

## Czy gry cyfrowe mogą być polskie?

*Friday, 19 January 2024 18:25 (15 minutes)*

Prezentacja projektu badawczego finansowanego ze środków NCN (nr 2020/37/B/HS2/00169) i poświęconego problematyce interakcji pomiędzy kulturą gier cyfrowych i kulturami narodowymi. W przeciwieństwie do starszych mediów narracyjnych, związanych zwykle z językiem narodowym oraz związanymi z państwem i narodem środkami wytwarzania - gry cyfrowe powstają w warunkach gospodarki zglobalizowanej, przy użyciu narzędzi cyfrowych przepływających płynnie pomiędzy różnymi obszarami kulturowymi. Są również konsumowane i dyskutowane w obiegu ogólnoplanetarnym. A jednak! Istnieje tendencja uporczywego wiązania gier z kulturą narodową, zarówno w dyskursie użytkowników, jak regulacjach prawnych. Celem wystąpienia jest zaprezentować złożoność problematyki “gier narodowych” oraz metod jej badania.

### Słowa kluczowe

dziedzictwo, gry cyfrowe, kultura narodowa, duma

### Nazwa projektu

“Polskie gry wideo? Kultury grania i branża gier w kontekście narodowym” (NCN nr 2020/37/B/HS2/00169)

### Wymagania sprzętowe i inne

**Primary author:** MAJKOWSKI, Tomasz (Wydział Polonistyki UJ)

**Presenter:** MAJKOWSKI, Tomasz (Wydział Polonistyki UJ)

**Session Classification:** Prezentacje 1