



Krzysztof Chmielewski

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

ORCID 0000-0002-8927-1207

Kubek bezpieczeństwa. O kawie w polskich grach komputerowych

Safety Cup. About Coffee in Polish Computer Games

Abstract

Presentation of coffee in computer games derives from the social norms, regional preferences and historical contexts. The reflection of coffee-carried variety of cultural landscapes and consumers' habits in digital entertainment is quite natural. Polish sector of computer games explores this area frequently, both in the café-focused games and these containing coffee as a part of the plot or a daily routine. This paper gives a closer look at the ways of coffee representation in computer games, as well as trying to answer the question, whether it is possible to notice the distinction in treating the topos of coffee between the Polish authors and the foreign market. Content of 212 Polish titles have been subject to a ludological analysis expanded by a game designer's perspective, with a certain focus on the Schell's Elemental Tetrad. The results of this research show that the motif of coffee appears in Polish computer games particularly as three variants: 1. mechanical support of the character; 2. social ritual characterized by ordinariness, honesty and reliability; 3. interlude slowing down the action and lowering the tension. Some level of diversity in the coffee symbolics has been confirmed between the one used by the Polish and the global authors of the computer games.

Keywords

coffee, video games, Polish game studies, ludology

Abstrakt

Prezentowanie kawy w grach komputerowych jest kształtowane przez normy społeczne, preferencje regionalne i konteksty historyczne. Jest naturalne, że różnorodne krajobrazy kulturowe i praktyki konsumenckie ukazywane poprzez kawę znajdują swoje odbicie w świecie rozrywki cyfrowej. Polska branża gier komputerowych często eksploruje tę tematykę, zarówno w grach strictly kawiarnianych, jak i zawierających kawę jako element fabuły lub życia codziennego postaci. W niniejszym tekście autor przybliży sposoby reprezentacji kawy w grach komputerowych polskich producentów i stara się odpowiedzieć na pytanie, czy można dostrzec odrębność sposobu, w jaki polscy twórcy traktują topos kawy, w stosunku do produkcji zagranicznych. Analizie groznawczej, poszerzonej o perspektywę projektanta gier poddano, ze szczególnym uwzględnieniem tetrazy elementarnej Schella, treści 212 polskich tytułów. Na podstawie wyników tych badań powstał obraz motywu kawy występującego w polskich grach komputerowych przede wszystkim w trzech wariantach: 1. wsparcia mechanicznego bohatera; 2. rytuału społecznego nacechowanego zwyczajnością, szczerością i wiarygodnością; 3. przerywnika spowalniającego akcję i obniżającego napięcie gry. Potwierdzono pewien stopień odrębności symboliki kawy stosowanej przez polskich twórców na tle globalnego rynku gier komputerowych.

Słowa kluczowe

kawa, gry komputerowe, polskie groznawstwo, ludologia

Wstęp

Od gier przytulnych, przez symulatory kawiarni i gry survivalowe, po gry MMO rytuały parzenia i picia kawa stanowi szczególnie eksponowany motyw kulturowy w grach cyfrowych (Werth, 2021). Motyw kawy ma w różnych kulturach i społecznościach graczy mnogie znaczenia (Niu, 2019; Wang, 2022), odmienne m.in. ze względu na różnice w gatunkach gier. Polskie produkcje zajmują czwarte miejsce w globalnym eksporcie gier wideo (Warsaw Business Journal, 2019). Zarówno w dyskursie naukowym, jak i popularnym, widoczne są głosy, że polskie gry komputerowe stają się istotnym wkładem w globalne dziedzictwo kulturowe (Djordjević, 2020; Djordjević, 2021; Koper, Kahn, 2021; Portal, 2021). Skłania to, by poddać rozważaniom specyfikę, z jaką gry wykorzystują różnorodne elementy życia społecznego i kultury materialnej.

Niniejszy tekst przybliży reprezentację kawy w wybranych grach cyfrowych polskich twórców; stanowi również próbę odpowiedzi na pytanie: czy polski rynek gier może wykształcić znaczenie symboliczne kawy nacechowane odrębnością od jej przedstawienia, typowego dla globalnego Zachodu (Knight, 2019)?

