**W świecie gier cyfrowych: od stereotypów do różnorodności**

**– Grom cyfrowym nie do końca słusznie przyszywa się zwykle łatkę „nowych” mediów. Mamy w ich przypadku do czynienia z tekstami kultury o historii trwającej około siedmiu dekad – mówi dr Maciej Nawrocki, kulturoznawca z Wydziału Interdyscyplinarnego w Krakowie Uniwersytetu SWPS. W dniach 3–5 września 2025 r. Kraków stanie się stolicą naukowej refleksji nad historią gier wideo. Odbędzie się tam konferencja History of Games, organizowana wspólnie przez Uniwersytet SWPS i Uniwersytet Jagielloński. Tematem przewodnim tegorocznej edycji będą lata 90. – dekada, która ukształtowała dzisiejszy rynek gier. Kim jest współczesny gracz i po jakie produkcje dziś sięgamy najchętniej – odpowiada ekspert.**

Dziś gry towarzyszą ludziom w najróżniejszych sytuacjach – w przerwie między obowiązkami, podczas wieczornego relaksu, a nawet w ramach rodzinnych spotkań. Można zagrać w realistyczny symulator, zręcznościową grę mobilną czy narracyjną produkcję przypominającą interaktywny film. Ale kto sięga po gry? Jak zdefiniować współczesnego gracza? – W dyskursie powielanym przez mainstreamowe media typowym graczem jest młody (maksymalnie 30-letni) mężczyzna, niemniej według wszelkich dostępnych badań ten stereotyp ma niewiele wspólnego z rzeczywistością – twierdzi dr Maciej Nawrocki.

Zdaniem eksperta trudno dziś wskazać jeden profil gracza. To medium, które stało się integralną częścią współczesnej kultury, obejmując ludzi z różnych środowisk, o różnych gustach i motywacjach. A stereotyp „piwniczaka” odchodzi do lamusa.

– Obecnie nie ma jednej grupy demograficznej, z której wywodzą się amatorzy gier cyfrowych. Można powiedzieć, że grają wszyscy – zarówno dzieci, jak i emeryci, kobiety i mężczyźni. Gry cyfrowe stały się pełnoprawnym medium kultury popularnej, konsumowanym przez niemal wszystkie grupy wiekowe. Choć rzeczywiście najrzadziej grają najstarsi (tj. osoby, które ukończyły 80. rok życia), to nawet wśród nich znajdują się tacy, dla których cyfrowa rozgrywka stanowi nieodłączny element codzienności – mówi dr Maciej Nawrocki, kulturoznawca, koordynator kierunku Game Design na Wydziale Interdyscyplinarnym w Krakowie Uniwersytetu SWPS.

Potwierdzają to raporty branżowe. Z danych Entertainment Software Association (ESA) z 2025 r. wynika, że przeciętny amerykański gracz ma 36 lat, a 28 proc. tej społeczności stanowią osoby w wieku 50 lat i więcej. Na uwagę zasługuje także fakt, że w powyższym badaniu, uwzględniającym wyłącznie osoby grające, 47 proc. ankietowanych to kobiety, a 52 proc. to mężczyźni. Europa nie odbiega pod tym względem od Stanów Zjednoczonych – według raportu European Games Developer Federation z 2023 r., kobiety stanowią 43,5 proc. społeczności osób grających w gry cyfrowe.

– Należy zaznaczyć, że różne grupy demograficzne często interesują się różnymi gatunkami. Ze względu na rozmaite uwarunkowania kulturowe, częstokroć mężczyźni będą wybierać inne tytuły niż kobiety, a dzieci będą grać w inne gry niż osoby w wieku poprodukcyjnym. W związku z tym, nie wszystkie społeczności są jednakowo reprezentowane w globalnym dyskursie na temat gier wideo, co niewątpliwie przyczynia się do niezmiennego funkcjonowania w kulturze wzmiankowanego już stereotypu gracza – mówi dr Maciej Nawrocki.

**Dla dzieci czy dla dorosłych?**

Wizerunek osoby grającej w gry to jednak niejedyny stereotyp związany z produkcjami cyfrowymi i społecznością graczy. Jak zauważa dr Maciej Nawrocki, w literaturze naukowej – zwłaszcza od strony psychologicznej – wciąż pokutuje przestarzałe (a właściwie nigdy w pełni prawdziwe) przekonanie, że gry cyfrowe kierowane były przede wszystkim do dzieci. Tymczasem rzeczywistość jest znacznie bardziej złożona.

– Sytuacja, w której konsumentami gier cyfrowych są wyłącznie młodzi ludzie, jest już historyczna. Ponadto, większość przeprowadzanych współcześnie badań świadczy o tym, że po gry częściej niż dzieci sięgają osoby dojrzałe, czyli te, które miały możliwość zaobserwowania ewolucji medium. Tę tendencję widać także po rodzajach gier pojawiających się na sklepowych półkach lub na internetowych platformach – zdecydowanie częściej niż dawniej mamy do czynienia z tytułami wprost kierowanymi do konsumentów, którzy ukończyli 18. rok życia – mówi dr Maciej Nawrocki.

Jak dodaje naukowiec, pokolenie samodzielnie korzystających z komputerów millenialsów – dziś 30- i 40-latków – ze względu na poziom opanowania technologii informacyjnych częstokroć miało w dzieciństwie styczność z grami przeznaczonymi wyłącznie dla dorosłych. – Obecnie, w dobie większej świadomości konsumenckiej i zmieniających się modeli rodzicielstwa, niekontrolowany kontakt dzieci z cyfrowymi tekstami kultury zdarza się coraz rzadziej. Ich rodzice natomiast – wychowani w bliższej lub dalszej obecności komputerów – kultywują tradycję grania i co ważne – sami tworzą gry cyfrowe – mówi kulturoznawca z Uniwersytetu SWPS.

**Klasyka czy nowinki – po jakie gry najchętniej dziś sięgamy?**

Choć na rynku pojawia się coraz więcej nowych tytułów, statystyki pokazują, że wielu graczy wraca do sprawdzonych produkcji sprzed lat. Z raportu Newzoo wynika, że w 2024 r. gracze komputerowi spędzili łącznie 67 proc. czasu ogrywając tytuły mające sześć lat lub więcej. Z kolei 25 proc. łącznego czasu poświęcono grom mającym od dwóch do pięciu lat. Jedynie pozostałe 8 proc. czasu gracze PC poświęcili grom wydanym w 2024 r. Podobnie w przypadku osób grających na konsolach. Gracze PlayStation spędzili 44 proc. swojego czasu nad tytułami mającymi sześć lat lub więcej. Natomiast gracze Xbox w tych samych tytułach spędzili 49 proc. swojego czasu. Łącznie użytkownicy PlayStation oraz Xbox tylko 15 proc. czasu przeznaczyli na gry wydane w 2024 r.

– Ze względu na wzrastający pluralizm w społeczności graczy, pojawia się coraz więcej modeli grania. Są na przykład osoby, które – poznawszy dogłębnie choćby jedną bardziej złożoną lub szczególnie angażującą grę – ograniczają się do codziennego ogrywania konkretnego tytułu przynoszącego im satysfakcję. Są też tacy, którzy z uwagą śledzą pojawiające się na rynku nowinki, chcąc poznać kierunki rozwoju branży. Są i ci, którzy w cyfrowej rozgrywce widzą przede wszystkim sport i sprawdzian umiejętności, przez co wybierają gry kompetytywne, pozwalające na sprawdzenie się na tle innych graczy. To tylko trzy przykłady, które można by mnożyć, jak się wydaje, w nieskończoność, podobnie jak typy czytelników czy kinomanów – mówi dr Maciej Nawrocki.

Jak przyznaje ekspert, faktem natomiast jest, że – jak w przypadku innych mediów – można mówić o kształtowaniu się kanonu gier cyfrowych, popularnych niezależnie od roku wydania. Zjawisko to przypomina funkcjonowanie muzycznych evergreenów czy literackich klasyków, które zyskują kolejne pokolenia czytelników. – Wydaje się, że w szczególny sposób dotyczy to gier przeznaczonych dla wielu graczy – mówi dr Maciej Nawrocki.

