

# Kultura Gier Komputerowych 3

## Behind the Scenes

23-24.05.2015, Łódź

### PROGRAM KONFERENCJI

---



Uniwersytet  
**ŁÓDZKI**



**INSTYTUT INFORMATYKI POLITECHNIKA ŁÓDZKA**



OŚRODEK  
BADAŃ  
FILOZOFICZNYCH



**Koło Naukowe  
Badaczy Gier**

Patronat medialny:



Wydział Zarządzania Uniwersytetu Łódzkiego

ul. Jana Matejki 22/26, 90-237 Łódź

Program konferencji   Conference program.....	3
Gość specjalny   Keynote.....	5
Abstrakty   Abstracts.....	6
Panel Politechniki Łódzkiej   Lodz University of Technology Panel.....	17
Tramiel Panel.....	19
Replay. The Polish Journal of Game Studies.....	20

# Kultura Gier Komputerowych 3

## Behind the Scenes

23-24.05.2015, Łódź

Sobota, 23.05.2015		
SALA A		SALA B
10:00-12:00		10:00-12:00
Jan Argasiński, Powrót do prz(e/y)szłości. Wirtualna Rzeczywistość kiedyś i dziś.		Mateusz Felczak, Glitch w służbie ludzkości. Kultura speedrunów a zjawisko charity gaming
Aleksandra Jarosz, Immersja, Flow i psychologia		Mateusz Kominiarczuk, Modding towarzyski – jak modyfikowane są gry planszowe
Michał "Bonzaj" Staniszewski, Sztuka konceptualna w kontekście gier wideo		Bartosz Pawlak, Mod jako sposób na rozwinięcie potencjału gry komputerowej na przykładzie serii Europa Universalis.
Patryk Wasiak, Początki polskiej demosceny i „polski model komputeryzacji”		Marcin Petrowicz, Gatunek – Game Boy. Estetyka rozgrywki przenośnej konsoli Game Boy.
12:00-12:15		12:00-12:15
Coffee Break   Przerwa kawowa		Coffee Break   Przerwa kawowa
12:15-13:30		
KEYNOTE: Markku Reunanen, Generations of Consumer Computer Graphics as Seen in Demos		
13:30-15:30		
Lunch   Przerwa obiadowa		
15:30-16:30		15:30-16:30
Paweł Grabarczyk, Born retro - reflexive demos on forgotten platforms.		Andrzej Strużyna. Niekonwencjonalne dema. O specyfice "The Graveyard" i "The Path" studia Tale of Tales
Kamil Jędrasiak, In community centres, museums and pubs - different faces of retrogaming		Dominika Staszenko. Mechaniczne kino grozy - jak nakręcić horror w grze?
16:30-16:45		16:30-16:45
Coffee Break   Przerwa kawowa		Coffee Break   Przerwa kawowa
WIFI network: KGK password: pl#y!2KX5		

16:45-18:15		16:45-18:45
Izabela Pamuła. Gram, więc jestem – instancja autorska a konwencja Let's Play w serii File System Aging Roberta Florence'a		Tramiel Panel
Agnieszka Adamska, Let's Play - pomiędzy krytyką gier a rozrywkowym vlogiem		Maria B. Garda (UŁ), Przemysław Wrona (DKiG), Zbigniew Rudnicki (MHKI), Artur Ciemięga, Michał Lisiecki (Retrogralnia), Wojciech Frabiński (Retroage)
Aleksandra Jarosz, Let's Play - Dlaczego je oglądamy?		
<b>Niedziela, 24.05.2015</b>		
<b>SALA A</b>		<b>SALA B</b>
10:30-12:30		10:30-12:30
Gleb J. Albert. The 1980s Cracking Scene: Counter-culture, Youth Subculture, or Part and Parcel of the Games Industry?		Sławomir Opałka, Symulacja tłumu w grach komputerowych
Ievgeniia Prytula. Gender aspects of Game Jams culture		Hubert Ogrodowczyk, Proceduralne rozmieszczanie obiektów w oparciu o reguły
Markku Reunanen, Anders Carlsson and Tero Heikkinen. PETSCII – A Character Set and a Creative Platform		Adam Dutkiewicz, Analizator przestrzeni barw na potrzeby modelowania środowiska gier
		Maciej Białek, Rafał Jędrzejewski, Rafał Szrajber, Przywrócić utracone - narzędzia do tworzenia gier w ochronie i popularyzacji dziedzictwa
12:30-12:45		12:30-12:45
Coffee Break   Przerwa kawowa		Coffee Break   Przerwa kawowa
12:45-14:45		12:45-14:45
Grzegorz Zyzik, „Pikselowy Asasyn” Zjawisko demake'u w kulturze graczy.		Jakub Jakubowski, Rafał Szrajber, Gamifikacja jako element interaktywnego portfolio
Marcin M. Chojnacki, "Jak za dawnych dobrych lat" - o demake'ach gier wideo		Włodzimierz Żak, Kinga Skowronek, Opowiadanie fabuły za pomocą elementów środowiska
Anna Piechocka, Gry komputerowe a uczenie się języka angielskiego		Kinga Skowronek, Włodzimierz Żak, Projektowanie poziomów od podszewki
Paul Wiater, Polonizację jako przykład działalności fanów gier wideo		Jan Bełczącki, Krzysztof Szczech, Jarosław Andrzejczak Projektowanie interfejsów graficznych

# Kultura Gier Komputerowych 3

## Behind the Scenes

23-24.05.2015, Łódź

### Gość specjalny | Keynote

---

#### **Markku Reunanen**

Alto University

#### *Generations of Consumer Computer Graphics as Seen in Demos*

The capabilities of consumer-oriented microcomputers have greatly improved since their introduction in the late 1970s. Recently, emerging fields of study, such as platform and software studies, have started diving deeper into the fundamentals of hardware and code, also taking into account their cultural dimension. In this presentation Markku Reunanen defines, describes and discusses five of the most fundamental generations of consumer computer graphics: the character-based, bitmap-based, chunky, early accelerated 3D, and the current shader-based paradigm. His case studies deal with computer demos and the demoscene – as opposed to the more common computer and video game perspective – as the scene has throughout its history embraced the creative use of hardware and tried to exploit computers beyond their nominal features. In the big picture, demos and their relationship to the underlying platforms also serve as a rich examples of cultural adoption of technology by an enthusiast community.

