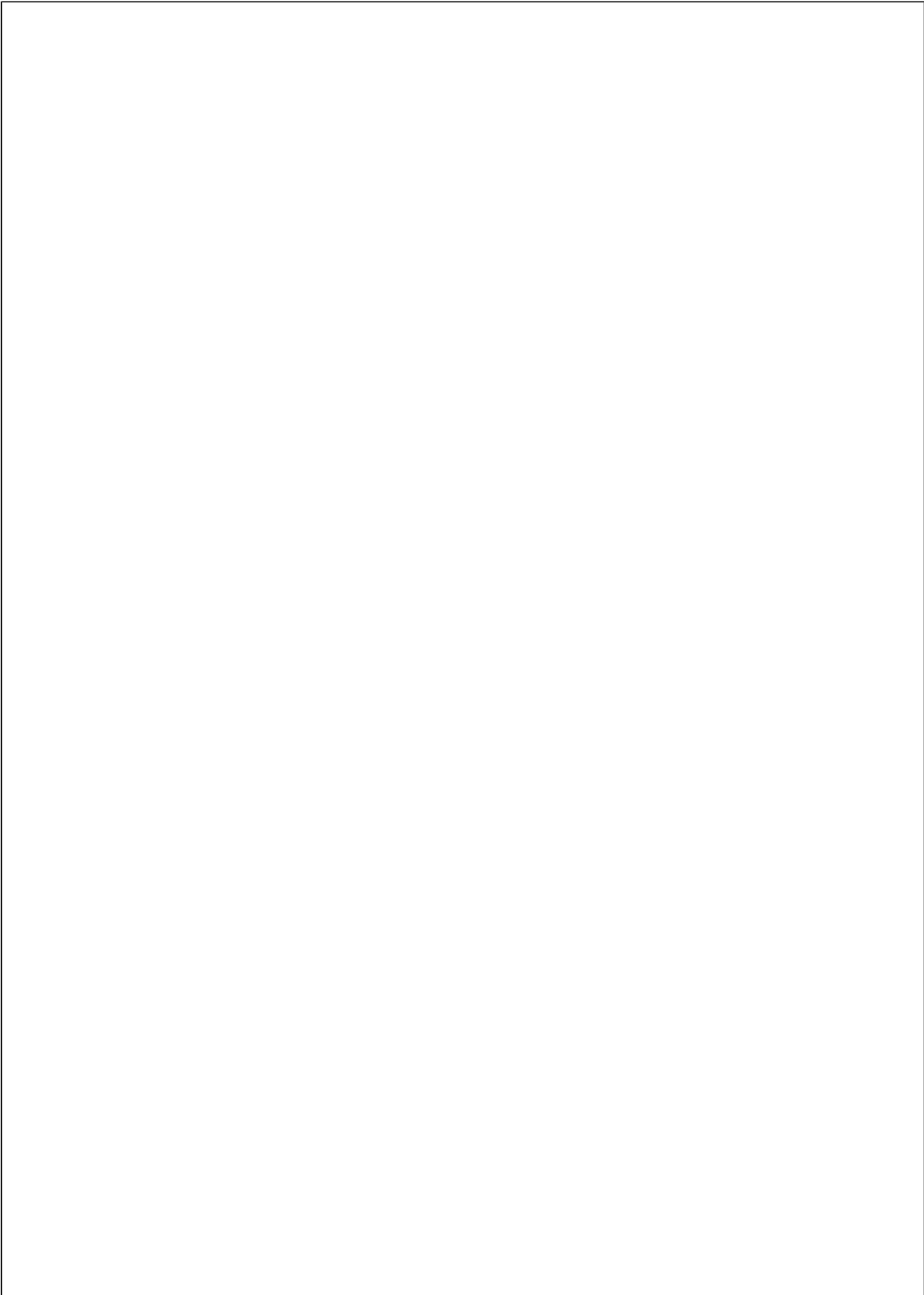


# Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/187024,Gra-Szyfrow-zwyciezyla-w-16-edycji-plebiscytu-Wydarzenie-Historyczne-Roku.html>  
04.03.2026, 01:00



## „Gra Szyfrów” zwyciężyła w 16. edycji plebiscytu „Wydarzenie Historyczne Roku”

Z radością informujemy, że nasz projekt gamingowy zdobył najwięcej głosów internautów w kategorii „Edukacja”

22.06.2023

22 czerwca 2023 o godz. 13.00 w Łazienkach Królewskich w Warszawie zostały wręczone nagrody zwycięzcom 16. plebiscytu „Wydarzenie Historyczne Roku 2022”. Organizatorem jest Muzeum Historii Polski, we współpracy z portalem historia.org.pl. Celem przedsięwzięcia jest uhonorowanie organizatorów, inicjatorów i twórców najciekawszych przedsięwzięć historycznych w minionym roku.

Wyróżnienia są przyznawane w trzech kategoriach: wydarzenie, wystawa i edukacja. Konkurs został objęty honorowym patronatem Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, prof. dr. hab. Piotra Glińskiego.

W jury tegorocznej edycji plebiscytu zasiadli: prof. Jolanta Choińska-Mika, Wojciech Duch, Piotr Legutko, dr Marek Mutor, Barbara Schabowska, Gabriela Sierocińska-Dec. To oni z nadesłanych zgłoszeń wybrali po 5 w każdej kategorii. Ostateczna decyzja o wyborze laureatów zapadła w drodze ogólnodostępnego głosowania.

Decyzją internautów nagrodzono następujące inicjatywy:

- wydarzenie – otwarcie Muzeum – Domu Rodziny Pileckich w Ostrowi Mazowieckiej. Organizator: Muzeum – Dom Rodziny Pileckich
- wystawa – „Nowy Skarbiec Koronny”. Organizator: Zamek Królewski na Wawelu – Państwowe Zbiory Sztuki
- edukacja – projekt gamingowy „Gra szyfrów”. Organizator: Instytut Pamięci Narodowej

W 16. edycji plebiscytu WHR przyznano też nagrodę specjalną Muzeum Historii Polski, którą otrzymała publikacja „Zarzecze. Siedlisko idealne”, wydana przez Stowarzyszenie Młody Mołodycz.

„Gra szyfrów”, przygotowana w wersji FPP (first person perspective), składa się z trzech misji. Opisuja one przebieg wojny polsko-bolszewickiej oraz wpływ polskiej kryptologii na jej zwycięski finał. Każdy z użytkowników może złamać bolszewickie szyfry i zniszczyć sowiecki pociąg pancerny. Dotychczas dziesiątki tysięcy młodych osób wcieliło się w autentyczne postacie żołnierzy wojny polsko-bolszewickiej z 1920 roku, uruchomiło skomplikowane urządzenia komunikacyjne sprzed 100 lat i ratowało Europę przed komunistycznym zniewoleniem. Wysoki walor edukacyjny projektu został doceniony przez Ministerstwo Edukacji i Nauki, co zaowocowało dodaniem gry do programu nauczania jako treści rekomendowane w ramach akcji „Gry w edukacji”.

W imieniu Instytutu nagrodę odebrali dr hab. Karol Polejowski, zastępca prezesa IPN oraz Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii.

\*\*\*

Więcej na temat plebiscytu przeczytasz na oficjalnej stronie Muzeum Historii Polski ->

[Wydarzenie Historyczne Roku 2022 \(muzhp.pl\)](https://muzhp.pl/wydarzenie-historyczne-roku-2022)

Patroni medialni: Polskie Radio, Polska Agencja Prasowa, Telewizja Polska S.A., dzieje.pl, Polska Press Grupa, Gość Niedzielny

Darczyńca: Fundacja PGNiG im. Ignacego Łukasiewicza

[Poprzedni Strona](#)

[Następny Strona](#)

Nagroda