



Czy polskie
gry wideo
są polskie?

O narodowości gier wideo

Stanisław Krawczyk

Uniwersytet Wrocławski, Instytut Socjologii

<https://stanislawkrawczyk.pl/>

Wykład dla Koła Badania Gier ALEA UW
19 stycznia 2024 r.

Wykład we wcześniejszej wersji został wygłoszony na proteście studenckim w DS „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.

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

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. Powstało w ramach trwających wciąż prac nad artykułem autorstwa Terezy Krobovej (Czechy), Dave'a Bentley'a i Larissy Wild (Szwajcaria) oraz Agaty Waszkiewicz i Stanisława Krawczyka (Polska).

Polish History up to 1795 in Polish Games and Game Studies

Abstract: Situated within historical and regional (CEE) game studies, this paper is an overview of games made in Poland after 1989 about Polish history up to the 18th century. It also outlines research made on those games, and it comments on changing cultural and political factors shaping the development of Polish history/heritage-themed games over the last three decades. We group the games in thematic-chronological categories: early medieval Slavic settings up to 1000, medieval to Renaissance Poland, and Polish-Lithuanian Commonwealth 1569-1795. Main findings: 1. Slavic fantasy became very popular with game developers after Witcher 3, but it has received little scholarly attention beside the witcher series. 2. Medieval Polish monarchies have barely caught the eye of game developers, which translates to the absence of related research. 3. The PLC period is well-represented in digital and nondigital games, and well-researched in historical games studies by Polish scholars in Polish and English.

Keywords: role-playing, board games, video games, card games, historical, heritage, Poland, CEE

Artykuł przyjęty do publikacji w czasopiśmie „Games and Culture” (autorstwo: Michał Mochocki, Stanisław Krawczyk, Aleksandra Mochocka).

Narodowość gier wideo
Pięć wymiarów

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”



America's Army: Proving Grounds is the official game of the U.S. Army and part of the highly acclaimed America's Army game series. This free military game focuses on small unit tactical maneuvers and puts you to the test in a wide variety of new America's Army maps and AA fan favorites.



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: The Silent Shadows” vs „Tetris”

PC DVD ROM

44 UPRISING

THE SILENT SHADOWS



16
www.pegi.info

CMD
ENTERPRISE



Od kiedy mówimy
o „polskich grach wideo”?

Polskie gry wideo na światowym rynku

Polska staje się potęgą w produkcji gier komputerowych. Największe hity rodzimych producentów sprzedają się w milionach egzemplarzy.

Aktualizacja: 20.04.2011 04:17 Publikacja: 19.04.2011 20:53

KOMPUTER ŚWIAT > GRY > AKTUALNOŚCI > NAJGORSZE POLSKIE GRY KOMPUTEROWE

Najgorsze polskie gry komputerowe

26 maja 11 09:48



Premiera "Wiedźmina 2" to dla nas, Polaków, chwila triumfu. Oto rodzime studio developerskie przygotowało grę, która śmiało może stanąć w szranki z najlepszymi produkcjami gatunku. Pierwsze zachodnie recenzje, porównujące ów tytuł do takich legend jak "Planescape: Torment", automatycznie poprawiają humor. Bo przecież to właśnie my, ludzie znad Wisły, przez długie lata słynęliśmy z wyjątkowo miernych produkcji.

<https://www.rp.pl/biznes/art6725331-polskie-gry-wideo-na-swiatowym-ryнку>

<https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/aktualnosci/najgorsze-polskie-gry-komputerowe/pcht1dx>

Wiedźmin 2 – porcja nowych screenów

Andrzej Kała / 21.02.2011

[komentarze: 0](#)

Dostaliśmy kolejną porcję screenów z „Wiedźmina 2”. Grafika wygląda tak dobrze, że nasuwa się na myśl iż to tylko przerywniki filmowe, ale gdzieś czuję że tak właśnie wygląda rozgrywka – po prostu bajecznie. Bez dwóch zdań – szykuje nam się polski RPG na iście światowym poziomie.

<https://playingdaily.pl/2011/02/21/wiedzmin-2-porcja-nowych-screenow/>

<https://technopolis.polityka.pl/2011/rzeczpospolita-developingiem-stoi>

30.03.2011

środa

0

[Udostępnij](#)

[Opublikuj](#)

Rzeczpospolita developingiem stoi

Paweł Olszewski

Rynek gier wideo rozwija się w zastraszającym tempie, obecne generacje konsol, komputerów czy nawet telefonów komórkowych pozwalają na coraz łatwiejsze tworzenie gier, co okazuje się być świetnym pomysłem na biznes. Branża elektronicznej rozrywki już jakiś czas temu dogoniła zyskami Hollywood – kolejne odsłony kasowego Harrego Pottera wypadają blado na tle wyników finansowych Call of Duty. Polacy czy konkretniej dopiero formująca się polska scena developerska cały ten wyścig Sony, Microsoftu, Nintendo, Activision czy Electronic Arts obserwowała dotąd z perspektywy biernego widza. Śledząc dokonania branżowych rekinów, wielomilionowe budżety i premiery kasowych hitów, Polacy wciąż pracowali nad niskobudżetowymi tytułami, a ich jedynym kontaktem z Zachodem była dystrybucja zagranicznych gier. Wszystko wskazuje na to, że 2011 rok zmieni dotychczasowy układ sił i Polska awansuje do czołówki europejskich, a być może nawet światowych producentów gier wideo.

<https://stanislawkrawczyk.pl/>

stanislaw.krawczyk@uwr.edu.pl