

Wykorzystanie gier wideo w instytucjach kultury.

Wstęp

W dzisiejszych czasach gry komputerowe stały się nieodłącznym elementem kultury popularnej, przyciągając uwagę milionów entuzjastów na całym świecie. Według raportu firmy Newzoo, szacuje się, że w 2023 r. 3,38 miliarda ludzi na świecie uznawana jest za graczy gier wideo¹. Gry komputerowe przestały być niszową atrakcją trafiającą do wąskiego, szczególnego grona odbiorców. Gry wideo są obecnie jednym z najpopularniejszych mediów, z którymi styczność ma większość społeczeństwa. Jednakże, ich wpływ na społeczeństwo nie ogranicza się jedynie do aspektów rozrywkowych. Coraz częściej gry komputerowe stają się przedmiotem zainteresowania w kontekście edukacji, sztuki i kultury. Potencjał edukacyjny gier komputerowych zauważyło również Ministerstwo Edukacji Narodowej, tworząc programy edukacyjne wykorzystujące gry wideo w nauce szkolnej². Współczesne muzea, zdając sobie sprawę z potencjału interaktywności, sięgają po nowoczesne formy prezentacji, w tym również gry wideo, aby przekazać wiedzę i zachęcić odwiedzających do aktywnego udziału w procesie poznawczym.

Niniejszy artykuł jest analizą wykorzystania gier wideo w dwóch instytucjach kultury w Łodzi: Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1 oraz Narodowe Centrum Kultury Filmowej. Są to szczególne instytucje, które ze względu na swoją tematykę, doskonale obrazują możliwości gier wideo w instytucjach kulturowych. Celem było zbadanie, jak te interaktywne formy rozrywki wspomagają proces edukacji, angażują zwiedzających oraz przyczyniają się do lepszego zrozumienia i przyswajania wiedzy. Badanie skupia się również na formie prezentacji gier w przestrzeni ekspozycji oraz jaką rolę pełnią kolejne interaktywne stanowiska w kontekście całokształtu wystawy.

Gry wideo jako miejsce rozrywki

¹ Dane pozyskane z raportu *Global Games Market Report October 2023*. firmy Newzoo – specjalizującej się w badaniu rynku gier wideo. newzoo.com (data dostępu: 28.01.2024)

² Gry komputerowe wykorzystane w podstawie programowej: <https://www.gov.pl/web/grywedukacji> (data dostępu: 28.01.2024) oraz wykorzystanie gry *Minecraft Education* w edukacji <https://edukacja.gov.pl/web/buduj-z-minecraft/> (data dostępu: 28.01.2024)

Zanim przejdę do analizy edukacyjnego aspektu gier wideo w kontekście wystaw muzealnych, warto pochylić się nad ich aspektem rozrywkowym. Rozrywka stanowi nieodłączny element gier wideo, a kuratorzy EC1 postanowili świadomie wykorzystać tę cechę w ramach swojej wystawy. Gry wideo w muzeum stają się dla zwiedzających niezapomnianym doświadczeniem, oferując interaktywną alternatywę do tradycyjnego zwiedzania.

Oczekiwania samych zwiedzających często wymagają od instytucji kultury zapewnienia przestrzeni czysto rozrywkowej. Osoby odwiedzające muzeum z rodziną, obejmującą różne grupy wiekowe (w tym dzieci), zazwyczaj liczą na znalezienie miejsca, które spełni oczekiwania każdego członka rodziny. Młodzież może być znudzona czytaniem kolejnych opisów ekspozycji, co stawia wyzwanie przed instytucjami kultury. Przestrzeń, w której dostępne są liczne stanowiska z grami wideo, może zaspokoić potrzeby odwiedzających, którzy oczekują od placówek kultury również atrakcji rozrywkowych, chcąc miło spędzić czas. Takie wykorzystanie gier wideo może również zachęcić zwiedzających do powrotu do instytucji, zwłaszcza przez tych odwiedzających, którzy już mieli okazję zobaczyć stałą ekspozycję. Nie zawsze powodem powtórnej wizyty jest chęć ponownego zapoznania się z wystawą, lecz raczej pragnienie spędzenia czasu w atmosferze odpoczynku i zabawy.