Kawa w kulturze popularnej

Kawa stanowi istotny element kultury masowej, jednak w zależności od kręgu kulturowego ma różnorodne znaczenia symboliczne. W makrokulturze globalnego Zachodu tradycyjnie kojarzy się z ciepłem, komfortem, spowolnieniem tempa życia, czasem do namysłu, interakcją socjalną (Kerr, 2021). W tych znaczeniach utwory muzyczne nawiązujące do kawy nagrali m. in. Frank Sinatra (*The coffee Song*, 1946), Johnny Cash (*Cup of Coffee*, 1966), Bob Dylan (*One More Cup of Coffee*, 1975); czarny napój pojawia się w takich filmach, jak *Joe Black* (Brest, 1998), *Śniadanie u Tiffany'ego* (Edwards, 1961) czy *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994). W kulturach Wschodu kawa tradycyjnie kojarzy się raczej z osiąganiem wyzwań, pobudzeniem (Niu, 2019), a także hierarchią, jako jeden z symboli korporacji (Bai, 2012). Na przykład w koreańskim thrillerze *Coffee* (Chang Yoon-Hyun, 2011) parzenie kawy to symbol opresji, hierarchicznej struktury społecznej; w kinematografii Indonezji kawa bywa traktowana jak symbol westernizacji, w opozycji do kultury picia herbaty (Safitri, Nada, 2022).

W dobie przenikania kultur te znaczenia stają się znacząco bardziej zniuansowane. Co więcej, zdaje się, że kawa przoduje w globalnym wyścigu naparów istotnych jako rytuały społeczne (Özkök, Erbay, 2022). I tak, w zachodnim tekście kultury kawa może symbolizować wprowadzenie do opowieści (*Joe Black*), a w typowym dla koreańskiego srebrnego ekranu melodramacie *Coffee Mate* (Lee Hyun-Ha, 2017) stanowi symbol otwarcia na drugiego człowieka, zbliżenia niedostępnego w codziennym pędzie (Ackerman, 2023). W koreańskim serialu *Coffee Prince* kawa stanowi tło zdarzeń społecznych, nawiązywania i podtrzymywania relacji – w podobny sposób, choć jeszcze mocniej, niż miało to miejsce w *Coffee Perk* – kawiarni z amerykańskiego

serialu *Przyjaciele* (Fryman, 1994-2004). Mimo trendów globalizacyjnych obecnych w grach wideo, wciąż jednak można odnotować odrębności w kulturowych percepcjach kawy i ich odbicie w tym medium ludycznym.

W dobie przenikania kultur te znaczenia stają się znacząco bardziej zniuansowane. Co więcej, zdaje się, że kawa przoduje w globalnym wyścigu naparów istotnych jako rytuały społeczne (Özkök, Erbay, 2022).

Pierwsze gry na rynek masowy, w których kawa pełniła istotną rolę mechaniczną, to *Kung-fu Master* (Irem, 1984) oraz *Double Dragon* (Technos, 1987); w obu przypadkach kawa pełniła funkcję zasobu pozwalającego na odzyskanie części punktów życia protagonisty. Przez kolejne cztery dekady kawa pojawiła się w tysiącach gier komputerowych, przyjmując różnorakie znaczenia – od przerywników w dynamicznym gameplayu, dających wytchnienie graczowi (Seria *Grand Theft Auto*, 1999-2013; *Red Dead Redemption 2*, 2018) przez kojące rytuały komunikacyjne w nurcie gier przytulnych (*Stardew Valley*, 2016; *Persona 5*, 2016; serię *Coffee Talk*, 2020 i 2023) po uzasadnienie narracji – jak w *Coffee Crawl*, grze typu rogue-like, w której protagonista potrzebuje kawy, aby nie poddać się pandemii śpiączki (Vectorinox, 2020).

Warto zauważyć, że kawa w grach komputerowych często ma charakter bardziej symboliczny niż praktyczny. Może przywoływać chwilę odpoczynku, relaksu, a także wspólne chwile spędzane w towarzystwie. Istotny też jest wpływ percepcji społeczności graczy na przedstawienie kawy w grach: w ostatniej dekadzie widać wyraźnie, że kawa w grach może dodawać do świata gry elementów realizmu i autentyczności (Ensslin, 2011).

