

Prof. Dr. Sonia Fizek

Media & Game Studies

Head of Research

TH Köln – University of Applied Sciences

Cologne Game Lab – Institute for Game Development & Research

Schanzenstrasse 28

51063 Köln, Germany

sonia.fizek@th-koeln.de

sf@colognegamelab.de

Plan wizyty na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

18.05.2026 – 25.05.2026

Wykład 1

Gra w odległość: Na kresach estetyki gier komputerowych

Mediated Distance: At the Borderlands of Video Game Aesthetic

Kluczowe zagadnienia

post-humanizm, imersja, sprawczość, automatyzacja rozgrywki, interpasywność, delegacja

Key concepts

post-humanism, immersion, agency, automation of play, interpassivity, delegation

Podsumowanie

Dofinansowano ze środków Ministra Nauki w ramach Programu
„Regionalna inicjatywa doskonałości”



Czy to my gramy w gry wideo, czy też gry wideo grają nami? Czy automatyzacja rozgrywki to jedynie paradoks, czy może przyszłość gier? W wykładzie opartym na mojej książce *Playing at a Distance* (MIT Press 2022) zaproponuję nowe sposoby myślenia o grach i graniu, które detronizują graczy i kwestionują wagę ludzkiej sprawczości. Przyjrę się różnorodnym formatom i praktykom grania wymagającym zaskakująco niewielkiego udziału człowieka w rozgrywce. Niemal bezczynne „idlowanie” w grach typu clicker, meandrowanie w symulatorach (*walking simulators*), automatyzacja rozgrywki za pomocą botów czy po prostu obserwowanie gier zamiast grania w nie — postaram się pokazać, że te na pozór marginalne przypadki są kluczowe dla zrozumienia gier i grania w epoce cyfrowej.

Abstract

Do we play video games or do video games play us? Is nonhuman play a mere paradox or the future of gaming? In the talk based on my book *Playing at a Distance* (MIT Press 2022), I will propose new ways to think about games and play that decenter the human player and explore a variety of play formats and practices that require surprisingly little human action. Idling in clicker games, wandering in walking simulators, automating gameplay with bots, or simply watching games rather than playing them—I will argue that these seemingly marginal cases are central to understanding how we play in the digital age.

Wykład 2

Planetarna gra: Praktyki ekologiczne w Europejskim sektorze gier komputerowych

Planetary play: How European Game Developers Engage with Social and Environmental Sustainability

Kluczowe zagadnienia

Odpowiedzialność środowiskowa, zrównoważenie środowiskowe, eko-design, badania praktyk deweloperskich, badania etnograficzne

Key concepts

Environmental responsibility, environmental and social sustainability, eco-design, production studies, ethnographic studies

Podsumowanie

W niniejszym wykładzie pokażę, w jaki sposób europejscy twórcy gier odnoszą się do kryzysu klimatycznego oraz kwestii ekologicznych w swojej codziennej pracy. Przedmiotem moich badań są różnorodne praktyki ekologiczne w Europejskich studiach gier. Omówię wybrany zestaw strategii stosowanych przez deweloperów w celu sprostania złożonym wyzwaniom związanym ze zrównoważonym rozwojem w branży technologii.

Postaram się pokazać, że zrównoważone tworzenie gier nie jest jedynie narzuconym celem technicznym czy korporacyjnym, lecz ciągłą, codzienną pracą kształtowaną przez inicjatywy oddolne i

Dofinansowano ze środków Ministra Nauki w ramach Programu
„Regionalna inicjatywa doskonałości”

często czerpiącą z etosu troski (*ethos of care*). Etos ten znajduje odzwierciedlenie w konkretnych strategiach i procesach decyzyjnych — od energooszczędnych metod produkcji i narzędzi zrównoważonego projektowania po kształtowanie środowiska pracy, w którym priorytetem jest troska zarówno o ludzi, jak i o planetę.

W niniejszym wykładzie przywołuję obszerne badania etnograficzne, które przeprowadziłam w europejskich studiach gier (66 wywiadów zrealizowanych w 10 krajach w ciągu jednego roku), w ramach projektu STRATEGIES — *Sustainable Transition for Europe's Game Industry*.