Takie potrzeby zdecydowanie spełnia „Strefa Retro” wewnątrz Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1. Jest to przestrzeń udostępniająca zwiedzającym kilkanaście stanowisk z emulowanymi grami *arcade*, stylizowanymi na automaty do gier z lat 90. Opisy wystawy są lakoniczne i schowane. Nie przyciągają zbytnio uwagi zwiedzających, a na pierwszy plan wysuwają się same stanowiska umożliwiające granie. Oczywiście zainteresowani odbiorcy mogą poszerzyć swoją wiedzę o informację z opisu. Co istotne, gry są dostępne od razu. Nie trzeba prosić obsługi, dokonywać dodatkowych ustawień w MENU gry. Wystarczy zeskanowanie kodu QR z naszego biletu i niemalże natychmiast możemy cieszyć się rozrywką.



Obraz 1, Automat arcade, Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1



Obraz 2, Automaty arcade, Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1

Jeśli chodzi o wybór gier emulowanych w automatach, skupiają się one głównie na typowych dla tego gatunku produkcjach 2D, takich jak bijatyki, gry sportowe, *beat'em up* oraz *shoot'em up*. Co istotne, większość wybranych utworów umożliwia rozgrywkę dla dwóch graczy jednocześnie, oferując zarówno tryb kooperacyjny, jak i rywalizacyjny. Dzięki temu miejsce to staje się doskonałym środowiskiem do spędzania czasu z przyjaciółmi czy z rodziną. Zwiedzający nie muszą być zainteresowani pozostałą częścią wystawy i mogą grać, nie przeszkadzając innym zwiedzającym.

Umiejscowienie „Strefy retro” również wskazuje, że uczestnicy swoją wizytę mogą ograniczyć jedynie do odwiedzenia omawianej części. Wejście do przestrzeni z automatami znajduje się na parterze, zaraz za kasami biletowymi. Do dalszej części wystawy trzeba wejść na kolejne piętra. Ułatwiony dostęp do tej przestrzeni również zachęca do ponownego odwiedzenia instytucji, gdy już widziało się inne ekspozycje. Miejsce zawierające liczne gry może stanowić atrakcję samą w sobie, przyciągając odbiorców zainteresowanych grami wideo, którzy chcą spędzić miło czas ze znajomymi.

Chciałbym również zwrócić uwagę na same automaty, za których pośrednictwem możliwa jest interaktywna rozgrywka. Są to konstrukcje ustandaryzowane, które nawiązują do estetyki gier automatowych, jednocześnie nie imitując żadnego konkretnego modelu. Choć same gry są produkcji różnych studiów, których automaty mogły znacząco się od siebie różnić, to prezentowane na wystawie urządzenia w ogóle tego nie uwzględniają. Automaty różnią się jedynie cyfrą przy stanowisku, a wszystko inne jest identyczne, włączając w to kontrolery. Fakt ten przemawia za tezą, że owe stanowiska służą przede wszystkim rozrywce, a nie poszerzaniu wiedzy na temat kultury gier automatowych. W szczególności jeśli zwrócimy uwagę na inne znajdujące się w pomieszczeniu stanowiska.

W obrębie „Strefy retro” znajdują się również stanowiska, które odzwierciedlają pokoje graczy z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Wewnątrz nich można zagrać w gry z tamtego okresu. W przeciwieństwie do stanowisk automatowych, tutaj gry wyświetlane są na oryginalnych urządzeniach lub takich, które je imitują. Również kontrolery upodobnione są do tych z odpowiedniej epoki. Tym co przyciąga największą uwagę odbiorcy są instalacje wokół *retro* komputerów. Są to charakterystyczne meble, przepelnione obiektami z omawianego okresu. W przeciwieństwie do gier automatowych, tutaj kontekst kulturowy jest poszerzony – stanowiska przekazują wiedzę na temat kultury gier wideo. Przedmiotem zainteresowania nie są jedynie gry, w tym przypadku, ale również środowisko powstałe wokół gier. Autorzy

badania³ zauważają, że umieszczanie na wystawie oryginalnych eksponatów związanych z graniem z epoki, poszerza wiedzę odbiorcy o dodatkowe konteksty.



