**CZWARTEK, 2 czerwca 2016**

**REJESTRACJA 8:00-9:30**

Rejestracja będzie odbywać się ponadto przez wszystkie pozostałe dni na parterze Wydziału Humanistycznego przy ul. Gramatyka 8 a (naprzeciwko głównego wejścia)

Rejestracja obowiązuje zarówno prelegentów, jak i słuchaczy (wstęp wolny)

Obrady przez wszystkie dni będą odbywać się w **sali 424 na IV piętrze**budynku Wydziału. Przerwy kawowe będą zorganizowane dla prelegentów w osobnej sali na I piętrze.

**OTWARCIE OBRAD 9:00-9:30**

**PANEL I 9:30-11:00**

Mgr Mariola Lekszycka, Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego
*Zwrot performatywny w obrazowości gry komputerowej, czyli kim jest prosument*

Mgr Alicja Wolak, Uniwersytet Jagielloński
*Pomiędzy grą a interaktywną narracją. Zachodnie produkcje visual novels jako przykład gier hybrydycznych*

Mgr Joanna Sikorska, Uniwersytet im. A. Mickiewicza w Poznaniu
*Gra w film. Wykorzystanie wzorców filmu gatunkowego i jego struktur narracyjnych w grach „Heavy Rain” oraz „Beyond: Two Souls”*

**PRZERWA KAWOWA 11:00-11:30**

**PANEL II 11:30-13:00**

Mgr Paweł Gąska, Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu
*Gry komputerowe jako systemy negocjacji technik i sensów*

Janusz Guzowski, Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu
*You died. Porażka jako źródło satysfakcji w „Dark Souls”*

Aleksandra Łuksza, Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu
*Programy i antyprogramy. O trudnych, acz zaskakujących, relacjach twórców z graczami*

**PRZERWA KAWOWA 13:00-13:30**

**PANEL III 13:30-15:00**

Dr Łukasz Androsiuk, Akademia Pomorska w Słupsku
*Retoryczna teoria ideologii w kontekście studiów nad grami wideo na wybranych przykładach – zachęta do refleksji*

Mgr Piotr Popiołek, Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie, Uniwersytet Jagielloński *Prolegomena do teologii gier wideo*

Mgr Marta Tymińska, Uniwersytet Gdański
*Awatary w grach cyfrowych w perspektywie antropologicznej*

**PIĄTEK, 3 czerwca 2016**

**PANEL IV 10:00-11:30**

Mgr Martyna Bakun, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
*Zwrot ku codzienności – trend we współczesnych grach wideo*

Mgr Grzegorz Zyzik, Uniwersytet Opolski
*„Żyj i pozwól umrzeć”. Problematyka moralności u gracza*

Mgr Agnieszka Kochańska, Instytut Slawistyki PAN
*Frazeologia i intertekstualność w polskich nazwach osiągnięć wybranych gier wideo*

**PRZERWA KAWOWA 11:30-12:00**

**PANEL V 12:00-13:30**

Dr Michał Kłosiński, Uniwersytet Śląski
*Immersja i emersja, czyli o tym, co nas wciąga i co wyłazi nam z ekranu*

Dr Piotr Kubiński, Uniwersytet Warszawski
*Interaktywność i sztuka interaktywna w świetle gier wideo*

Mgr Jakub Alejski, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
*Strategie ludonarracyjne wobec struktury otwartego świata w grach wideo*

**PRZERWA OBIADOWA 13:30-15:30
(WE WŁASNYM ZAKRESIE)**

**WYKŁAD PLENARNY 15:30-17:00**

Dr hab. Paweł Frelik, [Centrum Badań Gier Wideo](http://gry.umcs.lublin.pl/), Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
*Cyfrowe narzędzia pana: kapitalizm kognitywny a praktyki graczy*

W czas trwania wykładu wliczona jest półgodzinna dyskusja.

**SPOTKANIE AUTORSKIE 18:00-19:00**

Dr Piotr Kubiński, [*Gry wideo. Zarys poetyki* (Universitas 2016)](https://dyskursygierwideo.wordpress.com/2016/05/24/spotkanie-autorskie/). [Więcej…](https://dyskursygierwideo.wordpress.com/2016/05/24/spotkanie-autorskie/)

**SOBOTA, 4 czerwca 2016**

**PANEL VI  10:00-11:30**

Mgr Franciszek Sobieraj, Collegium Civitas
*Dlaczego gry wideo nie rządzą społeczeństwem globalnym*

Mgr Marcin Petrowicz, Uniwersytet Jagielloński
*Imprezowe karty, plansze i piksele. Dynamiki gier imprezowych jako wyznaczniki gatunku międzyplatformowego*

Mgr inż. Stanisław Skulimowski, Politechnika Lubelska
*Wyniki analizy danych z bazy gier elektronicznych 2015 roku*

**PRZERWA KAWOWA 11:30-12:00**

**PANEL VII 12:00-13:00**

Mgr Miłosz Markocki, Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu
*Narzędzia do prowadzenia narracji awatara w grach MMORPG na przykładzie „Star Wars: The Old Republic”*

Michał Szczepaniec, Uniwersytet Wrocławski
*Transhumanizm poprzez granie*

**PRZERWA KAWOWA 13:00-13:30**

**PANEL VIII 13:30-15:00**

Mgr Adam Orlik, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
*„Filozoficzny, uduchowiony shooter”. Wizja postapokaliptycznej rzeczywistości w Uniwersum Metro 2033*

Paweł Mirowski, Akademia Górniczo-Hutnicza
*Cytaty kulturowe w grze „Wiedźmin – Dziki Gon”*

Mgr Emmanuella Robak, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach
*„American McGee’s Alice” i „Alice: Madness Returns” – alternatywne wersje Krainy Czarów*

**ZAMKNIĘCIE OBRAD**

Informacje nt. IV tomu “Perspektyw Ponowoczesności” *Dyskursy gier wideo*pod redakcją Michała Kłosińskiego i Krzysztofa M. Maja

Informacje nt. 3. edycji *Dyskursów gier wideo* w 2017 roku