



Czy polskie
gry wideo
są polskie?

O narodowości gier wideo

Stanisław Krawczyk

Uniwersytet Wrocławski, Instytut Socjologii

<https://stanislawkrawczyk.pl/>

Wykład towarzyszący protestowi studenckiemu
w Domu Studenckim „Jowita” na UAM w Poznaniu
14 grudnia 2023 r.





WIEDŹMIN[®]

DZIKI  GON



Kingdom Come Deliverance



DISCO ELYSIUM

THE FINAL CUT



Baldur's Gate

The Brussels Times

UM

BUSINESS

ART & CULTURE

EU AFFAIRS

WORLD

BELGIUM 

Belgian computer game tops best-selling charts worldwide

Saturday, 5 August 2023



Credit: Larian Studios

Baldur's Gate 3, co-created by Ghent-based video game developer Larian Studios and released on Thursday, is currently the best-selling computer game of the moment.

<https://www.brusselstimes.com/631491/belgian-computer-game-tops-best-selling-charts-worldwide>

[Home](#) > [International](#) > [Baldurs gate 3 belgian video game takes world storm](#)

BALDUR'S GATE 3: BELGIAN VIDEO GAME TAKES WORLD BY STORM

 10/08/2023

Baldur's Gate 3, a video game by the Belgian Larian Studios, is the most talked-about role-playing game of the summer.



<https://focusonbelgium.be/en/international/baldurs-gate-3-belgian-video-game-takes-world-storm>

„Wiedźmin 3. Dziki Gon”
jako polska gra

🏠 > Jak bardzo polski jest Wiedźmin 3? Sprawdzą to naukowcy - za 670 tysięcy złotych

Jak bardzo polski jest Wiedźmin 3? Sprawdzą to naukowcy - za 670 tysięcy złotych



<https://polygamia.pl/jak-bardzo-polski-jest-wiedzmin-3-sprawdza-to-naukowcy-za-670-tysiecy-zlotych,6579174421470080a>

**Bury!**

niezalogowany · 3 lata temu

"MIŚ" Bareji w wersji humanistycznej !

Odpowiedz

9 0

**Mekenyk**

niezalogowany · 3 lata temu

I pytanie kto za to niby zapłaci bo chętnych na łatwą kasę nigdy nie brakuje

Odpowiedz

4 0

**Temat**

niezalogowany · 3 lata temu

Dla pasjonatów, po godzinach, hobbystycznie. Człowiek obyty z filmem i literaturą rozgryzie odniesienia w Wieśku od ręki.

Odpowiedz

1 1

**czasd**

niezalogowany · 3 lata temu

Tylko co pozytecznego może wyniknąć z takiego badania? W kilka minut można zweryfikować liczbę i pochodzenie osób biorących udział przy tworzeniu W3, a od dawna wiadomo że nie byli to tylko Polacy. Tylko co to zmienia? Chca wprowadzić cenzurę na nie-polskie produkcje uderzające w naszą suwerenność? Co dobrego może wyniknąć z wydania tych pieniędzy w czasach kiedy ludzie umierają we własnych fekaljach z braku opieki zdrowotnej.



**Olek**

niezalogowany · 3 lata temu

Klasyczny przykład sformalizowanego wyprowadzenia gigantycznych kwot z budżetu państwa. Co tu badać? Grając w Wiedźmina 3 w wersji angielskiej nie miałem w zasadzie jakiegokolwiek odczucia "polskości". Sapkowski stworzył pewne uniwersum, które zostało zmodyfikowane na potrzeby gry przez CD Projekt. Polskość sprowadza się do użycia w polskojęzycznej wersji gry języka polskiego, koniec kropka. Może są jakieś niuanse, których nie wychwyciłem podczas gry, ale na pewno nie są warte przeznaczenia 700 tys. na "badania".

[Odpowiedz](#)

20 4

[Rozwiń odpowiedzi \(1\)](#)**Anonim**

niezalogowany · 3 lata temu

Słowom klucz - narodowy - Pieniądze i Stołki - Rodzina na swoim ;)))

[Odpowiedz](#)

37 0

**jan rem**

niezalogowany · 3 lata temu

a tymczasem ochrona zdrowia dalej nie doinwestowana...

[Odpowiedz](#)

47 0

**Anonim**

niezalogowany · 3 lata temu

Czy ktoś wie kiedy wyjdzie nowe DLC do W3, zmieniające łopatę którą walczy Wiedźmin na prawdziwy wiedźminski miecz? Czekam i czekam



Badania narodowych gier wideo



VIDEO GAMES AROUND THE WORLD

EDITED BY MARK J. P. WOLF

FOREWORD BY TORU IWATANI, CREATOR OF PAC-MAN





CULTURAL

CODE

VIDEO GAMES AND LATIN AMERICA

PHILLIP PENIX-TADSEN

GAMES AND PLAY



Edited by Víctor Navarro-Remesal and Óliver Pérez-Latorre

Perspectives on the European Videogame

Amsterdam
University
Press



GAMING THE IRON CURTAIN

How Teenagers and Amateurs in
Communist Czechoslovakia Claimed
the Medium of Computer Games