**Markku Reunanen** wykłada wizualizację interaktywną na Uniwersytecie Aalto w Espoo (Finlandia). Jest jednym z czołowych badaczy demosceny na świecie, a jego zainteresowania naukowe dotyczą także wszelkich form hobbyistycznych kultur komputerowych, retrogrania oraz cyfrowego dziedzictwa kulturowego. Przygotował pracę licencjacką pt. „Computer Demos – What Makes Them Tick?” (2010), która jest jednym z nielicznych opracowań akademickich poruszającym problematykę komputerowych dem i kultury demosceny. Markku jest współtwórcą i redaktorem [Demoscene Research](#) – bibliografii online, która od 2004 roku zbiera publikacje związane z demosceną.

**Markku Reunanen** (Lic.Sc., M.A.) is the lecturer of interactive visualization at the Aalto University School of Arts, Design and Architecture in Espoo, Finland. His research interests include various forms of computer hobbyist culture, retrocomputing and digital cultural heritage. His licentiate thesis, *Computer Demos – What Makes Them Tick?*, from 2010 is one of the few academic works that have addressed computer demos and the demo culture in depth. Markku is the co-founder and editor of [Demoscene Research](#), the online bibliography that has collected scene-related publications since 2004.

# Kultura Gier Komputerowych 3

## Behind the Scenes

23-24.05.2015, Łódź

### Abstrakty | Abstracts

---

#### **Agnieszka Adamska**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

#### *Let's Play between the game critique and entertaining vlog*

W swoim wystąpieniu przybliżę sferę Let's Play i przeanalizuję ją jako nową formę audiowizualnej prezentacji gier. Wskazuję na przesunięcie charakterystycznych dla krytyki elementów, jak rzeczowy opis oraz subiektywna opinia, do materiałów wideo. Zacznę od umiejscowienia materiałów typu Let's Play na scenie YouTube oraz porównam je do zmieniających się form wideoblogów. Zastanowię się, czy istnieją cechy gatunkowe tej twórczości oraz jak się mają do tych cech kategorie, które można zaobserwować na poszczególnych kanałach typu Let's Play: granie w pojedynkę, w grupie lub też klasyczne, osobiste formy vlogowania

Następnie przejdę do analizy dwóch skrajnie różnych przykładów Let's Playerów: polskiego Remigiusza Maciaszka oraz szwedzkiego PewDiePie. Każdy z nich w odmienny sposób kreuje swoją rolę, a tym samym nadaje specyficzny charakter całej serii. Stosują też inne formy narracji sprecyzowane do swojej grupy odbiorców. Ciekawym jest też zjawisko fandomów, które wytworzyły się wokół nich, nierzadko stawiając grę w cieniu.

Kategoria Let's Play przyjmuje więc wiele form i nazywanie ich wszystkich krytyką gier byłoby zbyt generalizujące. Twórcy Let's Play są jednymi z najbardziej rozpoznawalnych autorów materiałów na YouTube, a wciąż bardzo często rozszerzają swoją działalność, nierzadko w stronę rozrywkową. Podobnie jak inne formy twórczości prezentowanej na YouTube, Let's Play przechodzi jednak pędzące przemiany, posiadając potencjał krytyczny.

#### **Gleb J. Albert**

University of Zurich

#### *The 1980s Cracking Scene: Counterculture, Youth Subculture, or Part and Parcel of the Games Industry?*

When home computers began establishing themselves in the early 1980s in Western households, and game producers shifted their output towards these new multifunctional machines instead of the crisis-ridden video consoles market, the industry was immediately challenged – by “crackers”, young autodidacts who not only managed to “crack” the games’ copy protection with amazing speed, but created a whole subculture around their activity with own rites, hierarchies, and a global “filesharing” network. While almost every teenager who owned a home computer in the 1980s came in touch with the cracking scene through its colourful trademarks, the “crack intros”, scholarly enquiry into this vibrant culture has begun only recently. A question that still remains open is how

crackers relate to the field of home computer usage and society at large. The predominant interpretations provided by contemporary media and memoir accounts is either seeing crackers as a counterculture, placing them in the same genealogy as hackers, and subsuming their softwaresharing activities under the ideology of free information; or seeing the cracking scene as a sort of "youthful sin" of the digital age, with its activists displaying subversive behaviour as teenagers but ultimately incorporating themselves and their skills into the IT industry and thus contributing to the success of digital economy. In a close reading of the cracking scene's artefacts and their complex relations with the contemporary public, I argue that both interpretations might be inadequate and shaped by hindsight. It appears to be more convincing to view the cracking scene as intensely entangled with the games industry on many levels from the very beginning.

## **Jan Argasiński**

Uniwersytet Jagielloński

### *Powrót do prz(e/y)szłości. Wirtualna Rzeczywistość kiedyś i dziś*

"Zrobili to!" zawołał podobno 67 letni William Gibson kiedy w marcu 2015 roku zaprezentowano mu Gear VR, oparty na telefonie komórkowym interfejs HMD (Head Mounted Device).

Koncepcja indukowanej technologicznie Wirtualnej Rzeczywistości biegnie praktycznie równoległe z rozwojem komputera jako urządzenia. Od samego początku twórcy pragnęli nie tylko móc sterować elektronicznymi maszynami ale "zanurzyć się" w nową wydawałoby się dostępną na wyciągnięcie ręki materialność cybernetycznego uniwersum. W swoim wystąpieniu chciałbym zaprezentować wybrane, historyczne aspekty technologii związanych z VR, a szczególnie interesujący i nie do końca udany projekt wprowadzenia ich na rynek w latach 90tych, którego bezpośrednim spadkobiercą są współczesne rozwiązania.

Następnie chciałbym uwagę swoją poświęcić współczesnym implementacjom Wirtualnej Rzeczywistości problemom z nimi związanym (towarzyszy im fascynująca i bardzo ciekawa badawczo swoista "niedojrzałość" medium). Ostatecznie celem wystąpienia będzie zaprezentowanie nowych perspektyw badawczych jakie implikuje i rozszerza pojawienie się (w miarę na razie) szeroko dostępnego VR. Ze szczególną atencją potraktowana zostanie problematyka "embodimentu" czyli relacji ciało-medium w bardzo immersyjnych środowiskach.

