nowe horyzonty groznawstwa		

## Szczegółowy wykaz paneli i wystąpień

### Panel 1. Metafizyka i hermeneutyka gier cyfrowych

Dzień 1 | 9:40–11:20 | Salon Mickiewicza | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: Rafał Kochanowicz

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł referatu
9:40–10:00	Wiesław Małecki (UAM)	Szepcząc Arystotelesa do ucha - o filozofii śmierci w gropowieści <i>Cyberpunk 2077</i>
10:00–10:20	Aliaksandr Razhkou (UW)	Krytyka i obiektywizacja instytucji religijnych w pop-teologiach komercyjnych gier wideo
10:20–10:40	Maciej Śledź (DSW Ideis)	Między kompensacją a transcendencją: technologizacja ciała w uniwersum <i>Warhammera 40,000</i>
10:40–11:00	Paweł M. Baran (Uniwersytet Szczeciński)	Od hierarchii do synergii: rozgrywka i narracja gier cyfrowych a ich hermeneutyka
11:00–11:20		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

### Panel 2. Światotwórczość i praktyki immersyjne

Dzień 1 | 9:40–11:20 | Sala Teatralna | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: Ewelina Repeć

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł referatu
9:40–10:00	Konrad Zielonka (UKEN)	Tam i z powrotem. Struktury mityczne w świecie po człowieku w grze <i>Stray</i>
10:00–10:20	Jan Pusiarski (DSW Ideis)	Biotwórczość: Systemowe projektowanie biosfer jako fundament spójności świata przedstawionego w grach wideo
10:20–10:40	Anastasiya Liaontsyeva (UŁ)	Immersja a realizm w grach z otwartym światem
10:40–11:00	Filip Gołaszewski (UW)	Immersja jako narracja drugoosobowa. Fenomenologiczne podstawy światotwórczości w grach RPG
11:00–11:20		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

### Panel 3. Liminalność, niepewność, pozorność: narracje gier grozy

Dzień 1 | 11:40–13:20 | Salon Mickiewicza | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: Krzysztof Czyżak

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł referatu
11:40–12:00	Kacper Kudzia (UG)	To nie pętla, to spirala. O narracyjności w <i>Alanie Wake'u 2</i>
12:00–12:20	Oliwia Beczyńska (UAM)	Przestrzenie liminalne w grach survival horror a poczucie miejsca graczy – perspektywa geograficzna

12:20–12:40	Gabeiel Janion (WSB Merito w Gdańsku)	Niewiarygodny narrator w horrorze: <i>Silent Hill</i> , części 2 i 3
12:40–13:00	Michał Szczepański (CDV)	Doświadczanie pozornej prawdy. Gry wideo, filmy i estetyka <i>found footage</i>
13:00–13:20		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

## Panel 4. Retroizacja i kultury nostalgii

Dzień 1 | 11:40–13:20 | Sala Teatralna | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: **Marcin Pigulak**

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł referatu
11:40–12:00	Adrianna Linertowicz (UJK)	Pixel art w grach niezależnych: od nostalgii do nowoczesnego designu
12:00–12:20	Michał Czyński (UAM)	Między nostalgią a temporalizacją. Remake gier jako praktyka kulturowa na przykładzie <i>Silent Hill 2</i>
12:20–12:40	Dominika Staszko-Chojnacka (UŁ)	Coś więcej niż nostalgia? Specjalne wydania czasopism dla graczy
12:40–13:00		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

## Panel 5. Wspólnota graczy i praktyki odbiorcze

Dzień 1 | 14:40–16:20 | Salon Mickiewicza | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: **Marcin Chojnacki**

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł referatu
14:40–15:00	Leon Młynek (UŁ)	Ludologiem być: Obraz graczy i namysłu nad grami w dyskursie YouTuberów - „Ludologów”
15:00–15:20	Dawid Kędzierski (DSW Ideis)	Weterani vs. turyści - jak zadowolić starych i nowych fanów?
15:20–15:40	Ewelina Repeć (UAM)	Jak poprawnie przejść grę? W kręgu problemów wspólnoty interpretacyjnej <i>Elden Ringa</i>
15:40–16:00	Jakub Ryszard Stempień (UŁ)	Gra w szachy i przyspieszenie społeczne
16:00–16:20		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