Przegląd źródeł

Literatura przedmiotu w zakresie symboliki kawy w tekstach kultury jest bogata i metodologicznie wszechstronna: od socjologii kultury (Yodanis, 2006) przez etnografię i antropologię kultury (Roseberry, 1996; Unowsky, 2016; White, 2012) po nauki o zarządzaniu (Verma, 2013;). Na gruncie polskim o zwyczajach picia kawy i ich recepcji w mediach, w tym interaktywnych, jest jednak niewiele tekstów; dostępna literatura to albo raporty dotyczące trendów konsumenckich (Czarnecka i in., 2021) albo opracowania popularne (Chodkowska-Gyurics, 2021; Graboń, 2017).

Bardzo mało jest opracowań poświęconych kawie w grach komputerowych. Tego tematu dotyka Astrid Ensslin w tekście *Do avatars dream of electric steak? Video games and the gendered semiotics of food* (2011). Agata Waszkiewicz w książce

Delicious Pixels: Food in Video Games (2020) poświęca jeden rozdział kawiarniom jako przestrzeni o swoistym znaczeniu w grach; analizuje je jednak głównie jako przestrzeń dla rytuałów, co stanowi wycinek znaczeń symbolicznych kawy w grach. Zważywszy zarówno na popularność napoju, mnogość jego znaczeń społecznych, ale też obfitość reprezentacji w grach komputerowych, zgłębienie zagadnienia wydaje się nieodzowne.

Metoda i materiały

Na poziomie metody przedmiotowych rozważań autor podążył tropem groznawczej analizy treści w ujęciu transmiedialnym, uzupełnionej o perspektywę projektanta gier. Z tego ostatniego czynnika wynikała analiza reprezentacji kawy w kontekście jej znaczenia w gameplayu i mechanikach, w narracji, ale także jej istotności dla estetyki gry, zgodnie z soczewką tetrady elementarnej (Schell, 2023); czwarty wyszczególniony przez Jessego Schella element: technologia, został pominięty ze względu na zakres analizy; wszystkie poddane jej tytuły funkcjonują w tym samym obszarze gatunku technologicznego.

Zważywszy na fakt, iż 96% przychodu z polskich gier cyfrowych generują rynki zagraniczne (Marszałkowski, 2021), naturalne jest, że specyfika środowiska głównych rynków docelowych wpływa na reprezentację różnych artefaktów kulturowych; wciąż jednak wart zbadania jest wpływ pochodzenia autorów oraz fakt, że z oczywistych względów przede wszystkim polscy twórcy dysponują kapitałem kulturowym do tworzenia treści szczególnie dedykowanych polskim odbiorcom, bądź też prezentującym polską perspektywę kulturową odbiorcy międzynarodowemu – jak robi np. krakowski Bloober Team w grze *The Medium* (Bloober Team, 2021).

Analiza materiału

Przeanalizowano treści 212 gier komputerowych polskich twórców, wydanych w latach 2004-2023, w tym tytuły o najwyższym wolumenie sprzedaży (zob. Rutkowski, Marszałkowski, Biedermann, 2021), pod kątem znaczenia kawy dla przeżycia gracza (*user experience*) w aspektach: narracji, mechanik gry i estetyki. Czwarty aspekt tetrady Schella – technologia wykonania – został pominięty, ponieważ czynniki determinujące szczegóły technologiczne wykonania komponentów gier komputerowych są tak zniuansowane, że porównywanie gier małych i dużych wydawnictw, produkcji niezależnych opartych na gotowych assetach oraz grach typu AAA, nierzadko w autorskich silnikach programistycznych lub graficznych, stanowi szerokie spektrum związane w głównej mierze z decyzjami biznesowymi wydawców. Przede wszystkim jednak, w przypadku gier cyfrowych, w przeciwieństwie choćby do gier planszowych czy *live games*, nie można wskazać wyodrębnionych elementów technologicznych, za pomocą których w grach przedstawione zostałyby jedynie elementy dotyczące kawy. Analizy dokonano ręcznie, przesiewając platformę Steam

pod kątem 26 związanych z kawą słów kluczowych w opisach gier, oraz wskazania z forów tematycznych użytkowników Steam Community. Analizą nie objęto tytułów niszowych (poniżej 5 recenzji) ze względu na ich niereprezentatywność dla całego gatunku. W ten sposób wyodrębniono 212 polskich produkcji cyfrowych wydanych w pełnej wersji do dnia 10 kwietnia 2024 roku.