Abstract

This lecture explores how European game developers engage with the climate crisis and ecological concerns through their everyday work. By following exemplary practices across different studios, it examines how planetary concerns are addressed in local work practices and reveals a diverse set of deliberate strategies employed by developers to navigate the complex challenges of sustainability in a high-tech industry.

The empirical findings highlight that sustainable game making is not merely a technical or corporate goal but an ongoing, everyday negotiation shaped by bottom-up initiatives and frequently drawing on an ethos of care. This ethos is reflected in concrete strategies and decision-making processes, ranging from energy-efficient production methods and sustainable design tools to foster studio environments that prioritize care for both people and the planet.

Drawing on extensive ethnographic research conducted with game studios (66 interviews conducted in 10 countries across the span of one year), industry professionals, and sustainability networks across Europe, this paper is based on findings from the STRATEGIES project—Sustainable Transition for Europe's Game Industry.

Seminarium (dwie części)

Interdyscyplinarność w badaniach nad grami

Podczas seminarium na temat interdyscyplinarności w badaniach nad grami skupimy się na dwóch metodach: ludo-hermeneutyce oraz etnografii.

a) Część I

Metoda badawcza: ludo-hermeneutyka (sztuka interpretacji gier komputerowych)

b) Część II

Metoda badawcza: wywiady i badania etnograficzne

Dofinansowano ze środków Ministra Nauki w ramach Programu
„Regionalna inicjatywa doskonałości”

W pierwszej części seminarium, poświęconej sztuce interpretacji gier, będziemy pracować w grupach, podejmując próbę analizy wybranej gry.

W drugiej części seminarium, skupimy się na badaniach etnograficznych. Podzielę się kulisami najnowszych badań nad ekologicznymi praktykami deweloperskimi w Europejskich studiach. Przyjrzymy się bliżej materiałowi badawczemu, który koduje i analizuje za pomocą programu MAXQDA. Zastanowimy się nad potencjalnymi badaniami procesów i praktyk kreatywnych w ramach tzw. *production studies*, jednej z najnowszych odmóg groznawstwa.

Przykładowa literatura

Aarseth, Espen, Möring, Sebastian. 2020. The Game Itself? Towards a hermeneutics of computer games. Proceedings of FDG '20, September 15–18, 2020, Bugibba, Malta: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3402942.3402978>

Arjoranta, Jonne. 2022. How are Games Interpreted? Hermeneutics for Game Studies, *Game Studies*, 22 (3): https://gamestudies.org/2203/articles/arjoranta_how_are_games_interpreted

Boellstorff, Tom. A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. *Games and Culture* 1, no. 1 (2006): 29–35. <https://doi.org/10.1177/1555412005281620>.

Kłosiński, Michał. 2022. How to Interpret Digital Games? A Hermeneutic Guide in Ten Points. *Game Studies*, 22 (2): https://gamestudies.org/2202/articles/gap_klosinsk

McGranahan, Carole. Ethnography Beyond Method: The Importance of an Ethnographic Sensibility. *Sites: A Journal of Social Anthropology and Cultural Studies* 15, no. 1 (2018): 1–10.

Park, Solip, Annakaisa, Kultima, Harviainen, Thomas. 2026. How to Hire Game Devs? <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3796707>

Sotomaa, Olli and Svelch, Jan. 2021. *Game Production Studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctv1hp5hqw.3?seq=1>

Propozycja dyskusji z pracownikami instytutu (w zależności od grafiku i zapotrzebowania)

Rola groznawstwa w programach stosowanych i artystycznych na przykładzie Cologne Game Lab

Podczas zaproponowanej sesji podzielę się dobrymi praktykami i zaproponuję kilka wytycznych, które otworzą dyskusję na temat miejsca studiów nad grami na szerszej mapie dyscyplinarnej. Cologne Game Lab – Instytut Rozwoju Gier i Badań przy TH Köln jest dobrym przykładem, jak wprowadzać humanistyczne badania nad grami do programów stosowanych.

Dofinansowano ze środków Ministra Nauki w ramach Programu „Regionalna inicjatywa doskonałości”

