

II Ogólnopolska Konferencja Naukowo-Metodyczna

„Teorie i Praktyki Kultury Gier”

Słupsk – Ustka
05-06.05.2026

Szkoła Doktorska
Uniwersytet Pomorski w Słupsku

Słowińska Grupa Rybacka

Uniwersytet Pomorski w Słupsku

II Ogólnopolska Konferencja Naukowo-Metodyczna

„Teorie i Praktyki Kultury Gier”

DZIEŃ 1: 05 maja 2026 r.

Miejsce: Uniwersytet Pomorski w Słupsku
ul. Bohaterów Westerplatte 64 76-200 Słupsk, s. 414

09:00-09:30. REJESTRACJA UCZESTNIKÓW KONFERENCJI

09:30-09:45. INAUGURACJA KONFERENCJI

- prorektor ds. nauki dr hab. Piotr Frąckiewicz prof. UP
- dyrektor Szkoły Doktorskiej prof. dr hab. Daniel Kalinowski
- kierownik merytoryczny dr Łukasz Androsiuk

10:00 – 11:20 | SESJA I: Filozofia, Design i Metafory AI

W tej sesji przyjrzymy się głębokim strukturom gier,
od mechanik narracyjnych po wpływ technologii AI.

10:00 – 10:20 | **Daniel Kalinowski** (Uniwersytet Pomorski w Słupsku):
Kafka gamingowy. Klasyczna twórczość w świecie gier

10:20 – 10:40 | **Gabriel Jacek Janion**:
Wewnętrzny dialog jako mechanika

10:40 – 11:00 | **Marta Tymińska** (Uniwersytet Gdański):
Coziness of soft horror in game mechanics

11:00 – 11:20 | **Jarosław Marek Spychała** (UKW w Bydgoszczy) **[ONLINE]**:
AI w zwierciadle metafor

11:20 – 11:40 | Przerwa kawowa i dyskusja

11:40 – 13:20 | SESJA II: Edukacja, Przestrzeń i Dziedzictwo Regionalne

Blok poświęcony praktycznemu wymiarowi gier w wychowaniu, teatrze oraz tradycji kaszubskiej

11:40 – 12:00 | **Anna Majer** (Pomorska Szkoła Wyższa): Zaczęło się od Minecrafta… Refleksja matki i badaczki

12:00 – 12:20 | **Michał Busler** (SP nr 35 w Gdyni): "Minecraft oczami dziecka" – perspektywa 10-letniego użytkownika

12:20 – 12:40 | **Anna Sobiecka** (Uniwersytet Pomorski w Słupsku): Teatralne gry miejskie – kreatywne wydarzenia performatywne

12:40 – 13:00 | **Justyna Mikołajczyk** (ZS w Lipuszu, GODN): Z kaszubskiej chaty na areny – o dawnych grach i zabawach kaszubskich

13:00 – 13:20 | **Franciszek Sochoń** (UJ): Harmonia ludonarracyjna jako fundament immersji: Wpływ spójności systemowej na relację między odbiorcą a tekstem gry

13.20-14.00
przerwa obiadowa
(Jazz Bistro w budynku obrad)

14:00 – 15:00 | SESJA III: Działania praktyczne

14:00 – 14:30 Prezentacja gier kaszubskich
(prowadzenie: Justyna Mikołajczyk)
Krótki pokaz sprzętów do dawnych gier i zabaw kaszubskich oraz ukazanie ich praktycznego zastosowania

14.30 – 15.00 | **Warsztat haiku**
(prowadzenie: Marta Tymińska, Gabriel Janion)
Godzinne spotkanie z podstawami projektowania gier przytulnych, umożliwiających relaks i pozytywną interakcję.

DZIEŃ 2: 06 maja 2026 r.

Miejsce: Budynek Słowińskiej Grupy Rybackiej
ul. Ustecka 6, 76-270 Przewłoka

10:30 – 11:00
Rejestracja i powitanie

11:00 – 13:30
gra terenowa pn.: „Tajemnicza wyspa”
(w przypadku niesprzyjających warunków atmosferycznych przeprowadzona zostanie gra planszowa)

II Ogólnopolska Konferencja Naukowo-Metodyczna

„Teorie i Praktyki Kultury Gier”

Słupsk – Ustka
05-06.05.2026

Szkoła Doktorska Uniwersytet Pomorski w Słupsku

Słowińska Grupa Rybacka

Uniwersytet Pomorski w Słupsku