Obraz 3, Pokój gracza z lat 80., Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1

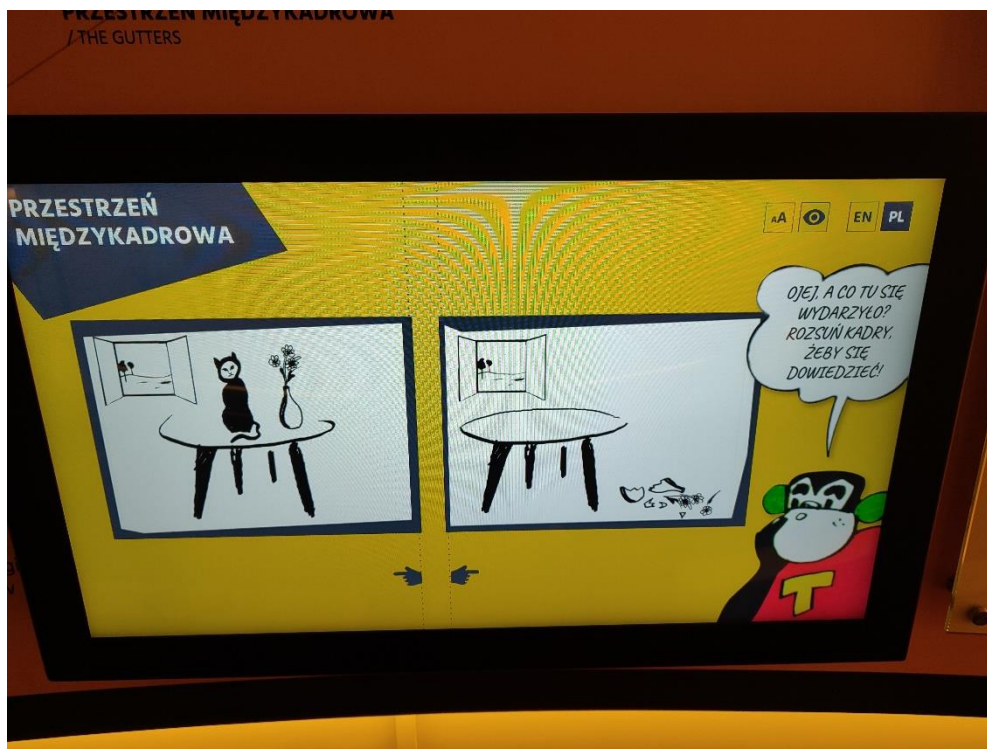
Gry jako urozmaicenie wystawy.

Współczesne instytucje kultury z coraz większym zaangażowaniem korzystają z nośników multimedialnych, włączając je w codzienne doświadczenia zwiedzających. Używanie różnorodnych mediów, takich jak interaktywne ekrany, dźwiękowe instalacje, filmy wideo, staje się powszechne na wystawach, tworząc zróżnicowane otoczenie. Liczne ekrany nie budzą już większego zdziwienia wśród zwiedzających, stają się powoli codziennością w praktykach wystawienniczych.

Choć są to praktyki już dobrze znane zarówno przez odbiorców jak i kuratorów, to nadal stanowią doskonałe narzędzie, które może dodatkowo zaangażować zwiedzającego w przygotowaną wystawę. Ekran oferujący nawet prostą interakcję np. dopasowanie odpowiednich kafelków jako forma mini-testu, mogą urozmaicić wystawę i być odskocznią od

³ Prax, Patrick, Lina Eklund, & Björn Sjöblom. "More like an Arcade" – *The Limitations of Playable Games in Museum Exhibitions*. *Museum and Society*, (2019), p. 437-452.

ścian tekstu. W szczególności jeśli interakcja wymusza na użytkownika skorzystania z wiedzy udostępnianej na ekspozycji.



Obraz 4, Prosta gra ucząca zasad tworzenia komiksu, Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1

Jak wynika z wcześniej przytoczonego przeze mnie raportu firmy Newzoo, zdecydowana większość rynku gier wideo to rynek gier mobilnych. Badania te znajdują odzwierciedlenie także wśród polskich graczy⁴, co świadczy o ich znajomości interfejsów dotykowych, podobnych do tych używanych w smartfonach. Umiejętność obsługi tych interfejsów obejmuje również dzieci, które wykazują szczególne zainteresowanie interaktywnością podczas wizyty w muzeum lub innej instytucji kultury. Dobra znajomość tego typu narzędzi umożliwi swobodne korzystanie z ekranów wewnątrz ekspozycji, eliminując konieczność nadmiernie szczegółowych instrukcji obsługi, które mogłyby niepotrzebnie wydłużać czas spędzony na grze.

⁴ Jak wynika z raportu *Polish Gamers 2022*, autorstwa *Polish Gamers Observatory*, prawie połowa graczy w Polsce jest graczami gier na urządzeniach mobilnych - w 2020 roku co drugi Polak korzystał z gier na smartfony i tablety, obecnie odsetek zmalał o 10 p.p., do 40%.