## Panel 6. Gry wideo w obiegu medialno-rynkowym

Dzień 1 | 14:40–16:20 | Sala Teatralna | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: **Joanna Pigulak**

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł referatu
14:40–15:00	Emilia Mazur, Krzysztof Olszamowski (AGH), Kacper Karwacki (UW)	<i>Clair Obscur</i> jako przejaw dysonansu semantycznego w postrzeganiu kategorii gry niezależnej

15:00–15:20	Miłosz Babecki (UWM)	Gry wideo społecznego oddziaływania w systemie współczesnych mediów w Polsce. Analiza ich pozycji w hierarchii codziennych praktyk medialnych
15:20–15:40	Zhiyuan Lin (CDV)	The Video Game Market in China
15:40–16:00	Błażej Foltyniewicz (UEP)	Mikrotransakcje w grach mobilnych: Systematyczny przegląd literatury i synteza kierunków badawczych
16:00–16:20		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

## Panel 7. Gry wobec historii: reprezentacje i doświadczenie

Dzień 1 | 16:40–18:20 | Salon Mickiewicza | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: **Dominika Staszenko-Chojnacka**

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł referatu
16:40–17:00	Przemysław Ciszek (UJK)	Projektowanie wojny, projektowanie doświadczenia - II wojna światowa w grach cyfrowych
17:00–17:20	Przemysław M. Raczyk (UAM)	Poza wyborem: współtworzenie mikrohistorii w doświadczeniach VR
17:20–17:40	Karolina A. Kulpa (CDV)	<i>Gaming the Queen</i> : Reprezentacje Kleopatry VII w grach wideo (studium przypadków)
17:40–18:00	Tomasz Kielar (UAM)	<i>Terror-panic made in Poland</i> . Jak polskie shootery wojenne osadzone we współczesności reprodukują figurę „bliskowschodniego terrorysty”?
18:00–18:20		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

## Panel 8. Język, przekład i komunikacja w grach

Dzień 1 | 16:40–18:20 | Sala Teatralna | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: **Miłosz Babecki**

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł referatu
16:40–17:00	Weronika Olesiak (AGH), Bogusław Skowronek (UKEN)	Wulgaryzmy i ich funkcje w <i>Wiedźminie 3: Dziki Gon</i> . Analiza transdyscyplinarna
17:00–17:20	Adam Wodcziczko (UAM)	Wybory wypisane na twarzy. Pragmalingwistyczna analiza opcji dialogowych w wybranych grach cRPG i ich wpływu na swobodę działania osoby grającej
17:20–17:40	Krzysztof W. Hejduk (UŁ)	Empiryczne badania recepcyjne na tłumaczeniach gier – trajektorie dwóch międzynarodowych projektów
17:40–18:00	Dominik Kudła (UW)	Lokalizacja gier wideo i jej korekta okiem genAI oraz odbiorców – wyniki badania biometrycznego
18:00–18:20		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

## Panel 9. Dostępność i ucieleśnienie: perspektywa projektowo-etyczna

Dzień 2 | 09:00–10:40 | Salon Mickiewicza | 5 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: **Maciej Śledź**

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł
09:00–09:20	Katarzyna Matlas (UŚ)	Ucieleśnienie i niepełnosprawność we współczesnych grach cyfrowych
09:20–09:40	Joanna Pigulak (UAM)	Accessible Pleasure Loop: dostępność jako transformacja doświadczenia rozgrywki w <i>Celeste</i>
09:40–10:00	Natalia Żurawel (DSW Ideis)	<i>Critical Play</i> , czyli jak projektować dostępną grę
10:00–10:20	Grzegorz Zyzik (UO)	Naga prawda w grach? Inność, seksualność i fenomen nude patch
10:20-10:40	<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>	

