

## Call for Papers 1/2026

### *Rzeczywistości gier cyfrowych*

*„Czy można – pytamy – stworzyć rzeczywistość sztuczną,  
zupełnie do naturalnej podobną, ale niedającą się niczym od niej odróżnić?  
Temat pierwszy – to stwarzanie światów; drugi – złudzeń.  
(Lem, 2013, s. 348)”.*

Gry cyfrowe stanowią dziś niepodważalny i nieodłączny element krajobrazu medialnego i kulturowego, przyjąwszy rolę masowego środka przekazu XXI wieku. Rozwijające się środowisko cyfrowe pozwala na wciąż rosnące możliwości interakcji i zanurzenia się odbiorcy/użytkownika w przekazywane treści. Obserwując to, badacze zaproponowali teoretyczny model trójkąta technologii rzeczywistości wirtualnej, który wyszczególnia relacje jej głównych czynników: imersji, interakcji i wyobraźni (Burdea, Coiffet, 2003). Zmusza to na nowo do zastanowienia się nie tylko nad relacją technologii i kultury, uwzględniając wszystkie odcienie *determinizmu technologicznego*, ale także do przyjrzenia się wzajemnemu przenikaniu wielu rzeczywistości w różnym stopniu balansujących pomiędzy płaszczyzną cyfrową a fizyczną.

Aby lepiej przyjrzeć się tym złożonym zjawiskom, redakcja kwartalnika naukowego „Kultura Media Teologia” (eISSN: 2081-8971) wydawanego w Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, zaprasza do nadsyłania oryginalnych tekstów artykułów naukowych podejmujących refleksję nad relacją rzeczywistości i gier cyfrowych. Proponowanymi obszarami zainteresowań badawczych mogą być:

- wirtualny obraz świata rzeczywistego w grach cyfrowych;
- gra jako adaptacja rzeczywistości lub treści medialnych;
- kształtowanie postaw, opinii, światopoglądu poprzez gry cyfrowe;
- światy, uniwersa i narracyjność w grach cyfrowych;
- wpływ gier cyfrowych na realne zachowania, emocje lub nawyki;
- gry cyfrowe a informacja, wiedza, edukacja;

- gry cyfrowe w kontekście marketingu i aspektów finansowych;
- gry cyfrowe a media społecznościowe;
- wpływ gier cyfrowych na kształtowanie się języka i literatury;
- kulturowe aspekty gier i grania;
- społeczne aspekty grania - środowisko graczy;
- aksjologia w przestrzeni gier cyfrowych;
- motywy, przedstawienia i wizerunek w grach cyfrowych;
- technologie i reguły projektowania gier.

Terminy przesyłania gotowych artykułów przypada na **31 lipca 2025**. Informacje o zasadach formatowania tekstu, sposobie cytowania oraz wymaganiach formalnych znajdują się na stronie czasopisma „[Kultura Media Teologia](#)”. Redaktorem Prowadzącym jest Krzysztof Chmielewski (UKW), a rolę Redaktora Naukowego pełni dr Mateusz Kot (UKSW). Manuskrypty należy przesłać na adres mailowy [m.kot@uksw.edu.pl](mailto:m.kot@uksw.edu.pl), wpisując w tytule wiadomości: *artykuł KMT 1/2026*.

Publikacja planowana jest w pierwszej połowie 2026 roku w zeszycie 1/2026 pt. *Rzeczywistości gier cyfrowych*. W razie pytań dotyczących publikacji, zakresu merytorycznego lub formalności, zapraszamy do kontaktu.

Wykorzystana bibliografia:

Burdea G., Coiffet P. (2003). *Virtual Reality Technology*. Wiley.

Lem S. (2013). *Summa technologiae*. Cyfrant.