

## Wprowadzenie redaktora naukowego tomu

**P**ierwszy zeszyt kwartalnika naukowego *Kultura Media Teologia* w 2026 roku poświęcony został zagadnieniu rzeczywistości gier cyfrowych. Są one zjawiskiem, które jest wyraźnie obecne we współczesnym krajobrazie medialnym i kulturowym. Gry przestały być jedynie formą rozrywki, stając się złożonymi środowiskami komunikacyjnymi, przestrzeniami narracyjnymi, estetycznymi oraz narzędziami kształtowania doświadczenia użytkownika. Ich specyfika, oparta na współdziałaniu immersji, interakcji i wyobraźni, skłania do ponownego namysłu nad relacją między tym, co realne, a tym, co cyfrowe.

Niniejszy zeszyt stanowi próbę uchwycenia wielowymiarowości tych relacji. Autorki i Autorzy podejmują refleksję nad sposobami konstruowania i reprezentowania rzeczywistości w grach, nad ich oddziaływaniem społecznym, kulturowym i edukacyjnym, a także nad mechanizmami narracyjnymi i językowymi, które pozwalają graczowi uczestniczyć w doświadczeniu świata przedstawionego.

Zebrane artykuły ukazują szerokie spektrum podejść badawczych. Krzysztof Kaszewski analizuje zjawisko seryjności gier wideo, zwracając uwagę na jego odzwierciedlenie w sferze nazewniczej oraz odmiennosc wobec innych mediów kultury. Miłosz Babecki podejmuje problem wizerunku gier jako medium oddziaływania społecznego w Polsce, prezentując wyniki badań empirycznych nad postawami odbiorców.

Perspektywa intermedialna obecna jest w artykule Iwony Grodź, która interpretuje *Rękopis znaleziony w Saragossie* jako prefigurację struktur narracyjnych współczesnych gier, wskazując na ich wspólne cechy: nieliniowość, immersyjność oraz zależność przebiegu fabuły od decyzji odbiorcy. Z kolei Dominika Staszenko-Chojnacka analizuje reprezentacje macierzyństwa w grach grozy, ukazując zarówno utrwalone schematy narracyjne, jak i ich potencjalne przełamania.

Zagadnienia narracyjne i retoryczne rozwija Kacper Kajetan Kidziak, badając mechanizm pętli czasowej jako elementu kształtującego doświadczenie gracza i jego decyzje moralne. Dawid Kowalczyk podejmuje się refleksji nad relacją między strukturą gry a doświadczeniem użytkownika, skupiając się na wykorzystaniu gier jako narzędzi edukacyjnych i popularyzatorskich w działalności muzeów.

Ważny kontekst społeczny i kulturowy podejmują Julia Karpińska i Klaudia Stanek, analizując gry pandemiczne jako przestrzeń reinterpretacji doświadczenia

kryzysu zdrowotnego. Natomiast Krzysztof Chmielewski przygląda się reprezentacjom Malediwów w grach wideo, ukazując mechanizmy reprodukcji globalnych wyobrażeń kulturowych oraz ich konsekwencje dla sposobu postrzegania rzeczywistości pozaeuropejskich. Wojciech Sosnowski analizuje praktykę systemu PEGI wobec kontrowersyjnych mechanik w grach wideo, przede wszystkim monetyzacji opartej na losowości oraz „estetyki hazardowej monetyzacji opartej na losowości (lootboxy/gacha) oraz „estetyki hazardowej”.

Zgromadzone w niniejszym tomie artykuły potwierdzają, że gry cyfrowe stanowią dziś nie tylko przedmiot badań, lecz także istotne narzędzie interpretacji współczesności. Ukazują one przenikanie się różnych porządków rzeczywistości: fizycznej, medialnej i wirtualnej, a także wskazują na konieczność dalszych badań nad ich wzajemnymi relacjami. Interdyscyplinarność prezentowanych analiz – obejmująca medioznawstwo, kulturoznawstwo, narratologię, socjologię czy edukację – podkreśla złożoność i aktualność podejmowanej problematyki.

Jako Redaktorzy tego zeszytu, pragniemy serdecznie podziękować Autorkom i Autorom za wkład w powstanie niniejszego numeru oraz za podjęcie dialogu nad jednym z najważniejszych fenomenów współczesnej kultury cyfrowej. Mamy nadzieję, że niniejszy tom stanie się inspiracją do dalszych badań nad rzeczywistościami gier cyfrowych oraz przyczyni się do pogłębienia dyskusji nad rolą tego medium w kształtowaniu współczesnego doświadczenia człowieka.

Redaktor prowadzący  
mgr Krzysztof Chmielewski  
Katedra Badania Gier i Kultury Cyfrowej  
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Redaktor naukowy  
dr Mateusz Kot  
Instytut Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa  
Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie