

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/228942,Biuro-Nowych-Technologii-IPN-na-PAX-West-w-Seattle.html>
27.02.2026, 00:00



[Następny](#)

[Powrót](#)

Biuro Nowych Technologii IPN na PAX West w Seattle

Od 29 sierpnia do 1 września 2025 r. Biuro Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej wzięło udział w PAX West w Seattle – jednym z największych wydarzeń branży gier w Stanach Zjednoczonych. Na targach byliśmy obecni dzięki stoisku narodowemu, zorganizowanemu przez Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych we współpracy z Fundacją Indie Games Polska.

29.08.2025

[Biuro Nowych Technologii](#)

Pierwszy dzień PAX West

Pierwszy dzień targów PAX West 2025 upłynął w atmosferze ogromnego entuzjazmu i intensywnych rozmów. Dla fanów gier targi rozpoczęły się o godzinie 10.00 czasu lokalnego, natomiast przedstawiciele mediów mogli odwiedzać stoiska już od 9.00. Godzina poświęcona prasie okazała się prawdziwym testem wytrzymałości polskiego stoiska – w tym czasie pojawiły się ekipy dziennikarskie z Azji, Stanów Zjednoczonych i Europy, a także influencerzy z największych platform jak YouTube i Twitch.

Media pytały o walory edukacyjne „Lotników”, proces powstawania gry oraz odbiór wśród graczy na całym świecie. Wiele osób nie poprzestało na rozmowach – dziennikarze i influencerzy osobiście wzięli udział w rozgrywce, wcielając się w pilotów broniących nieba nad Europą podczas II wojny światowej.

Po godzinie prasowej polskie stoisko tłumnie odwiedzali gracze. Chętnie podejmowali wyzwanie odparcia ataku niemieckich samolotów myśliwskich, a osoby oczekujące na swoją kolej obserwowały zmagania innych. Dla tych, którzy nie chcieli zagrać na miejscu, przygotowano kod QR umożliwiający dodanie gry do biblioteki Steam, co pozwala zagrać w domowym zaciszu.

Spotkanie z Sekretarzem Stanu Waszyngton Stevem Hobbsem

Dzień przed rozpoczęciem targów odbyło się spotkanie z Sekretarzem Stanu Waszyngton – Stevem Hobbsem, który prywatnie jest pasjonatem gier. Sekretarz w trakcie spotkania zagrał w „Lotników” i żywo zainteresował się koncepcją immersyjnej edukacji historycznej. Podczas dyskusji nad edukacyjnymi grami Biura Nowych Technologii IPN dużą wagę przywiązywał do kultury samokształcenia się (ang. self-directed learning), w myśl której młodzież szkolna coraz częściej łączy edukację z zabawą, czerpiąc z wzorców branży rozrywkowej. To pokazuje, że młodzież szkolna nie tylko w Polsce, ale na całym świecie bazuje na połączeniu elementów świata rzeczywistego i cyfrowego nie tylko dla zabawy, ale też by uczyć się, poznawać świat, kulturę i historię.

Rozmowy skupiały się na inicjatywach, które mogłyby ułatwić kontakt i współpracę między niezależnymi twórcami gier z Polski a firmami i organizacjami w USA. Poruszono również kwestię pogłębienia współpracy między polskim sektorem gier a środowiskiem biznesowym i technologicznym na świecie.

Spotkanie to istotny krok w kierunku jeszcze większej widoczności edukacyjnych gier Biura Nowych Technologii IPN w USA, zacieśniania współpracy pomiędzy niezależnymi twórcami i amerykańskimi graczami rynkowymi oraz wzmocnienia Polski jako kraju, który ma potencjał eksportowy w sektorze edukacyjnych gier wideo.

„Polish Party” w Seattle

„Polish Party” czyli ikoniczna impreza networkingowa odbyła się trzeciego dnia targów. W programie wydarzenia znalazły się prezentacje gier i możliwości polskiego gamedevu, przemowy, w tym zaproszonego Sekretarza Stevena Hobbsa i Honorowej Konsul Polski w Seattle Teresy Indelak Davis czy konkurs na najbardziej kreatywne zdjęcie.

Na spotkaniu nie zabrakło również tradycyjnej polskiej kuchni, która przekonała wszystkich amerykańskich gości, którzy nie zdążyli jeszcze uwierzyć w moc polskiej branży gamingowej. „Polish Party” obfitowało w inspirujące dyskusje i okazje do budowania relacji z międzynarodowymi deweloperami, wydawcami, przedstawicielami mediów i partnerami biznesowymi.

PAX West 2025 zakończony

Atmosfera w hali była pełna energii i pozytywnych emocji. Prezentacja „Lotników” na PAX West otworzyła nowe możliwości – nie tylko w zakresie promocji gry, ale także w kontekście popularyzacji historii Polski poprzez immersyjną edukację i interaktywną rozrywkę. Już pierwszego dnia polskie stoisko stało się miejscem wymiany doświadczeń między twórcami, influencerami, mediami i graczami z całego świata.

PAX West 2025 pokazał, że polska branża gier ma silną pozycję na arenie międzynarodowej i ogromny potencjał w sektorze edukacyjnych produkcji. Dziękujemy wszystkim graczom, którzy odwiedzili nasze stoisko, zatrzymali się na dłuższe rozmowy czy po prostu spróbowali swoich sił w „Lotnikach”.

Dziękujemy również wydawcom, producentom sprzętu oraz szczególnym gościom, którzy odwiedzili nasze stoisko – z Sekretarzem Stanu Waszyngton Stevem Hobbsem i Honorową Konsul Polski w Seattle Teresą Indelak Davis na czele. Mamy nadzieję, że zobaczymy się za rok.

[Zobacz wszystkie gry Biura Nowych Technologii IPN](#)

[Poprzedni Strona](#)

[Następny Strona](#)

Seattle

Centrala

Kultura

Biuro Nowych Technologii