Mam nadzieję, że uda mi się wykazać specyficzność badań nad Wirtualną Rzeczywistością w świetle pozostałych problemów HCI (human-computer interaction), a także zwrócić uwagę na pewną ciągłość historycznoteoretyczną w tym zakresie. W technologiach VR bardzo dużo dzieje się "behind the scenes" (począwszy od nieudanych "rewolucji" technologicznych, niezwykle umocowanie filozoficzne całego projektu aż po crowdfundingowy rodowód aktualnego "boomu") i warto o tym opowiedzieć.

## **Marcin M. Chojnacki**

Uniwersytet Łódzki

### *"Jak za dawnych dobrych lat" o demake'ach gier wideo*

Podczas gdy twórcy mainstreamowych gier wideo prześcigają się w tworzeniu fotorealistycznej grafiki w wysokiej rozdzielczości i coraz częstszą praktyką jest odświeżanie klasycznych już tytułów, wśród miłośników elektronicznej rozrywki coraz popularniejsze staje się tworzenie alternatywnych wersji dzisiejszych wysokobudżetowych hitów pozwalających na swoistą podróż w czasie. Demake'i

pozwalają bowiem na przeniesienie rozbudowanych i szczegółowych trójwymiarowych środowisk do oprawy 8- i 16-bitowych produkcji sprzed lat. Z jednej strony stanowi to specyficzną działalność sceny retrogamingu, interpretującej obecnie popularne tytuły tak, aby wywoływały one natychmiastowe skojarzenia z komputerami i konsolami, które raczej wyszły już z powszechnego użytku. Z drugiej zaś stanowi odpowiedź na cieszącą się dużym powodzeniem estetykę gier niezależnych wykorzystujących tak zwany pixel art. Warto jednak zwrócić uwagę, że demake nie wiąże się jedynie z podmianą warstwy audiowizualnej gry, ale także niejednokrotnie wprowadza istotne zmiany w mechanice rozgrywki przekształcając tym samym jej gatunek ludyczny. W swoim wystąpieniu chciałbym przyjrzeć się kilku przykładom tego typu konwersji, jednocześnie określając jakie zabiegi estetyczne pozwoliły ich twórcom uzyskać efekt „postarzenia” gry, zastanawiając się czy mianem demake’ów można nazwać porty najpopularniejszych tytułów na telefony komórkowe i przenośne konsole, a także jakie konsekwencje dla użytkowników i fanów konkretnych pozycji niosą ze sobą takie projekty.

## **Mateusz Felczak**

Uniwersytet Jagielloński

### *Glitch w służbie ludzkości. Kultura speedrunów a zjawisko charity gaming*

Speedrun definiowany jest najczęściej jako jak najszybsze ukończenie gry z wykorzystaniem wszelkich dostępnych środków, włączając w to użycie glitchy (błędów systemowych), nadużywanie mechaniki oraz maksymalne skracanie ścieżki fabularnej. Choć istniejące odmiany speedrunów (ze szczególnym uwzględnieniem podziału na "any%run" oraz "100%run") odbiegają nieco od tak przyjętej definicji, kluczowym aspektem tworzącym tę społeczność jest negocjowanie zasad rozgrywki i wynajdywanie nowych modeli interakcji podporządkowanych naczelnej zasadzie ekonomii czasu.

W swoim wystąpieniu chciałbym dokonać analizy sytuacji publicznego odgrywania speedrunów w celach charytatywnych i bliżej przyjrzeć się fenomenowi Games Done Quick, czyli strumieniowanemu na żywo relacjom z przechodzenia gier na czas, podczas których to zbierane są środki na wsparcie inicjatyw takich jak Prevent Cancer Foundation czy Doctors Without Borders. W kontekście sukcesu tego typu inicjatyw szczególnie interesuje mnie społeczny potencjał, jaki wywala ten specyficzny model konsumpcji i odbioru gier wideo. Skupiona na umiejętnościach pojedynczego gracza kultura speedrunów wydaje się posiadać mniejszy potencjał widowiskowy niż kultura elektronicznych sportów, jednak to właśnie ekstremalne granie na czas stało się podstawą do stworzenia platformy charytatywnej, która pod względem finansowym porównywalna jest z eklamowymi przychodami z komercyjnych wydarzeń esportu.

W jednym z nielicznych artykułów naukowych dotyczących kultury speedrunów Rainforest ScullyBaker proponuje ich kategoryzację w oparciu o pojęcia finezji oraz dekonstrukcji, problematyzując narrację i przestrzeń jako elementy wystawione na przemoc ze strony gracza. Chciałbym skonfrontować to ujęcie z multimedialnymi praktykami transmisji i odbioru gry wideo w kontekście charity gaming, kładąc jednocześnie nacisk na analizę estetyki oraz mechaniki wykorzystywanych w transmitowanych speedrunach gier.

## **Paweł Grabarczyk**

Uniwersytet Łódzki

### *Born retro – reflexive demos on forgotten platforms*

There are no doubts that the category of demos for “retro platforms” introduced to the



demoscene around 1994 resonated with the community. Every year there are multiple outstanding demos released for platforms such as C64, Amiga OCS or ZX Spectrum and every year new technical achievements awe the public. Typically retro platforms are platforms which had their heyday on the demoscene but fell out of favor because they became technologically obsolete. Because of this history contemporary demos created for these platforms consciously refer to their past.

There is nonetheless a subset of platforms which are no longer produced and which have never been used by sceners in the past but which are now resurrected for the demoscene purposes. Thus, the first demos produced for these platforms are already "retro". Because of this, as far as the demoscene is concerned, the platforms could be said to be "borne retro". In my paper I try to present this phenomenon and propose a preliminary classification of some of its subcategories.

