

Monika Rogo
Biuro Rzecznika Prasowego Uniwersytetu Gdańskiego

ul. Bażyńskiego 8

80-309 Gdańsk

tel.: 58 523 25 84

e-mail: monika.rogo@ug.edu.pl

<http://www.ug.edu.pl/pl>

Gdańsk, 23 października 2020

**Informacja prasowa**

 **„Spacją się skacze”, czyli eksperckim głosem o grach wideo**

**Projekt edukacyjny z udziałem badaczki Uniwersytetu Gdańskiego**

 **„Będę grać w grę” – to dość popularne zdanie może wypowiedzieć już nawet 75% Polaków. Według najnowszych badań aż tyle z nas umila sobie czas takim hobby. O czym i w jaki sposób opowiadają współczesne gry wideo? Czy rzeczywiście propagują przemoc? Na te i wiele innych pytań odpowiada projekt edukacyjny „Spacją się skacze” współtworzony przez dr Martę Tymińską z Uniwersytetu Gdańskiego, który niedawno ruszył w internecie dzięki Spółdzielni Socjalnej Honolulu oraz klubokawiarni Drzwi Zwane Koniem.**

Gry wideo, zwłaszcza w dobie pandemii, zdecydowanie stały się ważną częścią naszej kultury, ale rzadko o nich w ten sposób rozmawiamy. Traktujemy je głównie jako rozrywkę albo produkt biznesowy, a nie jak na utwór czy dzieło artystyczne wymagające krytycznego omówienia. Zmienił to jednak projekt edukacyjny „Spacją się skacze”, który wystartował niedawno w śląskim klubie Drzwi Zwane Koniem. Na uczestników czeka: 210 minut podcastów, 100 minut wideoesejów oraz 35 stron artykułów.

W projekcie wzięli udział eksperci od gier: **Marta Tymińska (Uniwersytet Gdański), Paweł Schreiber (Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy), Tomasz Z. Majkowski (Uniwersytet Jagielloński), i Jacek Wandzel (Ars Independent Festival).**

– *Gry cyfrowe to temat nadal gorący w humanistyce. W moich interdyscyplinarnych badaniach, które prowadzę na Uniwersytecie Gdańskim (częściowo zawartych w rozprawie doktorskiej) zajmuję się przede wszystkim relacjami między graczem a granym przez niego awatarem. Tego typu rozważania mogłam przybliżyć zarówno podczas nagrywania podcastu, gdzie omawiamy reprezentacje i relacje gracz-awatar, jak również przy okazji wideoeseju, gdzie poruszam temat przemocy w grach i wpływu gier na psychikę* – mówi **dr Marta Tymińska z Zakładu Filmu i Mediów Instytutu Badań nad Kulturą Uniwersytetu Gdańskiego**.

– „*Spacją się skacze” to próba spojrzenia na gry z krytycznej perspektywy. W serii wideoesejów, podcastów i artykułów prowadzonych przez ludzi z branży zgłębiamy medium i kulturę wokół niego. Celem projektu jest zapewnić dostęp do analizy gier i towarzyszących zjawisk nie tylko ekspertom i odbiorcom, którzy już zjedli na grach zęby, ale przede wszystkim laikom lub „niedzielnym” graczom, którzy chcieliby dowiedzieć się więcej na temat medium, przy którym tyle czasu spędzają oni sami, ale też ich podopieczni czy bliscy. Głębsze spojrzenie na gry wideo* *znaleźć w internecie, ale w przeważającej większości jest ono zarezerwowane dla tych, którzy już coś wiedzą lub są częścią konkretnych środowisk graczy. „Spacją się skacze” jest w skali polskiej czymś innym – projektem, który chce mówić do innego typu odbiorcy w sposób naukowy, ale przystępny i bez aury protekcjonalności. W tym celu zaprosiliśmy do udziału w projekcie młodych badaczy, którzy byliby w stanie zapewnić właśnie takie spojrzenie. Właśnie taką osobą jest dr Marta Tymińska, która podjęła się trudnego zadania omówienia zagadnień takich jak przemoc w grach wideo czy problem uzależnienia – obiektywnie, bez straszenia, ale i bez ugłaskiwania młodego medium* – dodaje **Jacek Wandzel, kurator i kierownik merytoryczny projektu.**

– *Mimo tego, że większość z nas gra w gry – trzy czwarte Polek i Polaków! – to nie zdarza nam się zastanowić, dlaczego w city builderach projektujemy wyłącznie kapitalistyczne miasta na prawie amerykańskim, ani czemu podstawową mechaniką w grach AAA jest zawsze walka, a większość bohaterów chyba miało wspólnych rodziców, bo wyglądają tak samo. Może czas o tym porozmawiać w końcu?* – podsumowuje **Bartek Sołtysik (Spółdzielnia Socjalna Honolulu), jeden ze współtwórców projektu**.

Organizatorem projektu jest Spółdzielnia Socjalna Honolulu – przedsiębiorstwo społeczne prowadzące w Katowicach integracyjną klubokawiarnię Drzwi Zwane Koniem, która obok reintegracji zawodowej osób wykluczonych i smacznej gastronomii, zajmuje się działalnością kulturotwórczą.

Ars Independent wspiera i patronuje projektowi.

Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci”.

**Ze wszystkimi treściami zapoznać można się bezpłatnie na stronie:** [**https://spacjasieskacze.pl/**](https://spacjasieskacze.pl/)

Materiały zostały opracowane pod kątem dostępności (m.in. napisy dla słabosłyszących i niesłyszących, transkrypcje audio i wideo, uproszczone wersje tekstów i wersje audio).