– Gry sieciowe o dużej bazie użytkowników naturalnie przyciągają nowych, chcących sprawdzić się w znanych i praktykowanych od jakiegoś czasu sportach. Niemniej warto w tym kontekście wspomnieć także o innym zjawisku, dotyczącym zresztą współczesnej kultury popularnej w szerszym sensie – mianowicie o wykorzystywaniu przez twórców zjawiska nostalgii. W charakterystycznych zwłaszcza dla gier niezależnych estetykach takich jak choćby pixelart widać chęć odtworzenia doświadczeń rozgrywki sprzed lat, a mechaniki wielu nowych tytułów świadomie odwołują się do dziedzictwa medium, wykorzystując jego rozmaite afordancje – nawet te, które przez lata wydawały się ślepymi uliczkami w rozwoju – twierdzi kulturoznawca z Uniwersytetu SWPS.

**Konferencja History of Games w Krakowie**

Miłośników gier – szczególnie tych dotkniętych tęsknotą za produkcjami z lat 90. – zapraszamy w dniach 3-5 września 2025 r. na międzynarodową konferencję groznawczą „History of Games”, która odbędzie się w siedzibie Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego – zabytkowym budynku przy ulicy Gołębiej 20 na krakowskim Starym Mieście.

To wyjątkowe wydarzenie poświęcone ewolucji gier w latach 1989–2001 – od przełomowych technologii, przez rozwój gatunków, po zmiany w estetyce. Na uczestników czeka ponad 50 paneli z udziałem badaczy z całego świata, wykłady eksperckie, a także warsztaty poświęcone konserwacji i zachowywaniu gier cyfrowych organizowanych przez platformę GOG.

Wstęp bezpłatny, obowiązują zapisy. Więcej informacji na temat konferencji/ <https://english.swps.pl/we-the-university/our-news-and-events/conferences-and-seminars/34706-history-of-games>

**\*\*\*\***

**Uniwersytet SWPS** to nowoczesna uczelnia oparta na trwałych wartościach. Silną pozycję zawdzięcza połączeniu wysokiej jakości dydaktyki z badaniami naukowymi prowadzonymi na najwyższym poziomie. Uczelnia kształci blisko 17 tysięcy studentek i studentów w tym ponad tysiąc z zagranicy oraz ponad 4 tys. słuchaczek i słuchaczy studiów podyplomowych na blisko 50 kierunkach studiów stacjonarnych i niestacjonarnych i ok. 200 kierunkach studiów podyplomowych. Uniwersytet oferuje programy studiów z psychologii, prawa, zarządzania, dziennikarstwa, filologii, kulturoznawstwa, nowych technologii oraz grafiki i wzornictwa, a także edukację w postaci szkoleń i krótkich kursów akademickich. Uczelnia dba o wysoką wartość akademicką naszych programów oraz ich dostosowanie do wymagań zmieniającego się rynku pracy. Kampusy Uniwersytetu SWPS znajdują się w sześciu miastach: Warszawie (siedziba), Wrocławiu, Sopocie, Poznaniu, Katowicach i w Krakowie.

Uczelnia posiada uprawnienia do nadawania stopnia doktora oraz doktora habilitowanego w siedmiu dyscyplinach: psychologia, nauki o kulturze i religii, literaturoznawstwo, nauki prawne, nauki socjologiczne, nauki o polityce i administracji, sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Na Uniwersytecie SWPS funkcjonuje pięć instytutów naukowych, które zajmują się organizacją i koordynacją działalności naukowej pracowników badawczych i badawczo-dydaktycznych uczelni w poszczególnych dyscyplinach: Instytut Psychologii, Instytut Nauk Humanistycznych, Instytut Nauk Społecznych, Instytut Prawa oraz Instytut Projektowania. W uczelni działa blisko 30 centrów badawczych oraz ponad 120 kół naukowych.

Uniwersytet SWPS należy do sojuszu European Reform University Alliance (ERUA). Jest to sojusz uczelni zawarty w ramach Inicjatywy Uniwersytetów Europejskich, powołanej i finansowanej przez Komisję Europejską.