## Panel 10. Projektowanie doświadczenia i transformacje gatunkowe w grach

Dzień 2 | 9:00–10:40 | Sala 321 | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: **Ewelina Repeć**

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł
9:00–9:20	Marcin M. Chojnacki (UŁ)	Wirtualne lato – konstrukcja światów przedstawionych w grach wakacyjnych
9:20–9:40	Marta Tymińska (UG)	Gry przytulne i gry dobroci, jako nowy paradygmat projektowy i badawczy
9:40-10:00	Katarzyna Marak (UMK), Miłosz Markocki (UKW)	Horror strategicznie planowany: przypadek No, <i>I'm Not a Human</i>
10:00-10:20	Krzysztof Czyżak (UAM)	Jedna bitwa o Helmowy Jar po drugiej – adaptacje filmowej sekwencji a gatunek ludyczny
10:20-10:40	<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>	

## Panel 11. Gra cyfrowa jako tekst, obiekt i artefakt

Dzień 2 | 11:00–12:40 | Salon Mickiewicza | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: **Dominik Kudła**

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł
11:00–11:20	Jakub Daniel Wójcik (UMCS)	Gry ulepione. Haptyczność i autentyczność w grach wideo wykorzystujących claymation
11:20–11:40	Wojciech Sosnowski (UKW)	Mechaniki gier wideo między ideą, oznaczeniem a naśladownictwem
11:40–12:00	Rafał Jakiel (DSW Ideis)	Leksykograficzne badanie groznawcze. Na przykładzie <i>Batman: Arkham Asylum</i>

12:00–12:20	Marcin Pigulak (UAM)	Między prototypem a dziełem. Przed-tekst gry cyfrowej jako źródło w badaniach groznawczych
12:20–12:40		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

## Panel 12. Dydaktyka, edukacja i etyka

Dzień 2 | 11:00–12:40 | Sala 323 | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: **Wojciech Sosnowski**

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł
11:00–11:20	Augustyn Surdyk (UAM)	Glottodydaktyka i ludologia. Przegląd badań nad strategią ludyczną i technikami ludycznymi w nauczaniu języków obcych oraz glottodydaktyce polonistycznej w dorobku Polskiego Towarzystwa Badania Gier
11:20–11:40	Katarzyna Matlas (UŚ), Aleksandra Kostrzewa (UAM)	Cyfrowa implementacja uczenia iteracyjnego: pętla czasowa w grach jako środowisko edukacyjne na przykładzie gry <i>Outer Wilds</i>
11:40–12:00	Sylwia Polcyn, Bartosz Mazurkiewicz (CDV)	Od rozrywki do kontekstów edukacyjnych - wydarzenia typu game jam jako element kształcenia pokolenia Z
12:00–12:20	Anna Szczepanek (UŁ)	Infantyliczacja jako strategia projektowa: refleksja nad etycznymi i społecznymi skutkami moe na przykładzie powieści wizualnych
12:20–12:40		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

## Panel 13. Modele i metody analizy gier

Dzień 2 | 14:10–15:50 | Salon Mickiewicza | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: **Dominika Staszenko-Chojnacka**

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł
14:10–14:30	Tymoteusz Horbiński (UAM)	Granie pod presją czasu a aspekt kartograficzny na przykładzie gry <i>Ravenswatch</i>
14:30–14:50	Marek Blacha (PAN)	Siła konwersacji. <i>Action research</i> w poznawaniu, rozumieniu i badaniu potencjału planszowych gier historycznych
14:50–15:10	Krzysztof Chmielewski (UKW)	Kwantyfikacja motywów i symboli w komputerowych grach RPG: analiza struktur misji
15:10–15:30	Zbigniew Wałaszewski (APS)	<i>Mechanics, Dynamics, Aesthetics</i> (MDA). Ramowy model analizy gier komputerowych
15:30–15:50		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

## Panel 14. Algorytmiczne, procesualne i generatywne aspekty gier

Dzień 2 | 16:10–17:50 | Salon Mickiewicza | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: **Augustyn Surdyk**