**Aleksandra Jarosz**

Uniwersytet Śląski

*Let's Play Dlaczego je oglądamy?*

Czy jedyną drogą na jaką skazany jest Let's Play by zainteresować widza to przesadzona ekspresja emocjonalna rodem z reality show? Właściwie co nas skłania do oglądania tego typu programów? Czy gatunki gier w jakie gramy mają wpływ na to co oglądamy? Nad czym powinien zastanowić się ktoś kto tego typu program chce prowadzić? Aby wstępnie zagłębić się w te zagadnienia zadałam kilka pytań blisko sześćdziesięciu osobom. Osoby badane między innymi wskazały na swoje główne motywacje, które kierują ich do oglądania tego typu programów, określili formę jaką preferują, jak również ustosunkowali się do wyrażanych przez prowadzącego emocji. Okazało się, że Let's Play ma wiele twarzy szczególnie jeśli chodzi o oblicza odbiorców. Ich motywacje w dużej mierze determinują programy, które wybierają. Wpływają one na chęć lub jej brak przy tworzeniu relacji z prowadzącym. Jednocześnie istnieje związek pomiędzy preferowanymi gatunkami gier, a oglądanymi programami. Czego innego oczekuje od programu osoba poszukująca informacji a czego innego pragnąca rozrywki. Dodatkowo tendencja do angażowania się w świat gry bez czynnego brania udziału w grze okazała się współwystępować z niektórymi preferencjami co do gatunku. Uważam, że prócz zaspokojenia ciekawości te informacje okażą się użyteczne dla projektowania tego typu programów. Oczywiście trzeba zaznaczyć, że przebadana próba nie jest bardzo duża i owe wyniki mogą stanowić podstawę do szerzej zakrojonych badań.

**Aleksandra Jarosz**

Uniwersytet Śląski

*Immersja, Flow i psychologia*

Psychologia ciągle zmagą się z tematem doświadczeń jakich doznają gracze. Szczególnie interesujące są zagadnienia związane z pozytywnymi odczuciami użytkowników gdyż to prawdopodobnie one stanowią ważną motywację dla graczy. Dwa najprzyjemniejsze stany umysłu, jakie może dostarczyć gra, to flow i immersja. Są to jednocześnie jedne z bardziej kłopotliwych zagadnień ze względu na niewystarczającą ilość badań. Dodatkowo immersja nie dorobiła się jeszcze jednej spójnej teorii, która dominowałaby nad innymi podejściami. W związku z moimi badaniami starałam się zweryfikować wątpliwości dotyczących tych konstruktywów. Istnieją różnorodne definicje jak i podziały immersji. Pojawia się również dyskusja

nad różnicami i podobieństwami między flow a immersją. Są to tak dalece rozwinięte wątpliwości, że pojawiają się próby łączenia tych dwóch fenomenów w jeden. W moim wystąpieniu chciałabym przybliżyć czym jest Flow i jak odnosi się do gier wideo oraz przedstawić różne punkty widzenia na zjawisko immersji w grach. To wszystko oczami psychologii. W związku z tym, że flow i immersja są niezwykle przyjemnymi i jednocześnie pożądanymi stanami jakie może odczuwać gracz, warto wiedzieć o nich jak najwięcej i wypracować swoje własne stanowisko.

### **Kamil Jędrasiak**

Uniwersytet Łódzki

#### *In community centres, museums and pubs different faces of retrogaming*

Retrogaming, as a complex set of social practices, can be considered in a wide range of contexts. Those contexts, like the institutional one, may be easily adapted to describe the diversity of the retrogaming scene. While the retrogaming microcommunity gathers around a certain cultural phenomenon within gaming culture (and thus within the gaming community in a broad sense), it is a very varied group itself. I intend to focus on various retrogaming projects, events, exhibitions, meetings, conventions etc. and suggest a classification of them, based on the approach from their organizers and participants/targets. Therefore, I should be able to point out several goals potentially possible to achieve by each of them.

After listing the problems connected with the (retrogamingbased) revival of original experience of playing old video games, I will put these problems in blocks, which may lead to a classification consisting of few different sets of qualities of the experience, that may be brought back one at a time or simultaneously, but probably not altogether, never all at once.

### **Mateusz Kominiarczuk**

Uniwersytet Warszawski

#### *Modding towarzyski – jak modywane są gry planszowe*

Modyfikacje gier komputerowych i towarzysząca im scena moderska doczekały się już licznych opracowań akademickich. Modding często bywa sytuowany w kontekście twórczości fanowskiej, hobby i kultury uczestnictwa (por. Sotamaa 2010b, Postigo 2010, Champion 2012), ale też darmowej pracy na rzecz właściciela praw do tytułu (por. Kücklich 2005, Kow i Nardi 2010). Wskazuje się również na rozpiętość tematyczną zagadnienia, które musi być rozpatrywane na wielu poziomach (por. Scacchi 2010). Rosnąca od kilkunastu lat popularność gier planszowych nie przysporzyła im dotychczas porównywalnego zainteresowania badaczy (por. Woods 2012); brakuje również prób naukowej refleksji nad zjawiskiem moddingu w kontekście gier towarzyskich.

Celem wystąpienia jest po pierwsze rozpoznanie nowego obszaru badań w odniesieniu do dotychczasowych studiów w zakresie modów komputerowych, po drugie zaś – zaproponowanie terminologii umożliwiającej uchwycenie specyfiki planszowej sceny moderskiej. Omawiając uwarunkowanie powstawania i funkcjonowania planszowych modów, podważam tradycyjny podział na „gry elektroniczne” przeciwstawiane „grom towarzyskim” (inaczej „grom bez prądu”) jako niewystarczający. Oprócz dostępnych opracowań poświęconych współczesnym grom planszowym i moddingowi, punktem wyjścia do referatu była długotrwała obserwacja uczestnicząca przeprowadzona na forach BoardGameGeek, Magią i Mieczem oraz na forach wydawców, zwł. amerykańskiej firmy Fantasy Flight Games i jej polskiego dystrybutora, wydawnictwa Galakta.

**Izabela Pamuła,**

Uniwersytet Jagielloński

*Gram, więc jestem – instancja autorska a konwencja Let's Play w serii File System Aging Roberta Florence'a*