Spośród 212 przeanalizowanych tytułów kawa jako napój występowała w 34; jako ziarno / uprawa – w 36. W 16 było możliwe samodzielne przygotowanie napoju. W 46 przypadkach miała przewidywalny dla gracza wpływ na protagonistę bądź kontrolowaną populację. 25 gier miało przynajmniej jedno istotne z punktu widzenia narracji zadanie związane z pozyskaniem, obróbką bądź przygotowaniem kawy. Zaledwie w 11 przypadkach kawa miała wyraźny, jednoznaczny wpływ na warstwę estetyczną tych części gameplayu, w których się pojawiała. W 13 spośród analizowanych gier kawa pojawiała się jako zasób ekonomiczny nieodznaczający się szczególnym wydźwiękiem – te przypadki usunięto z dalszego etapu analizy (kawa mogłaby w nich zostać zastąpiona innym produktem spożywczym bez zmian w *user experience*).

Istotnym w kontekście wpływu kawy na 3 analizowane warstwy tetrady Schella jest produkt *Coffee Noir – Business Detective Game* (Doji Studio, 2021) – gra rozrywkowa, stanowiąca gatunkowo mieszankę tycoon, manager oraz gry detektywistycznej, w której gracz kieruje detektywem zaangażowanym w klasyczny wątek kryminalno-obyczajowy. Pierwotna wersja gry poznańskiego studia była (od 2016) obecna na rynku jako gra szkoleniowa z zakresu zarządzania przedsiębiorstwem (wyposażona w wysokiej jakości narzędzia ewaluacji). W estetyce *Coffee Noir* kawa ma wzmacniać poczucie napięcia świata przedstawionego, jest elementem reprezentującym tytułową konwencję *noir*. Cytując za stroną gry w serwisie Steam: *poczuj atmosferę retro wewnątrz, smooth jazzu i poczuj smak kawy oraz dymu papierosowego*. Jednocześnie z eksploracją wątku detektywistycznego protagonista musi zarządzać produkcją i sprzedażą kawy jakości *speciality*.

Na wyróżnienie jako przedmiot analizy zasługuje gra w całości poświęcona parzeniu kawy. *Espresso Tycoon* (DreamWay Games, 2023) ma wszelkie cechy typowego symulatora zarządzania lokalem, z tym że zadowolenie klientów jest związane nie tylko z otrzymywanymi napojami, ale również z jakością obsługi, w tym dopasowaniem zachowań baristów do preferencji danego klienta, co jest odzwierciedlane mechanicznie w punktach popularności. Również estetyka tej gry dużo mówi o znaczeniu przypisanym w niej do kawy – ciepłe światło, dużo ciemnego drewna, klasyczny podział lokacji na pierwszy plan wyrażający emocje bohaterów i dynamikę sytuacji, i drugi, informacyjny – to czytelne odwołania do przytulności (*coziness* – zob. *Coziness in Games*, 2017) kawy. Zarówno więc aspekty mechaniczne, jak i audiowizualne potwierdzają, że nie jest to klasyczny symulator, oparty o zarządzanie ograniczonymi zasobami i ciągłą presją czasu (Bach, 2023). Stylizacja

wizualna jest zresztą dość podobna do wspomnianej wcześniej *Coffee Noir*, jednak znacząco lepsza.

Na wyróżnienie jako przedmiot analizy zasługuje gra w całości poświęcona parzeniu kawy. *Espresso Tycoon* (DreamWay Games, 2023) ma wszelkie cechy typowego symulatora zarządzania lokalem, z tym że zadowolenie klientów jest związane nie tylko z otrzymywanymi napojami, ale również z jakością obsługi (...).

W podobnym czasie co *Espresso Tycoon*, studio Baked Games ogłosiło plan wydania innej gry skoncentrowanej na motywie kawy – *Coffee House* (na platformie Steam pod nazwą *Coffeeshouse Simulator*). Wydaje się, że gra proponuje podobne przesłanie co tytuł od DreamWay Games – produkcja reklamowana jest hasłem „przygotowuj i podawaj kawę z miłością” (*Coffee House Announcement Trailer*, 31.05.2022).

O chłonności rynku gier podejmujących temat kawy świadczy fakt, że te gry – tak podobne do siebie i wydane w tym samym czasie – choć wykonane przez różne studia deweloperskie, mają tego samego wydawcę (PlayWay S.A.); takiej interpretacji przeczy jednak fakt, iż ze Steam znikła planowana data wydania *Coffeeshouse Simulator*.