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł
16:10–16:30	Jakub Alejski (UAM)	Halucynując o relacjach – o implementacji modeli AI w zarządzaniu postaciami niezależnymi w grach wideo
16:30–16:50	Urszula Jedynak (UW)	Granie jako podstawa dla doświadczenia estetycznego: w stronę procesualnej estetyki gier wideo
16:50–17:10	Łukasz Szałankiewicz (WSUS), Marcin Pigulak (UAM)	Algorytmy, subkultura, archiwum. Polska demoscena jako wyzwanie badawcze
17:10–17:30	Aleksandra Krzywda (UJ), Maciej Krzywda (AGH)	Retoryka generatywna: ku rozszerzeniu rozumienia sensotwórczości gier wideo
17:30–17:50		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

## Panel 15. Gracz wobec gry: psychologia-marketnig-praktyki odbioru

Dzień 2 | 16:10–17:50 | Sala 324 | 4 × 20 min + 20 min dyskusji

Moderacja: **Bartosz Mazurkiewicz**

Godzina	Prelegent/ka	Tytuł
16:10–16:30	Julia Żak (UŁ)	Więź czy wyzysk? Psychologia gracza, etyka designu i systemy monetyzacji na przykładzie <i>Uma Musume: Pretty Derby</i>
16:30–16:50	Jakub Muszik (UŚ)	Gry ponad czasem – psychologiczne konteksty preferowanych typów gier wideo u trzech generacji graczy
16:50–17:10	Bartosz Bukatko (UMK)	O nostalgii przez pryzmat zjawiska retroizacji współczesnych gier wideo
17:10–17:30	Izabela Stróżyk (UAM)	Dlaczego wyłączamy muzykę, którą uważamy za wybitną? Paradoks <i>Minecrafta</i>
17:30–17:50		<b>Dyskusja panelowa z udziałem prelegentów i publiczności</b>

## Referaty plenarne

Dzień	Godzina	Sala	Prelegent	Tytuł
Dzień 1 (28.05.2026)	09:10–09:30	Salon Mickiewicza	Rafał Kochanowicz (UAM)	Poetyka cyfrowych repetycji
Dzień 2 (29.05.2026)	13:40–14:10	Salon Mickiewicza	Krzysztof M. Maj (AGH)	Autoludografia jako metoda

## Panel dyskusyjny: Horyzonty dydaktyki grotwórczej

Dzień	Godzina	Sala	Osoby uczestniczące	Tytuł
Dzień 2 (29.05.2026)	14:30–15:30	324	Maciej Stróżniak, Aleksandra Stróżniak, Przemysław Matejko (CDV); moderacja: Joanna Pigulak	Horyzonty dydaktyki grotwórczej

## Warsztaty

Dzień	Godzina	Sala	Osoba/osoby prowadzące	Tytuł
Dzień 1 (28.05.2026)	10.00–11.00	186	Joanna Popińska, Tom C. Hall (Infinite Frame Media)	Warsztaty doświadczenia VR
	15:00–16:00	Klub Profesorski	Marta Tymińska (UG), Gabriel Jacek Janion (WSB Merito w Gdańsku)	Warsztat projektowania gier dla groznawców
Dzień 2 (29.05.2026)	11:20-12:20	186	Joanna Popińska, Tom C. Hall (Infinite Frame Media)	A VR Experience Workshop
	14:30–15:30	Laboratorium Eksperymentalnych Mediów	Joanna Lenik (UW)	Warsztaty projektowania gier paragrafowych z uwzględnieniem schematów blokowych

## VR Meetup

Dzień	Godzina	Lokalizacja	Osoba/osoby prowadzące	Tytuł
Dzień 2 (29.05.2026)	16.00–18.00	Collegium da Vinci, ul. Kutrzeby 10	Joanna Popińska, Tom C. Hall (Infinite Frame Media), Zhiyuan Lin	VR Meetup

VR Meetup to wydarzenie towarzyszące konferencji. Spotkanie ma charakter kreatywnego meetupu osób zajmujących się technologiami VR, podczas którego prezentowane będą najnowsze projekty i realizacje związane z rzeczywistością wirtualną.