Gry jako medium przekazywania wiedzy.

Gry wideo, jako integralna część ekspozycji instytucji kultury, nie muszą ograniczać się jedynie do prostych interakcji na dotykowym ekranie. Pełnoprawna gra wideo, naśladująca styl gier komercyjnych, może stanowić doskonale medium do propagowania wiedzy.

Takie podejście przyjęli kuratorzy wystawy stałej "Game Lab", poświęconej procesowi tworzenia gier. Warto podkreślić intertekstualny charakter tej wystawy. Dla instytucji kultury skoncentrowanej wokół narracji interaktywnej, łatwiej jest wkomponować grę jako nośnik wiedzy. Jednakże część zastosowanych mechanik może być adaptowana również w innych instytucjach, dostosowując tematykę do własnych potrzeb.

W Game Lab zwiedzający mogą poznać proces tworzenia gier komputerowych, ucząc się poprzez grę w *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Gra została odpowiednio dostosowana, a etapy zostały zaprojektowane tak, aby opowiadać o konkretnej tematyce. Kolejne stanowiska dotyczą różnych aspektów związanych z grami wideo, takich jak naprawa błędów, grafika, muzyka, itp. Cała interakcja odbywa się w ramach popularnej trójwymiarowej gry wideo, a zwiedzający kieruje dobrze znanym bohaterem. Obsługa odbywa się za pomocą kontrolera od konsoli Xbox, co dodatkowo podkreśla, że prezentowana gra jest produktem, który zwiedzający mógłby również zagrać na własnej konsoli lub komputerze. Wystawa została zaaranżowana w estetyce *white cube* i uwagę odbiorcy przyciągają ekrany z grami.

Poziomy zostały ograniczone jedynie do wąskiego obszaru, po którym gracz może poruszać się względnie swobodnie. Kolejne zadania są bardzo liniowe, zmuszające do wykonywania prostych czynności, które są opatrzone niepomijalnymi komentarzami tłumaczącymi istotę kolejnych elementów gry. Sama rozgrywka nawiązuje jedynie do estetyki wysokobudżetowej gry komercyjnej, przy czym głównym celem jest przede wszystkim aspekt edukacyjny.

Wspomniane komentarze mogą pojawiać się zbyt często, co negatywnie wpływa na płynność rozgrywki. To z kolei zaburza poczucie swobody i interaktywności. Podobne projekty, wykorzystujące gry jako narzędzie do propagowania wiedzy, powinny zapewnić graczowi większą autonomię, a komentarze nie powinny być tak nachalne, aby nie przerywały płynnej rozgrywki. Z drugiej strony, zamknięte obszary uniemożliwiają zagubienie się podczas rozgrywki, zatem przekaz edukacyjny jest wyjątkowo czytelny. Dzięki temu, osoby, które nie są zaznajomione z grami wideo nie powinny mieć problemu z przejściem kolejnych etapów.



Obraz 5 Gra Wiedźmin 3 i etap opowiadających o błędach w grze, Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1

Warto również krótko wspomnieć o grze w grze. Zwiedzający, skanując kod QR z biletu, rozpoczyna kolejną grę wewnątrz wystawy, wykorzystującą etapy z gry *Wiedźmin 3*. Za wykonywanie kolejnych zadań, do konta gracza przypisywane są punkty, które później wyświetlane są na tablicy wyników na początku wystawy. Wykorzystano aspekt rywalizacyjny z innymi zwiedzającymi, zachęcając tym samym do skorzystania z jak największej ilości przygotowywanych stanowisk interakcyjnych.

Inne stanowiska w obrębie tej wystawy skupiają się wokół gier 2D. Kolejne interaktywne ekrany pogłębiają wiedzę odbiorcy na temat mechanik składających się na gry platformowe. Te stanowiska pozbawione są znanej marki, jaką niewątpliwie jest *Wiedźmin*, i na potrzeby tych mini-gier zostały stworzone własne utwory. W tym przypadku rozgrywka jest płynniejsza, a odbiorca ma za zadanie rozwiązanie prostego problemu, np. zbudowania platform i dostania się do końca planszy. Na początku wytłumaczone są mu zasady działania, a reszta w całości pozostawiona jest w gestii gracza.