JAROSLAV ŠVELCH



Studies in Eastern European Cinema

ISSN: (Print) (Online) Journal homepage: <https://www.tandfonline.com/loi/reec20>

Gaming Eastern Europe: Production, Distribution and Consumption

Lars Kristensen

To cite this article: Lars Kristensen (2023) Gaming Eastern Europe: Production, Distribution and Consumption, *Studies in Eastern European Cinema*, 14:1, 1-7, DOI: [10.1080/2040350X.2023.2149122](https://doi.org/10.1080/2040350X.2023.2149122)

To link to this article: <https://doi.org/10.1080/2040350X.2023.2149122>



Published online: 27 Jan 2023.

Projekty badawcze w Polsce

ASC heading a major research project!

It is our pleasure to report that an 8-person team led by Prof. Paweł Frelik has just received a major grant from NPRH (National Programme for the Development of the Humanities). The project titled “Polskie dziedzictwo gier cyfrowych 1958-2025 – opracowanie katalogowo-bibliograficzne” [Polish Digital Games Heritage 1958-2025: An Index and Bibliography] will run for five years and result in the creation of a public-facing online catalog of all Polish-made video games documenting their bibliographical data and critical writing about them. The research group comprises scholars from Jagiellonian University, SWPS University, University of Tampere, and University of Wrocław as well as several early-career researchers.

What Is a National Video Game? A Look from Outside the Center

Anonymous First Author

Institutional Affiliation

firstauthor@institution.com

Keywords

game definitions, nationality, regionality

INTRODUCTION

In 2020 a project to study the Polishness of video games received funding from the National Science Center. When this was publicized by the game media, a number of commenters decried the project as a waste of public money (Majkowski and Hekman 2020). Indeed, it may seem self-explanatory that *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED 2015) is a Polish game, or that *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios 2018) is a Czech game. At the same time, it may not seem so obvious that *Baldur's Gate III* (Larian Studios 2023) is a Belgian game, as claimed by Belgium's news media service (*The Brussels Times* 2023) and foreign affairs ministry (*Focus on Belgium* 2023). This begs the question: on what grounds does one decide on the national qualification of video games?

Zgłoszenie na konferencję DiGRA 2024, inspirowane współpracą z zespołami projektów NPRH i NCN. Jeden z efektów prac nad powstającym artykułem autorstwa Terezy Krobovej (Czechy), Dave'a Bentleya i Larissy Wild (Szwajcaria) oraz Agaty Waszkiewicz i Stanisława Krawczyka (Polska).

Polskie gry wideo? Kultury grania i branża gier w kontekście narodowym

Strona główna » [Przykłady finansowanych projektów](#)

Otwarte konkursy

OPUS 26 + LAP/ Weave do 15 gru

SONATA 19 do 15 gru

IMPRESS-U do 31 gru

Weave-UNISONO

Polskie gry wideo? Kultury grania i branża gier w kontekście narodowym

- **Kierownik projektu:** dr hab. Tomasz Majkowski, Uniwersytet Jagielloński
- **Tytuł projektu:** Polskie gry wideo? Kultury grania i branża gier w kontekście narodowym
- **Konkurs:** OPUS 19, ogłoszony 16 marca 2020 r.
- **Panel:** HS2

Narodowość gier wideo. Pięć wymiarów

- **Autor(ka), studio, deweloper**
 - CD Projekt vs Donkey Crew

Narodowość gier wideo. Pięć wymiarów

- Autor(ka), studio, deweloper
 - CD Projekt vs Donkey Crew
- **Świat gry**
 - „Wiedźmin 3” vs „This War of Mine”

Narodowość gier wideo. Pięć wymiarów

- Autor(ka), studio, deweloper
 - CD Projekt vs Donkey Crew
- Świat gry
 - „Wiedźmin 3” vs „This War of Mine”
- **Grupa docelowa i marketing**
 - „America’s Army” vs „Wiedźmin 2”

Narodowość gier wideo. Pięć wymiarów

- Autor(ka), studio, deweloper
 - CD Projekt vs Donkey Crew
- Świat gry
 - „Wiedźmin 3” vs „This War of Mine”
- Grupa docelowa i marketing
 - „America’s Army” vs „Wiedźmin 2”
- **Język i lokalizacja**
 - „Żulionerzy” vs „Kingdom Come: Deliverance”

Narodowość gier wideo. Pięć wymiarów

- Autor(ka), studio, deweloper
 - CD Projekt vs Donkey Crew
- Świat gry
 - „Wiedźmin 3” vs „This War of Mine”
- Grupa docelowa i marketing
 - „America’s Army” vs „Wiedźmin 2”
- Język i lokalizacja
 - „Żulionerzy” vs „Kingdom Come: Deliverance”
- **Mechanika**
 - „Uprising 44” vs „Tetris”

<https://stanislawkrawczyk.pl/>

stanislaw.krawczyk@uwr.edu.pl