Kawa pojawia się także w innych polskich grach komputerowych, choć może nie odgrywać głównej roli. W grach fabularnych czy symulatorach życia często możemy spotkać postacie, które piją kawę i jest to element ich dziennej rutyny. Częstokroć – jak w przypadku rozpytywań Cole’a z *Gorky 17* – rozmowa przy kawie uwiarygadnia informacje pozyskane przez protagonistę, jak gdyby w niedopowiedzianym rytuale nad kawą bohaterowie niezależni nie mogli oszukać awatara gracza. Gry survivalowe oraz strzelanki polskich twórców, jeżeli w ogóle przedstawiają kawę w istotny sposób, to z reguły jako zasób znaczący mechanicznie – potrzebny do przetrwania (*Chernobylite*, *The Farm 51*, 2019), bądź pozwalający na krótkotrwałe podniesienie którejś z kluczowych statystyk (*Ghostrunner*, *One More Level*, 2020 – mod z 2023). W *Dying Light* (Techland, 2015) zdobycie kawy stanowi jedno z zadań pobocznych; pozornie sam przedmiot misji nie ma znaczenia, jednak poszukiwanie kawy stanowi pretekst do przeszukiwania budynków mieszkalnych – w efekcie zderza gracza z pozostałościami „zwykajnego” życia i w ten sposób wzmacnia znaczenie symboliczne kawy jako elementu utraconej równowagi „znanego świata” – w tym przypadku z powodu apokalipsy zombie.

Utrzymana w konwencji bliskiej cyberpunkowi gra RPG *Gamedec* (Anshar Studios, 2021) rozpoczyna się od sceny z kawą, symbolizującą rutynę znanego świata w sensie campbellowskiej podróży bohatera (Campbell, 2013). Podobny zabieg można odnotować w *Wiedźminie II: zabójcy królów* (CD Projekt Red, 2011) – w trakcie prologu protagonista spotyka Cedrika, który mówi: „Kawa przywraca mnie do życia; to średnie uczucie, być od rana jak mokra szmata”; to dodaje zwyczajności i wiarygodności tej postaci w świecie przedstawionym. Widać tu oczywiście podobieństwo do wspomnianego już filmu *Joe Black*, którego akcja rozpoczyna się w kawiarni, by dodać zwyczajności otoczeniu, w którym spotykają się niezwykle postacie. W *Wiedźminie III: Dziki Gon* (CD Projekt Red, 2015) wzmianek o kawie jest już więcej. Po pierwsze, Geralt ma możliwość zakupu bądź zaparzenia kawy, aby zregenerować energię; pełni to także rolę swoistego intermezzo, momentu spowolnienia tempa, odpoczynku wewnątrz gry; rytuał parzenia kawy, choć krótki, w warstwie audio-wizualnej wyraźnie odcina się od sąsiednich scen. W dodatku *Krew i wino* kawa pojawia się w wątku humorystycznym – podczas misji „Big Feet to Fill” protagonista, podczas prowadzenia dochodzenia w sprawie zaginięcia syna producenta wina, znajduje list, w którym wspomniano o transporcie krasnoludzkiego spirytusu ukrytego właśnie pod postacią kawy. To kolejny element wskazujący na swojski, lekki charakter kawy jako symbolu w sadze CD Projektu.

W dużej części gier z elementami akcji czy przygody kawa wciąż pełni jednak głównie rolę zasobu krótkotrwanie podnoszącego jedną ze statystyk bohatera gracza. Na przykład *Matapang Coffee* w grze *Cyberpunk 2077* (CD Projekt, 2020) daje bonus do wytrzymałości postaci; zaś kawa w *Brewpub Simulator* (Star Drifters, 2023) przyspiesza działania postaci. Podobną techniką posłużyło się w innym celu 11 Bit Studios w grze *Frostpunk* (2018). Tam kawa wpływa na produktywność społeczności, którą gracz zarządza, w ten sposób, że stymuluje ich morale. Ten sam element, wyrażony jeszcze bardziej bezpośrednio, występuje w innym tytule warszawskiego studia – *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014): poza typowym dla gry survivalowej elementem zasobu do pozyskania z różnych lokacji w celu konsumpcyjnym, kawa wspiera poziom morale bohaterów, zarówno w narracji, jak i na płaszczyźnie mechanicznej. Zarówno w *Gorky 17*, jak i *Gorky Zero: Fabryka Niewolników* (Metropolis Software, 1999 i 2003) kawa także jest zasobem tymczasowo zwiększającym energię postaci. Jak widać, w grach polskich autorów, w których obecny jest świat po kataklizmie, przy okazji prostego zabiegu mechanicznego kawa częstokroć symbolizuje nieustępliwość i wolę przetrwania.