Interfejs i kontrolery

Niezwykle ważnym aspektem gier wykorzystywanych w obrębie wystawy jest interfejs umożliwiający interakcję odbiorcy z grą. Aspekt ten pełni istotną rolę w kontakcie zwiedzającego z interaktywnym medium. Może on niepotrzebnie komplikować rozgrywkę, wprawiając zwiedzającego w zakłopotanie. Zbyt duża liczba przycisków lub kontrolery, które są obce dla odbiorcy stanowią istotny problem, zniechęcający część zwiedzających do interakcji. Z drugiej jednak strony, nietypowe kontrolery mogą być dobrą zachętą do zagrania.

Wspomniałem już o interfejsie dotykowym, który jest codziennością dla większości zwiedzających. Takie gry nie wymagają dodatkowych instrukcji i są najprzystępniejsze dla odbiorcy. Jednocześnie są najbardziej typowe i część zwiedzających może nie chcieć wchodzić w interakcje podobną do tej na telefonie. Przy omawianych stanowiskach z grą *Wiedźmin 3*, obok kontrolerów konsolowych, znalazły się również tablety dotykowe, poprzez które wchodzi się w proste interakcje z grą wyświetlaną na ekranie. Dobrze znany interfejs dotykowy może być zatem dodatkowym kontrolerem urozmaicającym rozgrywkę.

Gry 2D otrzymały prosty, choć interesujący interfejs. Nawiązując do estetyki gier automatowych, kontrolery ograniczone zostały do przycisków wykorzystywanych w rozgrywce. Jak jednak wcześniej wspomniałem, prostota interfejsu, zwłaszcza w przypadku gier 2D, może przyciągać odbiorców, którzy nie są doświadczeni w obszarze gier wideo, umożliwiając im łatwe wejście w świat interaktywności na wystawie. Dzięki zróżnicowanemu podejściu do interfejsów, wystawa staje się bardziej dostępna dla różnych grup zwiedzających, co przyczynia się do zwiększenia atrakcyjności i edukacyjnego potencjału prezentowanej ekspozycji. Minimalizacja kontrolerów lub zastosowanie dobrze znanych (jak np. kontroler konsoli *Xbox*) wzmacnia aspekt intuicyjności, ale również profesjonalności.

W przypadku etapów gry *Wiedźmin 3*, każde stanowisko otrzymało stosowną instrukcję jak poruszać się bohaterem gry za pomocą pada. Taki zabieg zdecydowanie jest pomocny dla osób niemających styczności z tym konkretnym kontrolerem. Jednakże, momentami uwagi były zbyt szczegółowe, niepotrzebnie zatrzymywały rozgrywkę, przez co mogą negatywnie wpływać na odbiór. W szczególności, gdyby zwiedzającemu zależało na skorzystaniu ze wszystkich stanowisk, do czego motywować ma tablica wyników na początku.

Niemniej, aspekt zewnętrznego kontrolera zamiast dotykowego interfejsu, wydaje się być atrakcyjnym rozwiązaniem. Zdecydowanie lepiej wypada w porównaniu z tylko dotykowymi ekranami. Jest mniej męczący i irytujący w odbiorze niż dotykowe interfejsy,

które potrafią być nieprecyzyjne. Wpływa to również pozytywnie na samą prezentację gry. Wyróżnia stanowisko na tle otaczających ekranów dotykowych, które obecne są w większości popularnych muzeów i innych instytucjach kulturowych. Wysyła jasny komunikat, że zwiedzający może wejść w aktywną interakcję grą, a nie być jedynie biernym oglądaczem.



Obraz 6, Stanowisko z grą 2D i kontrolerem, Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1

Rozszerzona i wirtualna rzeczywistość

Rynek AR i VR ma najmniejszy udział w rynku komputerowej rozrywki⁵. Jak wynika z badań⁶ rynek gier VR nieustannie się rozwija, jednakże większość graczy nadal nie miała

⁵ Źródłem stanowi przywoływany wcześniej raport *Global Games Market Report October 2023* oraz inne badanie przygotowane przez tą samą firmę *Newzoo Trend Raport 2022, VR Games Market Raport*

⁶ Kolejnym artykułem traktującym o przyszłości VR, AR oraz jego zastosowaniu w przestrzeni muzealnej jest Camps-Ortueta, I., L. Deltell-Escolar, and M.-F. Blasco-López. "New Technology in Museums: AR and VR Video Games Are Coming". *Communication & Society*, Vol. 34, no. 2, Apr. 2021, pp. 193-10,

styczności z taką formą rozgrywki. Jest to medium niezwykle interesujące i dające szansę zainteresowania odbiorców dobrze zapoznanych z tradycyjnymi grami.