Let's Play jako metoda krytyki gier wideo zdążyło już wypracować kilka charakterystycznych dla siebie, choć zapożyczonych, rozwiązań formalnych. Oprócz tradycyjnego, opisowego voiceover symultanicznego wobec pokazywanej rozgrywki, najpopularniejsi YouTuberzy wprowadzają, m.in. elementy standup oraz nagrania swoich reakcji, zmieniając często Let's Play w jednoosobowe show. Z tej formuły wyrasta oparte o zasadę antytezy File System Aging wyreżyserowane przez Roberta Florence'a, który, eklektycznie łącząc formę Let's Play, software studies, proustowski strumienia świadomości oraz oniryczną lynchowską estetykę, stworzył wideoeseję będące próbą defragmentacji rozproszonej pamięci gracza i syna. Badając sposób w jaki Florence opowiada za pomocą wszystkich tych środków o najważniejszych dla niego grach, można nie tylko dostrzec potencjał Let's Play leżący w unifikacji grającego i oglądających w obrębie wspólnego doświadczenia, ale także zastanowić się nad sposobem konstruowania znaczeń przez gracza w trakcie rozgrywki. W tym kontekście najciekawsze wydają się kategorie gracza transgresyjnego Espena Aarsetha oraz retoryki grania Gonzalo Frasci, a także niejako łączące je w sobie pojęcie ergodysty zaproponowane przez Bartosza Kłodę-Staniecko. Gdy połączyć te trzy teorie z istotną u Florence'a a powziętą z software studies kwestią pamięci oraz z instancją autorską, można zauważyć, że jako gracz subiektywnie wytwarza on znaczenie, jednocześnie je interpretując zależnie od tego, co z daną grą łączy się w jego sfragmentowanej pamięci – gry wideo stają się tu współczesnymi „magdalenkami”. Jako reżyser-gracz natomiast inkorporuje widza-gracza w swój świat nie tylko poprzez sam proces grania na ekranie czy osobisty komentarz, ale również dzięki formie odpowiadającej nastrojowi i tematowi każdego odcinka. Analizując filmy Florence'a wyraźnie zauważalny staje się potencjał Let's Play jako konwencji, a nawet gatunku, który wielorako przerabiany przez pryzmat twórcy może stać się dziełem oglądanym nie tylko ku uciechu czy zdobyciu informacji. Let's Play staje się eklektyczną formą komunikacji pomiędzy osobami w graniu zaangażowanymi, wymianą doświadczeń i emocji związanych z grami wideo, ale jakże po za nie wykraczającymi.

**Bartosz Pawlak**

Uniwersytet Opolski

*Mod jako sposób na rozwinięcie potencjału gry komputerowej na przykładzie serii Europa Universalis*

We wstępie powiem ogólnie o koncepcji modowania gier komputerowych i ewentualnych korzyściach z tego płynących zarówno w perspektywie producenta gry jak i gracza. Wskażę kilka przykładów gier, które dzięki stworzeniu przez fanów modyfikacji mogły rozwinąć skrzydła i zdobyły wielką popularność. Jednak przede wszystkim w swoim referacie chciałbym ukazać rolę jako odegrały stworzone przez społeczność graczy modyfikacje gier z serii Europa Universalis. Wspomnę o początkach ich modowania rozpoczynając od Europy Universalis, a kończąc na najnowszych modach do Europy Universalis IV. Postaram się odpowiedzieć na pytanie co zmobilizowało graczy do tworzenia własnych modyfikacji tej gry. Posłużę się do tego opiniami samych modderów oraz własnymi spostrzeżeniami. Przybliżę pokrótce rodzaje stworzonych modyfikacji. Szczególną uwagę poświęcę tym najbardziej rozbudowanym ponieważ mają one największy wpływ na rozgrywkę oraz w prace nad nimi zaangażowało się najwięcej osób. Postaram się wykazać możliwości jakie daje modyfikacja w stosunku

do oryginalnej gry. Poruszę również zagadnienie powstania gry The Darkest Hour ponieważ jest to z perspektywy społeczności modderów bardzo ciekawe zagadnienie. Z racji dziedziny, którą badam zwrócę uwagę na moim zdaniem pozytywny aspekt edukacyjny powstawania modów do gier z serii Europa Universalis na przykładzie "Divide Et Impera" oraz "Kaiserreich" do gry The Darkest Hour. Odpowiem na pytanie dlaczego ich powstanie ma pozytywny wpływ na wiedzę historyczną, a przy tym stanowi dla graczy ciekawą odmianę wobec standardowych rozwiązań, które proponuje producent gry. W podsumowaniu uzasadnię dlaczego moim zdaniem dopiero odpowiednia modyfikacja stworzona przez samych graczy potrafi rozwinąć potencjał danej gry komputerowej.

**Marcin Petrowicz**

Uniwersytet Jagielloński

*Gatunek – Game Boy. Estetyka rozrywki przenośnej konsoli Game Boy*

Przenośna konsola GameBoy była jednym z największych sukcesów firmy Nintendo na rynku gier mobilnych. Sprzedawany od 1989 do 2001 roku GameBoy jako flagowy handheld od Nintendo spopularyzował tę formę rozrywki i zbudował popyt na kolejne generacje Nintendo DS i 3DS. Współczesna kultura graczy z konsolą GB nierozłącznie wiąże jest dyskurs nostalgiczny bezkrytycznie gloryfikujący klasyczne gry i retrogranie. Celem artykułu będzie wyjaśnienie jakie znaczenie dla kultury gier lat 90 miał GameBoy oraz jak wpływa na dzisiejszych graczy i twórców gier. Historia mediów elektronicznych, Obiektowo-orientowana ontologia (OOO) oraz games studies nastawione ludologicznie będą stanowiły wyjściowe dyscypliny do rozważań nad statusem, rolą i znaczeniem konsoli od Nintendo i gier na nią wydawanych. Tekst koncentruje się na analizie systemu mechanicznego gier z tego okresu interpretowanych jako gatunek gier; a posłużą do tego narzędzia z zakresu game studies (Sicart, Juul), projektowania gier (Hunicke, Le Blanc, Zubek, Salen & Zimmerman). Na tle opisu społecznego zakorzenienia konsoli Game Boy tekst szkicuje analizy formalne dwóch najbardziej popularnych serii gier: Mario (Super Mario Land, Super Mario Land 2, Dr Mario) i Pokemon (Red, Blue, Yellow). Artykuł interpretuje gry na tę konsolę jako odmienny gatunek, o swoistych cechach estetycznych w warstwie gameplay'u.

**Anna Piechocka**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

*Gry komputerowe a uczenie się języka angielskiego*

Referat składa się z trzech części. W pierwszej części tego referatu definiuję pojęcie gry, opisuję jej typy, oraz historię gier komputerowych. W drugiej części diagnozuję zależność pomiędzy uczeniem się języka (głównie angielskiego) a grami komputerowym. Znajduje tu się opis wpływu gier, opis rodzajów pamięci z wyszczególnieniem typu pamięci, odpowiedzialnego za uczenie się języka a także szczegółowe przedstawienie procesu przyswajania języka. W ostatniej części opisuję przypadek chłopca, ucznia klasy 6. SP, który w ten sposób nauczył się języka angielskiego.

