

Polskie gry wideo jako tradycja wynaleziona

Stanisław Krawczyk

Uniwersytet Wrocławski,
Instytut Socjologii

Seminarium Groznawcze #22:
„Tradycja wynaleziona”

Uniwersytet Jagielloński,
Ośrodek Badań Groznawczych,
27 stycznia 2024 r.

Fragmenty referatu pokrywają się z wystąpieniami na proteście studenckim w DS „Jowita” na UAM w Poznaniu (14.12.2023) i na spotkaniu Koła Naukowego Badania Gier „Alea” (19.01.2024).



WIEDŹMIN 2

ZABÓJCZY KRÓLÓW

EDYCJA ROZSZERZONA



Baldur's Gate

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>

CULTURE

Belgian-made Baldur's Gate 3 takes home six prizes at The Game Awards

8 December 2023



[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>

Badania narodowych gier wideo

przyspieszyły w ostatnich latach



**VIDEO
GAMES
AROUND
THE
WORLD**

EDITED BY MARK J. P. WOLF



FOREWORD BY TORU IMATANI, CREATOR OF PAC-MAN

ENCYCLOPEDIA OF

VIDEO GAMES

The Culture, Technology,
and Art of Gaming

SECOND EDITION



CULTURAL

CODE

VIDEO GAMES AND LATIN AMERICA

PHILLIP PENIX-TADSEN



GAMING THE IRON CURTAIN

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

JAROSLAV ŠVELCH



Edited by Víctor Navarro-Remesal and Óliver Pérez-Latorre

Perspectives on the
European Videogame



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.

Badania narodowych gier wideo

przyspieszyły także w Polsce

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

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.

Od kiedy mówi się
o fińskich grach wideo?

Popular History: Historical Awareness of Digital Gaming in Finland from the 1980s to the 2010s

Jaakko Suominen

Digital Culture

School of History, Culture and Art Studies

20014 University of Turku, Finland

jaakko.suominen@utu.fi

The fourth wave began in the 2000s. Due to the unprecedented rise of the Finnish digital games industry, the whole history of digital gaming has been investigated from a national standpoint, even though the Finnish digital game industry has been perceived in the global context. National game history has been portrayed in academic research, journalistic works as well as in other public situations. It seems that new emergent game-related institutions have had a need for histories, while history-oriented institutions have also been established.

The building of a national narrative around game history has been connected to the establishment of these national institutions that support the field: game developer associations, funding mechanisms, lobbying organizations, interest groups, museums, and others.

Od kiedy mówi się
o polskich grach wideo?

Wstępna kwerenda

- W wyszukiwarce Google (tryb *incognito*)
- Frazy „polskie gry wideo” i „polskie gry komputerowe”, z uwzględnieniem przypadków zależnych
- Brak wyników sprzed 2006 roku (może strony się nie zachowały?)
- 2007 rok: pojedyncze teksty o *Wiedźminie* (Marek Rafałowicz w Technopolis: „pierwsza polska komputerowa superprodukcja”)
- Od roku 2009: Bartłomiej Kluska w Poligamii o historii polskich gier
- Za to w roku 2011...

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.

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

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

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



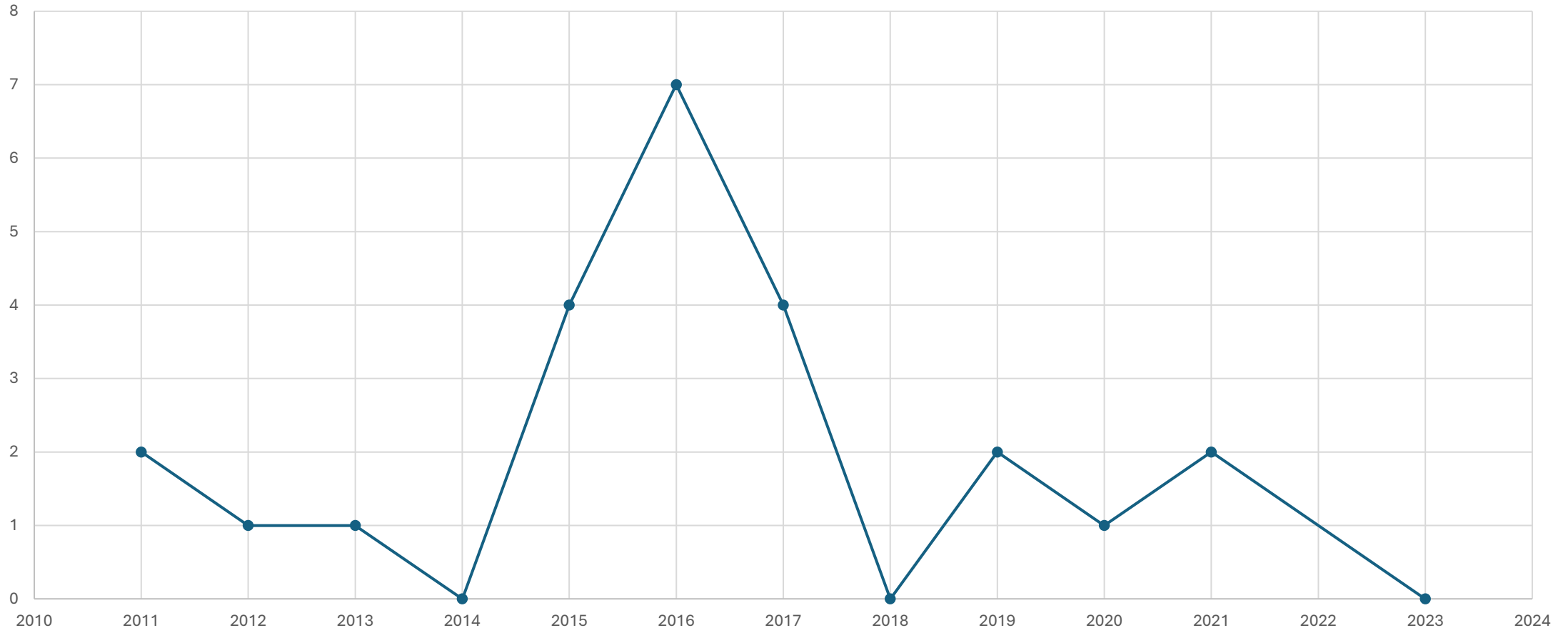
Premiera "Wiedźmina 2" to dla nas, Polaków, chwila triumfu. Oto rodzime studio developerskie przygotowało grę, która śmiało może stanąć w szranki z najlepszymi produkcjami gatunku. Pierwsze zachodnie recenzje, porównujące ów tytuł do takich legend jak "Planescape: Torment", automatycznie poprawiają humor. 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-swiatowy...ryнку>

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

Od kiedy mówi się
o polskich grach wideo
w badaniach gier?

Liczba artykułów i rozdziałów o polskiej historii gier i polskich grach historycznych (**wstępny** przegląd)



Wykres oparty na autorskim [zestawieniu](#) polskich tekstów o grach cyfrowych, a także liście publikacji przygotowanej z M. Mochockim, P. Sterczewskim i A. Mochocką do wystąpienia na warsztacie [Central and Eastern European Historical Games Workshop](#) w Pradze w listopadzie 2022 r.

<https://stanislawkrawczyk.pl/>

stanislaw.krawczyk@uwr.edu.pl