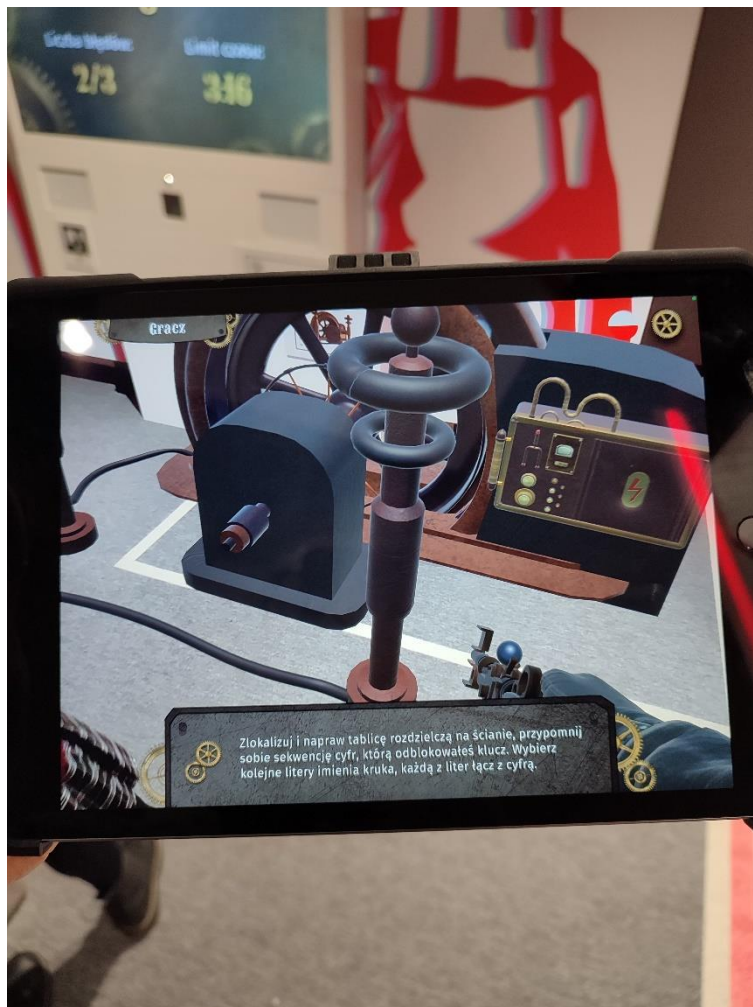
W Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1, za dodatkową opłatą, możliwe jest skorzystanie z gogli VR. Niestety, gry będące w ofercie, nie nawiązują do działalności instytucji. W przygotowanych przestrzeniach, odbiorca może zagrać w kilka najpopularniejszych gier, które nie wymagają dodatkowych instrukcji, takich jak np. *Beat Saber*. Żadna z oferowanych produkcji nie została przygotowana specjalnie na potrzeby EC1. Jest to dodatkowa atrakcja wewnątrz instytucji, zachęcająca do odwiedziny placówki i zobaczenia pozostałej części.

W przypadku rozszerzonej rzeczywistości (AR) sytuacja jest inna. W sekcji z goglami VR, zwiedzający mają również możliwość zagrania w prostą grę typu Escape Room. Cała rozgrywka polega na rozwiązaniu łatwych zagadek w środowisku rozszerzonej rzeczywistości. Uczestnicy doświadczają jej poprzez tablety z zainstalowaną dedykowaną aplikacją. Dzięki kamerom w urządzeniach mobilnych i symbolom na przedmiotach, na ekranach pojawiają się elementy niewidoczne gołym okiem.

Akcja rozgrywa się w niewielkim pomieszczeniu, a jego aranżacja najprawdopodobniej nie wymagała dodatkowej pracy. Sterylna przestrzeń zapełniona jest jedynie szafkami z szufladami, w których znajdują się płytki z kodami QR. Przed rozpoczęciem gry uczestnikom prezentowana jest krótka animacja, wprowadzająca w fabułę nawiązującą do przemysłowej historii Łodzi. Rozgrywka poszerza wiedzę uczestników i bezpośrednio odnosi się do działań instytucji kultury. Zagadki są proste i intuicyjne, idealne dla młodszych uczestników i osób niezaznajomionych wcześniej z tego typu doświadczeniami. Pomimo nieskomplikowanej zabawy, całość jest fascynująca ze względu na nietypowe medium, które samo w sobie stanowi atrakcję. Uczestnicy mogą wchodzić w interakcję z otoczeniem zarówno poprzez ekrany tabletów, jak również fizycznie otwierać szafki, przenosić obiekty i układać je w odpowiedniej kolejności.