## **Ievgeniia Prytula**

V. N. Karazin Kharkiv National University

### *Gender aspects of Game Jams culture*

In this article we explore the possibility of Game Jams to influence on game industry gender politics. These events help game developers to improve their skills in prototyping and collaboration. Beyond that, Game Jams can also be seen as a social project, that has power to popularize gender equality and encourage women to work in game industry.

The rules of Game Jams have potential to be instrument of social change: all games developed must have a common theme and some game jams can have special restriction or requirements. To touch on gender equality organizers of Game Jams can establish suitable theme of event. First example is 48hour Game Jam at Vancouver's Centre for Digital Media on July 12-14, 2013, organized by Dr. Kimberley Voll. She has given the task of creating playable games featuring strong female protagonists. Over 250 participants from around the world created over 85 games. Second example is Super Love Jam: a Game Jam about Gender, Sexual Identity & Relationships hosted in Brooklyn on June 20-22, 2014. The theme of the event was sexual identity, gender norms, and relationships.

To encourage women to work in game industry organizers of Game Jams can set gender restriction: for example, Debbie Rawlings and Helen Kennedy made 24hour UK's first female only Game Jam hosted at the offices of Mind Candy company. The mission of event was to highlight the role of women in technology, science and mathematics.

These examples demonstrate the endeavour to ignore dominant tendencies, as well as representing and offering a viable alternative to participating in mainstream practices. So we have considered the social opportunity that Game Jams represents, and we also believe that larger presence of women in the games industry will change the landscape of games themselves.

## **Markku Reunanen, Anders Carlsson & Tero Heikkinen**

Alto University

### *PETSCII – A Character Set and a Creative Platform*

PETSCII is the built-in character set used on 8-bit Commodore computers, such as the PET, C-64 and Plus/4, starting from 1977. The extended symbol set and the BASIC environment provided an entry point to rudimentary graphic editing for a generation of hobbyists. Throughout the years the easily recognizable character set has been used for a variety of creative purposes: for example games, demos, telecommunications, videos, books and art have been created using the graphical symbols. These days, PETSCII works are again created with renewed interest, far detached from the original intended context, and it can be asked what has given this particular character set such longevity. Here we approach the properties of PETSCII from a software studies perspective (cf. 10 PRINT by Nick Montfort et al.), first placing it in the historical continuums of text art and home computer hobbyist culture; other forms of text art ranging from typewriters to colorful "ANSI graphics" share a number of features with PETSCII art. Through two hands-on projects we dig deeper into the specific properties of the character set from a first-hand author perspective, at the same time using these two cases as examples of contemporary hobbyist computer subcultures. We break existing works of art into their basic components to illustrate how different, seemingly impossible forms have been achieved by carefully choosing and combining the available characters. In this article we show how the fixed symbols set the frame for what is possible and how, on the other hand, they provide grounds for

creative experimentation, display of skill, recognizable styles and shared nostalgia.

**Michał 'Bonzaj' Staniszewski**

Studio Plastic

*Sztuka konceptualna w kontekście gier wideo*

Gry wideo jako medium mogą przyjmować postawę samoświadomą i samokrytyczną. Podczas wystąpienia postaram się zanalizować wybrane gry, w których intencja twórców wydaje się być ważniejsza niż właściwa realizacja podjętego pomysłu. Odwołam się między innymi do tytułów takich jak *Hatred*, *Kursk* czy *Cunt touch this*. Czy zamierzone wyniesienie procesu twórczego na pierwszy plan, powoduje że wkraczamy w obszar sztuki konceptualnej?

**Dominika Staszenko**

Uniwersytet Łódzki

*Mechaniczne kino grozy jak nakręcić horror w grze?*

Swoje wystąpienie chciałabym poświęcić zagadnieniu machinim, czyli animowanych produkcji powstałych przy użyciu silnika graficznego poszczególnych gier komputerowych. W referacie pragnę rozważyć kwestię związane z wykorzystaniem przez te produkcje charakterystycznych dla kina zabiegów przybliżających odbiorcom opowiadaną historię za pomocą warstwy dźwiękowej i wizualnej. Z tematem tym związane są takie problemy badawcze jak sposób wykorzystania wirtualnej kamery, funkcja montażu oraz oprawy dźwiękowej, a także wykorzystanie postaci, świata lub innych elementów znanych z konkretnych gier. Tworzenie machinim wpisuje się również w zaproponowaną przez Henry'ego Jenkinsa koncepcję kultury uczestnictwa, ponieważ autorami animacji są zazwyczaj amatorzy będący fanami danej gry. Machinimy funkcjonują głównie w obrębie sieciowej społeczności zainteresowanej tego rodzaju produkcjami, która komentuje i wyraża swoje uwagi, mając często wpływ na późniejsze dzieła autora. Interesującym zagadnieniem jest także rozważanie pozycji autora machinimy jako artysty kreującego medialne dzieło sztuki. Szczególną uwagą objęłabym utwory stylizowane na teksty grozy, ponieważ stworzenie horroru wymaga zwrócenia uwagi na wiele elementów składających się na powstanie animacji odpowiadającej założeniom tego gatunku. Najczęściej spotykanym zabiegiem mającym budować nastrój grozy oraz wywoływać napięcie jest wykorzystanie teledyskowej struktury, wymagającej od odbiorcy skupienia na poszczególnych fragmentach, ponieważ nielinearnie opowiedzianą historię należy zrekonstruować i zinterpretować.

**Andrzej Strużyna**

Uniwersytet Opolski

*Niekonwencjonalne dema. O specyfice "The Graveyard" i "The Path" studia Tale of Tales*

Belgijskie studio Tale of Tales słynie z odmiennego, niekonwencjonalnego podejścia twórczego do programowania gier komputerowych. Oprócz proponowanego przez samych członków studia pojęcia niegier (notgames), audiowizualne dzieła Tale of Tales zachęcają do ujmowania ich specyfiki również w innych kontekstach (jako dzieł alternatywnych, awangardowych czy artystycznych). Na

szczególną uwagę zasługują także wersje demonstracyjne gier wideo, które wykraczają poza konwencjonalne rozumienie tzw. „demówek” jako krótkich utworów prezentujących (demonstrujących) grę komputerową.