Wnioski

Kawa w grach komputerowych pełni więcej niż tylko funkcję wirtualnego napoju; wyraża skrzyżowanie znaczeń, które łączą się z realnymi praktykami, wartościami kulturowymi i doświadczeniami graczy. Analizując jej symboliczne znaczenie,

mechaniki rozgrywki i kulturowe reprezentacje, można uzyskać wgląd w złożony związek między kawą a kulturą graczy. W polskich grach komputerowych motyw kawy występuje przede wszystkim w trzech wariantach:

- krótkotrwałego wsparcia mechanicznego protagonisty;
- rytuału społecznego, któremu z reguły towarzyszy kontekst zwyczajności, szczerości, wiarygodności;
- przerywnika, sygnału dla gracza, że gameplay ulega na moment spowolnieniu, a akcja obniża napięcie.

O ile żadnego z tych znaczeń nie można zidentyfikować jako nieobecnego w grach twórców zagranicznych, to obraz nakreślony przez ich współwystępowanie ma już charakter szczególny; zwłaszcza drugi z wymienionych punktów nie przystaje do typowych produkcji europejskich i amerykańskich, ze względu na odmienny kontekst znaczeniowy, jaki nadaje określonym scenom lub uczestniczącym w nich postaciom. W kilku dużych produkcjach, jak np. *Cyberpunk 2077*, *Wiedźmin III*, *Gamedec*, pojawiają się jednocześnie wszystkie trzy wymienione znaczenia kawy.

Na podstawie powyższych spostrzeżeń można domniemywać, że produkcje polskich twórców gier cechuje odrębność w traktowaniu kawy jako toposu kultury, w pewien sposób pomostowej między globalnym Wschodem a Zachodem, choć zdecydowanie bliżej im do cywilizacji zachodniej; widać choćby znaczenie rytuału wspólnego picia kawy bliskie koreańskiej kinematografii współczesnej, ale nie do stopnia, który wpisywałby się w zjawisko przytulności zapewnianej przez jej wspólną konsumpcję, obecną w nowych grach Azji Wschodniej.

Globalny zasięg wspomnianych produkcji może przynieść w perspektywie najbliższych lat zmianę w globalnym odczytywaniu kawy w grach komputerowych, w postaci poszerzenia wachlarza znaczeń o zasób jednocześnie znaczący dla uwiarygodnienia relacji między postaciami w narracji, jak również posiadający mechaniczny wpływ na awatar gracza.

Podsumowanie

Mnogość znaczeń symbolicznych kawy i rytuałów z nią związanych widoczna w grach komputerowych stanowi zwierciadło trendów społecznych dotyczących tego napoju w globalnej, ale wciąż zróżnicowanej kulturowo społeczności. Jak wykazano w przedmiotowej analizie, na gruncie gier polskich twórców można zauważyć pewną odrębność przedstawienia kawy jako napoju, przejawianą w formie symbolu zaufania, wiarygodności interakcji między postaciami, przy jednoczesnym przypisaniu do niej wartości mechanicznej; z kolei kawa jako zasób ekonomiczno-handlowy w polskich grach komputerowych jest prezentowana w sposób zbieżny z optyką produkcji zachodnich.

W miarę jak gry komputerowe będą ewoluować jako medium, znaczenia kawy w wirtualnych światach z pewnością również będą przechodzić transformację, odzwierciedlając zmieniające się społeczne postawy i kulturowe trendy.