W przestrzeni instytucji kultury, takie zastosowanie AR nie tylko dostarcza rozrywki, ale również ma silne walory edukacyjne. Wykorzystanie mechanik znanych z popularnych gier typu Escape Room w połączeniu z rzeczywistością rozszerzoną umożliwia stworzenie unikalnego doświadczenia dla uczestników. Jednocześnie specyfika AR pozwala na zaaranżowanie przestrzeni bez nadmiernego ingerowania w jej fizyczną strukturę. Taki aspekt

może okazać się niezwykle przydatny w instytucjach zlokalizowanych w zabytkowych budynkach oraz tych, które dysponują ograniczonymi środkami finansowymi.



Obraz 7, Gra AR, Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1

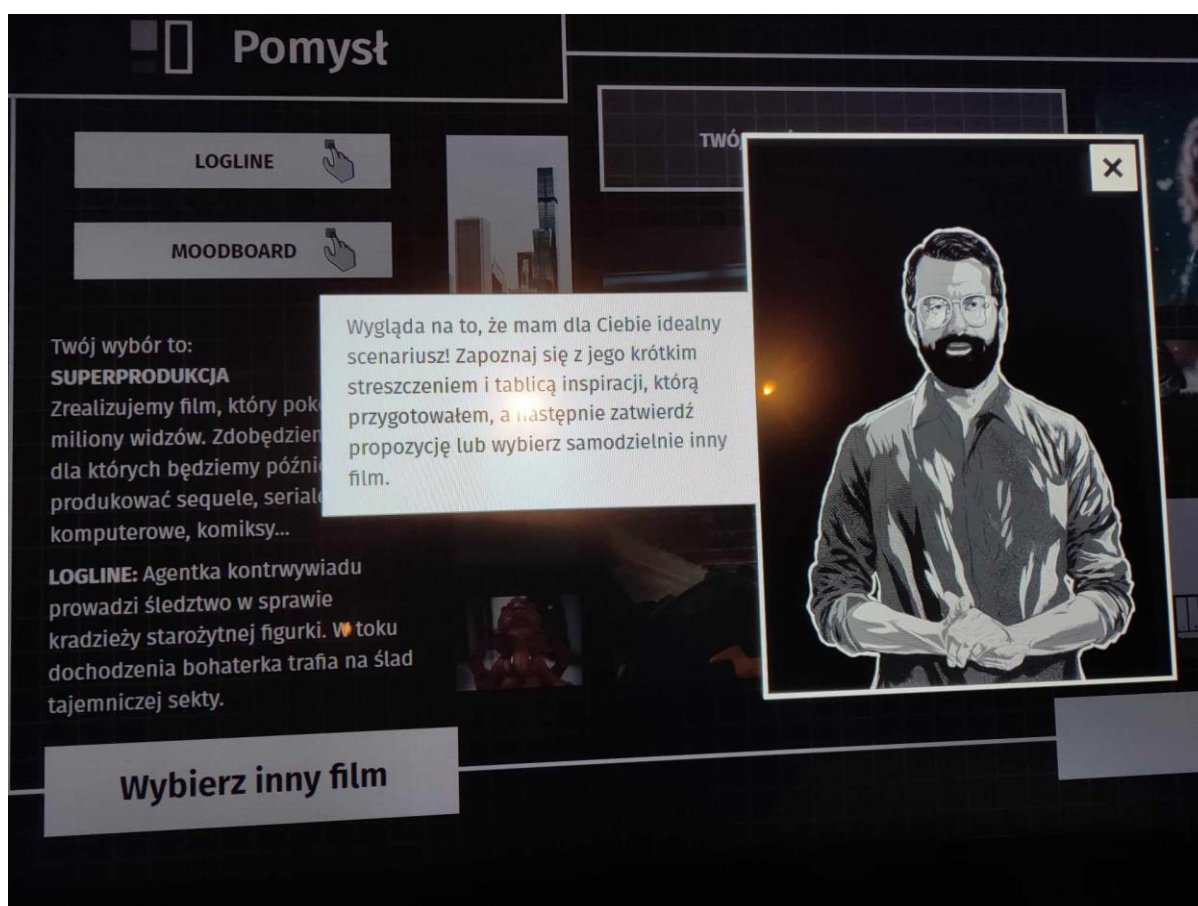
Gra jako wystawa

Ciekawym wykorzystaniem gry w wystawie jest rozwiązanie zastosowane Narodowym Centrum Kultury Filmowej. Wystawa stała *Materia kina* niemalże w całości jest grą, w której to zwiedzający jest główną postacią. Odbiorca na początku decyduje czy chce doświadczyć wystawy w formie całościowej gry, zapisując działania i przechodząc dalej, czy chce do każdego stanowiska podchodzić indywidualnie bez progresu. W przypadku pierwszej, preferowanej opcji, zwiedzający otrzymuje kartę, która po zeskanowaniu zapisuje jego działania.

Celem gry jest realizacja filmu. Zwiedzający decyduje o obsadzie, budżecie, gatunku, materiałach promocyjnych, dostosowuje oprawę audiowizualną. Całość zakończona jest

premiera, o której również decyduje gracz. Zdecydowana większość stanowisk ogranicza się do interakcji z dotykowymi ekranami. Każdemu stanowisku towarzyszy wirtualny asystent, który tłumaczy zasady gry, ale również objaśnia zagadnienia związane z filmem.

Główną treścią wystawy jest szczegółowe zapoznanie odbiorcy z terminami produkcyjnymi towarzyszącymi realizacji filmu. Wiedza zostaje przekazana za pośrednictwem praktycznej gry, zamiast ograniczyć wystawę jedynie do opisów i eksponatów, urozmaiconą ją interaktywną rozgrywką. Wystawa ta udowadnia, że gry są doskonałym medium w przekazywaniu wiedzy. Szczególnie gdy treść wystawy możliwa jest jedynie do przekazania za pomocą tekstu, ponieważ eksponaty mogłyby odpowiednio nie wybrzmieć lub nie być wystarczająco atrakcyjne dla odwiedzającego, np. dokumenty budżetowe.