Wersje demonstracyjne gier "The Graveyard" (2008) oraz "The Path" (2009; demo znane pod nazwą "The Path – Prologue"), w odróżnieniu od typowych dem, związane są z wersjami „pełnymi” na zasadzie innych zależności. Tworzone przez Tale of Tales dema są dziełami autonomicznymi; są to wręcz dwie różne wersje tej samej gry. Zawarte w nich opowieści dopełniają się wzajemnie, sprawiając, że kompletne doświadczenie gry komputerowej możliwe jest tylko przez zagranie w obie wersje (pełną i demonstracyjną).

Celem referatu będzie refleksja nad specyfiką i znaczeniem wersji demonstracyjnych dwóch gier stworzonych przez studio Tale of Tales: "The Graveyard" oraz "The Path". Istotnym elementem prowadzonej analizy będzie kwestia relacji łączącej wersję pełną i demonstracyjną, zwłaszcza w kontekście złożoności doświadczenia odbiorczego. Ważnym zagadnieniem będzie także intersemiotyczny charakter wersji pełnej i demo, które nie tylko odwołują się do siebie nawzajem, ale też podejmują wątki folklorystyczne ("The Path") i eschatologiczne ("The Graveyard"). Poprowadzę także namysł nad przeformułowaniem znaczenia wersji demo (rozumianej jako gatunek wypowiedzi o charakterze twórczym).

## **Patryk Wasiak**

Uniwersytet Wrocławski

### *Początki polskiej demosceny i „polski model komputeryzacji”*

Celem referatu jest pokazanie, w jaki sposób rozwijająca się od przełomu lat 80. i 90. polska demoscena pełniła istotną rolę w nadawaniu kulturowych znaczeń komputerów domowych. W referacie argumentuję, że rozwój polskiej demosceny Commodore 64 i Commodore Amigi w okresie transformacji systemowej był ściśle związany z charakterystyką lokalnego rynku sprzętu komputerowego i oprogramowania. W referacie komunikuję rezultaty moich badań nad funkcjonowaniem demosceny C-64 i Amigi, która pełniła funkcję „brand community,” wspierającą i propagującą użytkowanie określonych platform sprzętowych w sytuacji znikomej roli oficjalnego przedstawicielstwa Commodore w Polsce. Odwołując się do badań empirycznych: wywiadów, analizy artefaktów software, pism komputerowych oraz magazynów dyskowych, wskazuję w jaki sposób rozwój polskiej demosceny różnił się od demosceny w zachodniej Europie. Pokazuję również, w jaki sposób różnice te były powiązane z rozwojem lokalnego rynku komputerów po 1989 roku, mającego korzenie w gospodarce nieformalnej lat 80. i określanego w prasie ekonomicznej pejoratywnym terminem „polski model komputeryzacji”.

Demoscena w Europie Zachodniej funkcjonowała w kontekście rynku komputerowego uregulowanego przez rozwinięte systemy dystrybucji producentów sprzętu i oprogramowania, strategie marketingowe, reklamę i regulacje prawne dotyczące piractwa. Analiza rozwoju sceny krakerskiej i demosceny poza obszarem wysoko rozwiniętych krajów Europy Zachodniej pozwala lepiej zrozumieć, w jaki sposób różnice w procesie masowej komputeryzacji lat 80. i 90. były związane z lokalnymi uwarunkowaniami politycznymi, ekonomicznymi i kulturowymi. Pokazując przykład rozwoju polskiej demosceny argumentuję, że analiza praktyk użytkowania komputerów domowych powinna uwzględniać zarówno szerszy kontekst społeczny jak i praktyki ekonomiczne na lokalnym rynku komputerowym. Jednocześnie materiały wytworzone w ramach sceny krakerskiej i demosceny: crack intra będące jednocześnie ogłoszeniami handlowymi, dema, magazyny dyskowe oraz dokumentacja copy parties, stanowią ważny materiał źródłowy przydatny przy badaniach nad procesem komputeryzacji. Źródła te stanowią także znakomity materiał do szerszych studiów na kulturowym wymiarze polskiej transformacji systemowej.

## **Paul Wiater**

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

### *Polonizacje jako przykład działalności fanów gier wideo*

W moim wystąpieniu chciałbym pokazać jak na przestrzeni lat fani gier wideo oprócz kontaktu z poszczególnymi tytułami stali się również twórcami poszczególnych aplikacji. Dobrym przykładem są grupy graczy, którzy poświęcają swój wolny czas aby "polonizować", czyli tworzyć polskie wersje językowe do gier wideo. W wystąpieniu chciałbym pokazać jakie narzędzia są przez nich używane, co stanowi największe przeszkody w procesie tworzenia polonizacji oraz jak dużą cieszą się one popularnością w naszym kraju.

## **Grzegorz Zyzik**

Uniwersytet Opolski

### *„Pikselowy Asasyn” Zjawisko demake’u w kulturze graczy*

Celem mojego referatu jest opisanie zjawiska demake. Z pewną dozą ostrożności uważam je za bardzo interesujący, wręcz refleksyjny nurt we współczesnej kulturze graczy gier komputerowych. Być może jest to forma odpowiedzi na „odświeżanie” starszych tytułów gier i wypuszczanie na rynek ich wznowień z teksturami dostosowanymi, do jakości HD.

Demake jest próbą przeniesienia współczesnych, często bardzo zaawansowanych technologicznie gier w rzeczywistość grafiki 2D lub ośmiobitowej. Wśród demake’ów można wyróżnić ich grywalne realizacje: MiniLands, Assasseed’s Crin, Failstone 2. Znacznie bogatsza jest jednak fanowska twórczość w postaci stylizowanych grafik przedstawiających zrzuty z gier, bądź animacje gif naśladujące ich mechanikę. Uważam, że realizacja demake’u jest niezwykle twórczością, może nawet formą kulturowej anarcheologii (pojęcie Siegfrieda Zielińskiego), która wiąże się z nielinearnym zainteresowaniem przeszłością. Przeprowadzone rozmowy utwierdziły mnie w słuszności tej tezy, ale zwróciły również uwagę na poszczególne rodzaje motywacji konkretnych osób. Warto jednak zaznaczyć, że demake jest częścią wielu zjawisk dotyczących tzw. estetyki Retro. Większość z nich jest ze sobą powiązanych i nakłada się na siebie, lecz mają również swoje własne, odrębne znaczenia i specyficzne właściwości. Tu postaram się odnaleźć własności charakterystyczne dla demake’a. Jeden z moich rozmówców ujął to następująco: „tworzenie demake’ów świadczy o tym, że pewne kategorie estetyczne i kwestie dotyczące mechaniki dawnych gier przeniknęły do świadomości dzisiejszych dwudziestoparoletnich graczy, gdy byli dziećmi (...) chcą widzieć współczesne superprodukcje nie jak dorośli ludzie, ale odrobiną dziecięcej radości i zachwyty”. W podsumowaniu rozważę wiele roboczych tez, odniosę się również do przywołanej teorii Zielińskiego. Za ilustrację omawianych zagadnień posłużą mi materiały audiowizualne i zebrane wcześniej wypowiedzi.