Ludografia

11 Bit Studios (2014). *This War of Mine*. 11 Bit Studios.
 11 Bit Studios (2018). *Frostpunk*. 11 Bit Studios.
 Altus (2016). *Persona 5*. P Studio.
 Anshar Studios (2021). *Gamedec*. Anshar Studios.
 Baked Games (b.d.). *Coffee House*. Baked Games.
 Bloober Team (2021). *The Medium*. Bloober Team.
 The Farm 51 (2019). *Chernobylite*. All in! Games.
 CD Projekt Red (2011). *Wiedźmin II: Zabójcy królów*. CD Projekt Red.
 CD Projekt Red (2015). *Wiedźmin III: Dziki Gon*. CD Projekt Red.
 CD Projekt Red (2022). *Cyberpunk 2077*. CD Projekt Red.
 Coffee Noir – Business Deceptive Game (2021). DOJL.
 DreamWay Games (2023). *Espresso Tycoon*. PlayWay.
 Metropolis Software (1999). *Gorky 17*. TopWare Interactive.
 Metropolis Software (2003). *Gorky Zero: Fabryka Niewolników*. JoWooD Entertainment AG.
 Nishiyama T., Miyamoto Sh. (1984). *Kung Fu Master* (Arcade, NES). Irem.
 One More Level (2020). *Ghostrunner*. All in! Games.
 Rockstar Games (2008). *Grand Theft Auto IV*. Rockstar Games.
 Rockstar Games (2018). *Red Dead Redemption 2*. Rockstar Games.
 Star Drifters (2023). *Brewpub Simulator*. Movie Games.
 Techland (2015). *Dying Light*. Warner Bros. Games.
 Techland (2022). *Dying Light 2: Stay Human*. Techland.
 Technos Japan Corp. (1987). *Double Dragon*. Arcadia.
 Toge Productions (2023). *Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly*. Toge Productions.

Bibliografia

Ackerman, C. (2023). *Would You Like a Cup of Coffee*: Interrelated themes of making coffee well and living well characterize this quiet drama. *Korean Quarterly: Film*, Winter 2023.
 Bach, M.P., Ćurlin T. & Meško M. (2023). Quo Vadis Business Simulation Games in the 21st Century? *Information* 2023, 14(3) 178. DOI: 10.3390/info14030178.
 Bai, X. (2012). Comparison between Chinese and Western cultures: Coffee Culture and Tea Culture in Britain and America. *Journal of Shanxi Agricultural University*, 2, 203-205.
 Barone E. (2016). *Stardew Valley* (original title: Sprout Valley). Eric Barone a.k.a. ConcernedApe
 Brest, M. (1998). Joe Black. [film]. Universal Pictures.
 Cash, J., Elliot J. (1966). Cup of Coffee [piosenka]. In Everybody Loves a Nut [album]. Columbia Records.
 Campbell, J. (2013). *Bohater o tysiącu twarzy*. Nomos.
 Chang Yoon-Hyun (2012). Gabi [film fabularny]. Trophy Entertainment.
 Chodkowska-Gyurics, A. (2021). *Kawa. Sekrety baristy*. Wyd. IV. Wydawnictwo RM.
 Coffee Crawl (2018). Vectorinox.
 Coffee House Announcement Trailer (2022, May 31). [wideo w Youtube]. <https://www.youtube.com/watch?v=poaBnou1b0k&t=19s>.