Obraz 8, Początek gry w wystawie *Materia Kina*, Narodowe Centrum Kultury Filmowej

Podsumowanie

W artykule skupiłem się na analizie wykorzystania gier wideo w dwóch instytucjach kultury w Łodzi: Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1 oraz Narodowe Centrum

Kultury Filmowej. Instytucje te w bardzo ciekawy sposób wykorzystują gry wideo w przestrzeni wystaw. Duża ilość stanowisk umożliwiających interakcję z grą doskonale obrazują wszystkie zalety, ale również problemy, które mogą pojawić się, gdy kuratorzy zdecydują się na wykorzystanie gier np. zbyt mała swoboda w rozgrywce.

W Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1 gry wideo są wykorzystywane zarówno jako miejsce rozrywki, ale też jako medium edukacyjne. Nieco prostsze gry znajdujące się w trefie Komiksu, urozmaicają zwiedzanie, jednocześnie są to dość typowe metody prezentacji we współczesnych muzeach, galeriach, instytucjach kultury. Świetnym zobrazowaniem tego, w jaki sposób wykorzystać atrakcyjne wizualnie gry trójwymiarowe jest część *Game Lab*. Sekcja też doskonale uświadamia, że prezentowane gry wideo powinny być odpowiednio dostosowane. Ich poziomy powinny być ograniczone, tak aby odbiorca nie poczuł się zagubiony, ale jednocześnie powinien mieć pewną swobodę w podejmowaniu działań, a jego rozgrywka powinna być płynna.

Rozszerzona i wirtualna rzeczywistość również znajdują zastosowanie, zwłaszcza w Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1. Gry VR stanowią dodatkową atrakcję, chociaż nie są specjalnie dostosowane do tematyki instytucji. Z kolei wykorzystanie rzeczywistości rozszerzonej (AR) w formie gry typu Escape Room pozwala na połączenie rozrywki z walorami edukacyjnymi.

W Narodowym Centrum Kultury Filmowej gra staje się samą wystawą. Wystawa stała "Materia kina" to interaktywna gra, gdzie zwiedzający decyduje o różnych aspektach produkcji filmu. Cała wystawa udowadnia, że gry są doskonałym medium do przekazywania informacji o procesie powstawania filmu, oferując przy tym interaktywny sposób na poznanie tej dziedziny.