# Kultura Gier Komputerowych 3

## Behind the Scenes

23-24.05.2015, Łódź



## Panel Politechniki Łódzkiej | Lodz University of Technology Panel

---

Niedziela, 24.05.2015, 10:30 - 14:45

**Jan Bełczącki, Krzysztof Szczech, Jarosław Andrzejczak**

### *Projektowanie interfejsów graficznych*

Celem prezentacji jest omówienie wykorzystania uniwersalnego procesu projektowania interfejsów oraz metod testowania w produkcji gier komputerowych. Wystąpienie przybliży metodologię zapewniającą realizację interfejsu zgodnego z wymaganiami gracza. Proponowane rozwiązanie rozszerza klasyczne podejście m.in. o analizę standardów i przyzwyczajień użytkowników, prototypy papierowe i funkcjonalne oraz ich testy. Wszystkie etapy wspomnianego wyżej procesu poparte zostaną przykładami z doświadczenia prelegentów.

**Maciej Białek, Rafał Jędrzejewski, Rafał Szrajber**

### *Przywrócić utracone - narzędzia do tworzenia gier w ochronie i popularyzacji dziedzictwa*

Wraz z upływem czasu i na skutek nieraz burzliwej historii tracimy cenne elementy kultury. Rekonstrukcja utraconych obiektów powinna nie tylko operować formą, ale także opowiadać historię, zapraszając widza możliwie blisko atmosfery oryginalnej przestrzeni. Wykorzystując gry, wzbogacimy rekonstrukcję obiektu sakralnego o rozgrywkę, fabułę i interakcję. Użycie takich narzędzi wydaje się najlepszym rozwiązaniem przywrócenia pamięci w sposób najbardziej atrakcyjny dla współczesnego odbiorcy.

**Adam Dutkiewicz, Analizator przestrzeni barw na potrzeby modelowania środowiska gier**

**Jakub Jakubowski, Rafał Szrajber , Gamifikacja jako element interaktywnego portfolio**

**Hubert Ogrodowczyk, Proceduralne rozmieszczanie obiektów w oparciu o reguły**

**Sławomir Opałka**, *Symulacja tłumy w grach komputerowych*

**Kinga Skowronek, Włodzimierz Żak**

*Projektowanie poziomów od podszewki*

Projektowanie poziomów krok po kroku. Najważniejsze elementy tworzenia poziomów począwszy od konceptu do grywalnego poziomu.

**Włodzimierz Żak, Kinga Skowronek**

*Opowiadanie fabuły za pomocą elementów środowiska*

Istnieje wiele różnych możliwości, aby zawrzeć fabułę w świecie gry. Podczas tej prezentacji zostaną omówione zarówno sposoby opowiadania historii poprzez elementy otoczenia jak i metody wykorzystywane przez level designer'ów do nawigacji graczem.

# Kultura Gier Komputerowych 3

Behind the Scenes

23-24.05.2015, Łódź

**DAWNE  
KOMPUTERY  
I GRY**

*nowe  
media* **PRL**

## Tramiel Panel

---

Sobota, 23.05.2015, 16:45-18:45

Wraz z trzecią edycją konferencji naukowej Kultura Gier Komputerowych, chcielibyśmy zainaugurować cykliczny panel dyskusyjny poświęcony problematyce historii gier komputerowych - pod nazwą Tramiel Panel. Wybór Jacka Tramiela na patrona tego przedsięwzięcia odwołuje się do wkładu tego Łodzianina w rozwój gier komputerowych.

W tym roku pragniemy podjąć tematykę tak zwanej prezerwacji gier cyfrowych i zastanowić się jak możemy wspólnie zadbać o to, aby nasze growe dziedzictwo kulturowe zostało jak najlepiej zachowane dla przyszłych pokoleń. Nadszedł już czas, aby spojrzeć z perspektywy na wieloletnie osiągnięcia środowisk retrogamingowych w Polsce i zastanowić się razem nad przyszłością przeszłości gier.

Prelegenci:

Artur Ciemięga, Michał Lisiecki (Retrogralnia),

Maria B. Garda (Nowe Media PRL),

Wojciech Frabiński (Retroage)

Przemysław Wrona (Dawne Komputery i Gry)

Zbigniew Rudnicki (Muzeum Historii Komputerów i Informatyki).

# Replay

The Polish Journal of Game Studies

[www.replay.uni.lodz.pl](http://www.replay.uni.lodz.pl)

**Replay. The Polish Journal of Game Studies** (ISSN: 2391-8551) is devoted to interdisciplinary study of games, gaming, and gamers. We publish original research results conducted from different perspectives, cultural, sociological, and philosophical among others, with a strong focus on the history of digital games. We wish to develop a common language digital games scholars could use independently from the perspectives they employ. For this reason, we also welcome papers concerning the typology of digital games and its corresponding terminology. The journal publishes papers both in Polish and English.

## Editorial Board

Editors-in-Chief: Maria B. Garda, Pawel Grabarczyk

Editorial Secretaries: Marcin M. Chojnacki, Dominika Staszenko

## Academic Advisory Board

Chairman:

dr hab. prof. UL Piotr Sitarski

Members:

prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński

dr hab. prof. SWPS Mirosław Filiciak

Graeme Kirkpatrick, Ph.D.

Jaakko Suominen, Ph.D.

Melanie Swalwell, Ph.D.

Pierwszy numer czasopisma jest już dostępny on-line na stronie repozytorium Uniwersytetu Łódzkiego:  
<http://repozytorium.uni.lodz.pl:8080/xmlui/handle/11089/8806>