- Czarnecka-Skubina, E., Pielak, M. Sałek, P., Korzeniowska-Ginter, R. Owczarek, T. (2021). Consumer Choices and Habits Related to Coffee Consumption by Poles. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18, 3948. 10.3390/ijerph18083948.
- Djordjević, N. (2020, October 14). Taking gaming seriously has paid off for Poland. *Emerging Europe*.
- Djordjević, N. (2021, February 15). Why video gaming is set to become Poland's national cultural brand. *Emerging Europe*.
- Dylan, B. (1976). One More Cup of Coffee (Valley Below) [piosenka]. Desire [album]. Columbia.
- Edwards, B. (1961). Śniadanie u Tiffany'ego [film]. M. Jurow, R. Shapher [prod.].
- Ensslin, A. (2011). Do avatars dream of electric steak? Video games and the gendered semiotics of food. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 3(1), 37-50. DOI: 10.1386/jgvw.3.1.37_1.
- Fregulia, J.M. (2019). *A Rich and Tantalizing Brew: A History of How Coffee Connected the World*. The University of Arkansas Press.
- Fryman, P. (1994-2004). Przyjaciele [serial telewizyjny]. Warner Bros Television.
- Grabiń, I. (2017). *Kawa. Instrukcja obsługi najpopularniejszego napoju na świecie*. Wydawnictwo Otwarte.
- Kerr, G. (2021). *A Short History of Coffee*. Oldcastle Books.
- Koper, A., Kahn, M. (2020, January 23). *From Communist-era roots to cash cows: Poland's gaming industry takes on the world*. Reuters. Retrieved 2022-05-12.
- Lee Hyun-Ha (2016). Coffee Mate [film fabularny]. Sunny Entertainment Co. Ltd.
- Marak, K., Markocki, M., Chmielewski, K. & Brzostek, D. (2024). *The problematic space between art, ambition, and gameplay: The Medium and the issues concerning difficult subject matter and gameplay in games* [version 2; peer review: 2 approved]. *F1000Research* 2024, 12:784. DOI: 10.12688/f1000research.133472.2.
- Morris, J. (2019). *Coffee: A Global History*. Reaktion Books.
- Niu, Y.Q. (2019). The Difference between Chinese and Western Cultures: Tea and Coffee and Their Role in Interpersonal Communication. *Chinese and Foreign Entrepreneurs*, 1, 157-158.
- Özkök, G., Erbay M. (2022). Coffee as an International Beverage and its Influence on Cultural Communication. *Socrates Journal of Interdisciplinary Social Researches*, 15, 119-136.
- Warsaw Business Journal International, (2019, November 23). *Poland becomes world's fourth largest exporter of games*, <https://wbj.pl/poland-becomes-worlds-fourth-largest-exporter-of-games/post/124997>.
- Portal, L. (2022, May 25). Video games in Poland: a strong and evolving industry. blue-europe.eu.
- Project Horseshoe (2017). Group Report: Coziness in Games: An Exploration of Safety, Softness and Satisfied Needs. *Project Horseshoe*. Online: https://www.projecthorseshoe.com/reports/featured/Project_Horseshoe_2017_report_section_3.pdf.
- Roseberry W (1996) The Rise of yuppie coffees and the reimagination of class in the United States. *American Anthropologist*, 98(4), 762-775.
- Rutkowski, E., Marszałkowski, J., Biedermann, S. (2021). *The Game Industry of Poland — Report 2021*. Polish Agency for Enterprise Development.
- Safitri D., Nada A. (2022). The Trend of Drinking Coffee Culture as Indonesian Culture. In *Proceedings The 2nd ICHELSS, Aug 24-25, 2022, Jakarta*, 117-125.
- Schell, J. (2013). *The Art of Game Design: The Book of Lenses*. Morgan Kaufman.
- Sinatra, F. (1946). The coffee Song [piosenka]. Reprise Records.
- Tarantino, Q. (1994). *Pulp Fiction* [film]. Miramax Films.
- Toge Productions (2020). *Coffee Talk*. Toge Productions.
- Topik, S. (2009). Coffee as a Social Drug. *Cultural Critique*, 71, 81-106. <http://www.jstor.org/stable/25475502>.
- Unowsky, D. (2016). Stimulating Culture: Coffee and Coffeeshouses in Modern European History. *Journal of Urban History*, 42(4), 806-810. DOI: 10.1177/0096144216645780

- Verma, H.V. (2013). Coffee and Tea: Socio-cultural Meaning, Context and Branding. *Asia-Pacific Journal of Management Research and Innovation*, 9(2), 157-170. DOI: 10.1177/2319510X13504283.
- Wang Sh. (2022). The Differences and Integration between Tea Culture and Coffee Culture. *Studies in Linguistics and Literature*, 6(3), 22-27. 10.22158/sll.v6n3p22.
- Waszkiewicz, A. (2022). *Delicious Pixels: Food in Video Games*. De Gruyter Oldenbourg.
- Werth T., Why Are There So Many Coffee-based Video Games? *QRIUS Sep 18, 2021*, <https://qrius.com/why-are-there-so-many-coffee-based-video-games/>.
- White M (2012). *Coffee Life in Japan*. Berkeley: University of California Press.
- Yodanis, C. (2006). A Place in Town: Doing Class in a Coffee Shop. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35(3), 341-366. DOI: 10.1177/0891241606286818.

Krzysztof Chmielewski – mgr, MBA; asystent badawczo-dydaktyczny w Katedrze Badania Gier i Kultury Cyfrowej na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego, członek zarządu głównego Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Praktyk projektowania gier z 20-letnim stażem, obecnie producent we Flybridge Studio. Zainteresowania badawcze: silniki gier, sztuczna inteligencja a prawo autorskie, komparatystyka kulturowa gier. Z wykształcenia prawnik, politolog. E-mail: k.shaman@ukw.edu.pl.