Biuro Nowych Technologii

https://bnt.ipn.gov.pl/bnt/aktualnosci/33151,Poznan-Game-Arena-2025-z-udzialem-Biura-Nowych-Technologii-IPN.html

27.11.2026, 00:07

Poznań Game Arena 2025 z udziałem Biura Nowych Technologii IPN

PGA to największe w Europie Środkowo-Wschodniej targi rozrywki i multimediów. Tegoroczna, 19 edycja, odbyła się w dniach 24 – 26 października i przyciągnęła pasjonatów gier i technologii. Na miejscu dostępna była Strefa Nowych Technologii IPN, w ramach której prezentowaliśmy nasze edukacyjne gry i aplikacje.

Starzy i nowi znajomi

Czuliśmy się bardzo mile zaskoczeni, kiedy gracze i rodzice graczy mówili nam, że znają nasze gry i aplikacje. Jak wynika z rozmów, najczęściej spotykali się z nimi dzięki platformie Steam – gdzie wszystkie projekty są darmowe i nie wymagają żadnych mikropłatności. Jak wiadomo, *za darmo to uczciwa cena*, stąd wśród graczy w wieku szkolnym gamingowe projekty Biura Nowych Technologii są bardzo popularne.Drugim najczęściej wymienianym powodem jest nasza obecność na wydarzeniach branżowych – gracze po prostu spotykają się z nami w różnych miejscach Polski i świata. Dzięki temu mają okazję odwiedzić Strefę Nowych Technologii i wziąć udział w naszych projektach. Część graczy odwiedziła nas już na wcześniejszych edycjach PGA, część poznała nas gdzie indziej. To niezwykle miłe usłyszeć, że ktoś bawił się w „Grze Szyfrów” kilka tygodni wcześniej w Łodzi podczas CD-ACTION EXPO, a dziś spotyka nas na PGA. To nie tylko miłe, ale również bardzo motywujące.

Strefa Nowych Technologii na PGA 2025

Na miejscu odwiedzający mogli zapoznać się z całym portfolio Biura Nowych Technologii IPN – dostępne były projekty zarówno na PC, jak i VR (wirtualną rzeczywistość). W Strefie prezentowane były również raporty badawcze nt. wykorzystania technologii cyfrowych w edukacji. Strefa IPN cieszyła się dużym zainteresowaniem odwiedzających – zarówno tych, którzy poznali już inicjatywy Biura, jak i osób, które zetknęły się z nimi po raz pierwszy.PGA to nie tylko przestrzeń dla graczy, ale również fanów technologii, popkultury i jak się okazuje – historii. Goście najchętniej podejmowali dyskusje na temat projektowania gier (w tym szczególnie silnika gry „Lotnicy” – odpowiadamy, to Unreal 5) oraz sposobów implementacji mechanik przekazujących wiedzę historyczną do gry wideo. Tutaj sprawa jest bardziej skomplikowana, ale tropem dla ciekawskich może być mechanika dziennika w grze „Lotnicy – wojna w przestworzach”.Więcej o edukacji historycznej w grach wideo przeczytasz w naszych raportach badawczych

Edukacja historyczna, e-sport, cosplaye i niedzielne granie – PGA w skrócie

Dla odwiedzających Poznań Game Arenę przygotowano przedpremierowe prezentacje gier, e-sportowe turnieje, konkurs cosplay, spotkania z influencerami oraz szereg stanowisk z grami z całego świata – od wysoko budżetowych produkcji największych studiów aż po tytuły indie. W tej mieszance znalazła się też przestrzeń na edukacyjne gry Biura Nowych Technologii IPN – łączące w sobie gamingową rozrywkę z nauką historii.Cieszymy się, że razem możemy odczarować mit gamingu bez edukacyjnej wartości. Dzięki Strefie Nowych Technologii IPN i szerokiej dostępności bezpłatnych gier edukacyjnych pokazujemy, że nowe technologie, gaming i edukacja historyczna mogą tworzyć zgraną, spójną całość.Dziękujemy wszystkim gościom Strefy Nowych Technologii IPN i do zobaczenia na kolejnych wydarzeniach!Zobacz wszystkie gry Biura Nowych Technologii IPN



PGA 2025



PGA 2025



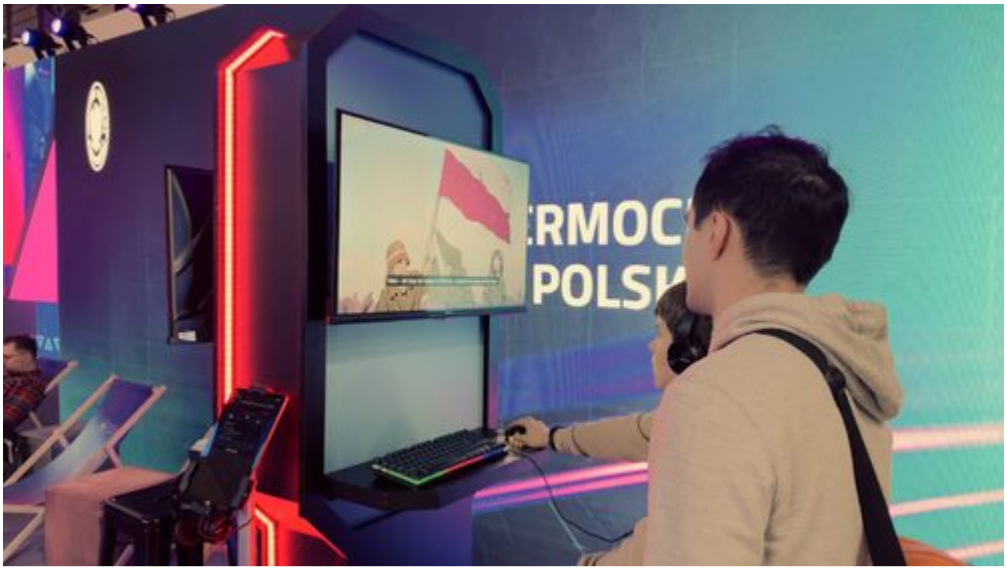
PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025



PGA 2025

[Poprzedni Strona]

[Następny Strona]