



UNIwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego
w WARSZAWIE
Instytut Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa



ul. Dewajtis 5, 01-815 Warszawa – tel. (48 22) 561 89 60

KONFERENCJA NAUKOWA
„DNI MEDIALNE UKSW: FENOMEN GIER CYFROWYCH”
WARSZAWA, 9-10 KWIETNIA 2024

Adres recepcji:

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

Ul. Dewajtis 5, 01-815 Warszawa

Recepcja: Aula Muzyczna 116, poziom -2

Dzień 1: 09.04.2024 r.

10:00 – 11:15 – rejestracja uczestników

11:15 – 11:30 – przywitanie gości

11:30 – 13:00

Aula Muzyczna 116
Prowadzący panel: dr hab. Krzysztof Stępnik, prof. ucz.
dr hab. Justyna Szulich-Kałuża, prof. ucz. Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II <i>Narracje w grach komputerowych – kreacje i reprezentacje fantastycznych światów na przykładzie Dragon Age Inquisition</i>
dr Przemysław Ciszek Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach <i>Cyfrowe wojny - konflikty zbrojne XX wieku w grach wideo</i>
dr Monika Wojtkowiak, dr hab. Jadwiga Daszykowska-Tobiasz, prof. ucz. Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach <i>Interenet - czyli gdy życie bywa grą</i>
dr hab. Rafał Leśniczak, prof. ucz. Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie <i>Mediatyzacja religii w erze gier cyfrowych</i>
dr Marek Troszyński Obserwatorium Cywilizacji Cyfrowej Collegium Civitas <i>Weź rozrywkę, zostaw dane. Gracze, platformy i nadzór.</i>



13:00 – 14:30 – przerwa obiadowa

14:30 – 16:30 (09.04.2024 r.)

Aula Muzyczna 116	223
Prowadząca panel: dr hab. Justyna Szulich-Kałuża, prof. ucz.	Prowadzący panel: dr Mateusz Kot
dr Miłosz Babecki Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie stacjonarnie <i>Gry cyfrowe jako media interwencyjne w strategii "hack into"</i>	prof. Victor Khroul Catholic University of Ružomberok, Slovakia online <i>Digital Games, Virtual Reality and Post-Truth concept</i>
dr hab. Monika Przybysz, prof. ucz. Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie <i>Korzyści i skutki nadużywania gier cyfrowych w kontekście higieny cyfrowej w komunikacji społecznej</i>	prof. Zbigniew Formella Università Pontificia Salesiana, Italia online <i>Grywalizacja w edukacji: niektóre aspekty psychologiczno-wychowawcze</i>
mgr Karolina Krzykowska Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie <i>Gry cyfrowe w administracji publicznej - jak jest? jak będzie? Studium przypadku województwa podlaskiego</i>	Mgr. PhD. Michal Kabát University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, Slovakia, online <i>History of local gaming experience in east-bloc countries</i>
dr Karol Kowalczyk Uniwersytet w Białymstoku online <i>Wykorzystanie gier komputerowych w procesach kształcenia i wychowania</i>	Mgr. PhD. Magdaléna Švecová University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, Slovakia, online <i>Digital Games and Elderly People in the Context of Silver Economy</i>
dr Wojciech Sitek Uniwersytet Śląski w Katowicach stacjonarnie <i>Malowanie mapy? Granie i kontrgranie w Europę Universalis IV</i>	dr Piotr Łuczuk Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie <i>The end of creativity? A futuristic vision of the world in science fiction cinematography and computer games</i>
dr hab. Krzysztof Stępiak, prof. ucz. Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie <i>Styl życia graczy internetowych na przykładzie uczestników gry Ikariam</i>	PhDr. Daša Nováčiková, University in Nitra, Slovakia online <i>Exploring the Communication Model: the Convergence of Traditional Journalism and New Media in the Context of Digital Games</i>

17:00 – 18:00 kolacja

Dzień 2: 10.04.2024 r.

09:00 – 10:30 (10.04.2024 r.)

Aula Muzyczna 116
Prowadzący panel: dr Mateusz Felczak
<p>dr Wojciech Sosnowski Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy online</p> <p><i>Baw się dobrze pracując w naszej grze - kontraktowe nierówności między twórcami gier a twórcami - fanami</i></p>
<p>dr Roman Bromboszcz Uniwersytet Warszawski stacjonarnie</p> <p><i>Elementy science fiction w wybranych grach komputerowych</i></p>
<p>dr Marta Błaszowska-Nawrocka Wyższa Szkoła Europejska im. ks. J. Tischnera w Krakowie/Filia USWPS im. ks. J. Tischnera w Krakowie online</p> <p><i>Postapokalipsa jako zwierciadło przechadzające się po gościńcu? Lęki i nadzieje odbite w przedstawieniach społeczeństwa w grach z serii Horizon</i></p>
<p>dr hab. Piotr Drzewiecki, prof. ucz. Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie stacjonarnie</p> <p><i>Battlefield 2042 nareszcie jest fajny... Felietony o grach cyfrowych w perspektywie komunikacyjno-pragmatycznej</i></p>
<p>ks. dr Jarosław Sobkowiak Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie stacjonarnie</p> <p><i>Internet miejscem ujawniania potrzeb w kontekście gier komputerowych – aspekt etyczny</i></p>

10:30 – 11:00 przerwa kawowa

11:00 – 13:00 (10.04.2024 r.)

