

Weekend wydarzeń z Biurem Nowych Technologii IPN

6 i 7 września mieliśmy przyjemność brać udział w dwóch wydarzeniach – CD-Action Expo oraz Bielsko-Biała Gaming Festival. To dwa wydarzenia poświęcone przede wszystkim branży gier wideo i popkulturze, które w tym roku przyciągnęły tłumy graczy, fanów nowych technologii i pasjonatów cyfrowej rozrywki. Na CD-ACTION EXPO w panelu dyskusyjnym pt. „Cyfrowa Historia” udział wzięła dyrektor Adrianna Paradowska.

CD-ACTION EXPO 2025 – newschool i oldscool pod jednym dachem

Zorganizowane w pierwszy weekend września CD-Action Expo przyciągało do Łodzi gości i wystawców z całej Polski. Na miejscu zagrać było można w gry dostępne w Xbox Game Pass, od Nintendo czy w wiele mniejszych, niezależnych tytułów, do których ustawiały się kolejki. Obok nowych gier obecna była strefa retro, a tam – klasyki pokroju Tetrisa czy Wolfensteina. Do atrakcji wydarzenia należała również “wioska Gothic” – przestrzeń poświęcona trylogii gier RPG “Gothic”.

Między gamingowymi stoiskami na gości czekały książki, gadżety, drobiazgi, a także spore artefakty prosto ze świata wybranej gier – od breloków i zawieszek, przez kubki i koszulki, po puchary i rekwizyty. Ponadto znaleźć można było piękne rękodzieła w postaci świeczek czy biżuterii, sprzęt dla graczy i klocki.

Dużym zainteresowaniem cieszyły się stoiska oferujące używane gry na płytach i kartridżach – te drugie wywoływały poruszenie zwłaszcza wśród starszych odbiorców, którzy sentymentalnie wracali do swoich pierwszych ogranych tytułów.

Immersyjna Edukacja Historyczna w Łodzi

W centralnej części hali Expo swoje stoisko miało Biuro Nowych Technologii IPN prezentujące całe swoje cyfrowe portfolio – gry i aplikacje na PC i VR. Na stoisku dostępne były również egzemplarze raportów pt. „Immersyjna edukacja historyczna – w stronę nowych ścieżek edukacyjnych”. Raport jest darmowy – [zobacz publikację teraz](#).

W sobotę 6 września dyrektor Adrianna Paradowska wystąpiła w panelu dyskusyjnym pt. „Cyfrowa Historia”. W panelu udział wzięli również: Dominika Łupińska, Joanna Witczak i Mikołaj Frankowski. Tematem przewodnim spotkania była edukacja historyczna w gamingu. Jednym z poruszonych wątków było nastawienie młodzieży do nauki historii. Dyrektor Paradowska zwróciła uwagę, że młodzież szkolna, wbrew obiegowej opinii, chce uczyć się historii, natomiast robi to za pomocą nowych technologii i mediów społecznościowych. Dlatego tak ważny jest rozwój kompetencji cyfrowych wśród nauczycieli i walka z wykluczeniem cyfrowym – by móc dostosować się do oczekiwań edukacyjnych młodzieży i wspomagać komunikację międzypokoleniową.

Bielsko-Biała Gaming Festival z udziałem Biura Nowych Technologii IPN

Dbałość o różnorodność wystawców, prelekcje, liczne gry VR, turnieje i konkursy; retro gaming, symulatory jazdy (a nawet edukacyjny symulator wypadków zaprezentowany przez WORD), literatura – oto Bielsko-Biała Gaming Festival w skrócie. Moc atrakcji dla osób w każdym wieku i różnych zainteresowaniach. Wydarzenie trwało od 5 do 7 września.

Bardzo pozytywne wrażenie robi również fakt, że pierwszy dzień wydarzenia był dniem poświęconym głównie lokalnym szkołom i edukacji. Edukacja w gamingu – ten wspólny mianownik dla Biura Nowych Technologii IPN oraz Bielsko-Biała Gaming Festival pozwolił już od samego początku podkreślać istotną rolę edukacyjnych gier w przestrzeni branżowej – nie tylko w postaci cyfrowej dostępności, ale również w postaci obecności na wydarzeniu i docieraniu do graczy w wieku szkolnym.

Historia łączy, a nie dzieli

CD-Action Expo i Bielsko-Biała Festival dowodzą, że świat gier i popkultury to doskonałe miejsce do promowania nie tylko rozrywki, ale także wartości edukacyjnych. Obecne na tych wydarzeniach Biuro Nowych Technologii IPN pokazuje, że historia może być inspirująca i atrakcyjna również w przestrzeni growej – a spotkanie z nią potrafi być tak samo emocjonujące, jak ogrywanie długo wyczekiwanej produkcji.