Aula Muzyczna 116	225
<p>Prowadzący panel: dr Wojciech Sosnowski</p>	<p>Prowadzący panel: dr Roman Bromboszcz</p>
<p>mgr Adrian Pskiet Uniwersytet Opolski stacjonarnie</p> <p><i>Przyszłość gier komputerowych w świecie ponad 80 tysięcy produkcji</i></p>	<p>lic. Marek Kołodziej Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>Analiza szerokiego spektrum gier cyfrowych – od interaktywnego dzieła sztuki, poprzez sport do uzależnienia</i></p>
<p>lic. Natalia Kańduła Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, online</p> <p><i>Egranizacja. Związek gier komputerowych i literatury na podstawie zbioru opowiadań Marcina Przybyłka "Gamedec" i jego adaptacji</i></p>	<p>dr hab. Aneta Rayzacher-Majewska Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>Gamifikacja w służbie katechezy na przykładzie "Strażników Słowa"</i></p>
<p>dr Łukasz Kucharczyk Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>Regis III na ekranie komputera. „Niezwyyczajony” Stanisława Lema wobec jego egranizacji</i></p>	<p>dr Mateusz Felczak Uniwersytet SWPS stacjonarnie</p> <p><i>Strategie telewangelizacyjne polskich twórców treści w formacie let's play. Przypadek serii „Książd gra w grę”</i></p>
<p>dr Sylwia Galanciak Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>Spacer po linie. Jak generatywna AI zmieni(a) świat gier komputerowych</i></p>	<p>dr Ewa Nawrocka Uniwersytet Gdański online</p> <p><i>Religijna kreacja świata w serii gier Diablo i jej przekładzie</i></p>
<p>dr Tomasz Płonkowski Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>Gry cyfrowe w procesach konwergencji i mediamorfozy mediów – wybrane zagadnienia i przykłady</i></p>	<p>lic. Piotr Lenzion Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>Mediatyzacja życia religijnego na przykładzie mszy w Roblox</i></p>
<p>mgr Bartosz Bukatko Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu online</p> <p><i>Transtekstualność w grach wideo – deheroizacja i intermedialność na przykładzie serii gier Tomb Raider i Uncharted</i></p>	<p>dr Milena Kindziuk Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>Edukacyjny wymiar gier online w muzeach na wybranych przykładach</i></p>
<p>dr Anna Gawrońska-Piotrowska Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>Rola dźwięku i muzyki w grach komputerowych</i></p>	<p>dr Karolina Podlewska Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, online</p> <p><i>Gry internetowe jako narzędzie edukacji formalnej o dziedzictwie narodowym. Przypadek gry „Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II”</i></p>

13:00 – 14:00 przerwa obiadowa

14:00 – 16:00 (10.04.2024 r.)

Aula Muzyczna 116	225
Prowadzący panel: dr Piotr Łuczuk	Prowadząca panel: dr Sylwia Galanciak
<p>PhD. Luís Silveira University of Coimbra, Portugal online</p> <p><i>From virtual to real: the relationship between games, events and tourist destinations</i></p>	<p>mgr Adrianna Linertowicz Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach online</p> <p><i>Toksyczne zachowania graczy na przykładzie wybranych gier typu multiplayer.</i></p>
<p>mgr inż. Dariusz Aksamit Politechnika Warszawska / Akademeia High School, stacjonarnie</p> <p><i>I'm playing a game - and in class!</i></p>	<p>mgr Mateusz Krupa Uniwersytet Śląski w Katowicach Stacjonarnie</p> <p><i>Szukając końca historii. Wiara w politykę i widma przeszłości w świecie Disco Elysium</i></p>
<p>dr Mateusz Kot Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>The role of the church as a building in strategy games</i></p>	<p>mgr Tomasz Knecht Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>"Arturze, będę grał w grę". Próba ujęcia sylwetki polskiego gracza na podstawie branżowych raportów</i></p>
<p>dr Dagmara Jaszewska Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>Gry video a style życia rodziny. Badanie rodziców i uczniów wybranych warszawskich szkół podstawowych.</i></p>	<p>dr Magdalena Butkiewicz, dr Paweł Płatek Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>Wybrane stereotypy płciowe na temat kobiet w popularnych grach komputerowych</i></p>
	<p>mgr Krzysztof Chmielewski Uniwersytet Kazimierza Wielkiego online</p> <p><i>Kubek bezpieczeństwa. O kawie w polskich grach cyfrowych</i></p>
	<p>dr hab. Norbert Mojżyn, prof. ucz. Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, stacjonarnie</p> <p><i>Gra mobilna Pokémon GO jako gra miejska w perspektywie turystyki dziedzictwa kulturowego</i></p>