



3. Ogólnopolska Konferencja Naukowa

Dyskursy gier wideo

Kraków, 2-4 czerwca 2017

Wobec niewątpliwej przewagi badań nad grami *sensu largo* i wciąż rozwijającej się metodologii badań gier komputerowych, groznawstwo polskie wciąż upomina się o bardziej steoretyzowaną refleksję nad grami wideo. Niezależnie, dzięki postępującemu rozwojowi transdyscyplinarnych sposobów studiowania narracji w kulturze konwergencji, miejsce gier wideo w kulturze podlega stałym, dynamicznym zmianom – i wpływa w istotny sposób na rozwój metod ich interpretacji, wykuwających się w równej mierze w murach akademii, jak i w krytyce growej na YouTube. Mając to na uwadze, Organizatorzy 3. Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej *Dyskursy gier wideo* zapraszają naukowców, przedstawicieli branży growej, dziennikarzy, doktorantów i studentów do podjęcia transdyscyplinarnej refleksji nad:

- narracyjnymi, kulturowymi, językoznawczymi, socjologicznymi i teoretycznoliterackimi metodami badań gier wideo;
- klasycznymi i najnowszymi nurtami w badaniach ludologicznych (ze szczególnym uwzględnieniem gier komputerowych, wideo i mobilnych);
- dyskursami gier wideo (postkolonializm, dekonstrukcja, feminizm, gender studies, queer studies, men studies, ekokrytyka, animal studies, utopian studies itp.);
- poetyką (i poetykami) gier wideo: imersją, emersją, interfejsem, interaktywnością i odbiorem gier przez ich użytkowników;
- teoriami gier wideo (w pracach np. Jespera Juula, Iana Bogosta, Espena Aarsetha, Lisbeth Klastrup, Marka J.P. Wolfa, Bernarda Perrona i innych);
- krytyką gier wideo i nowymi formatami dziennikarskimi (*let's play*, *longplay*, *unboxing*, *game movie with/without commentary* etc.);
- światotwórstwem w grach wideo (projektowanie otwartego świata, światotwórstwo proceduralne, *sandbox* itp.);

- transmedialnymi uniwersami gier wideo (np. *Deus Ex*, *TES*, *Assassin's Creed*, *Star Wars*, *Dishonored*, *XCOM*, *MGS* i wielu innych);
- rozwojem gier MMORPG i rozgrywek sieciowych;
- wkładem osobowości internetowych w krytykę gier wideo (np. Feminist Frequency, Angry Joe Show, The Cynical Brit, Clueless Gamer etc.);
- etyką i polityką gier wideo;
- teorią i filozofią światów wirtualnych;
- imersją, interaktywnością, telematycznością i teleobecnością (także w zastosowaniach praktycznych, jak w grach VR czy projektach IllumiRoom czy HoloLens);
- grywalizacją (*gamification*) i nurtem *serious games*;
- grami wideo w mediach, dyskursie pedagogicznym i telewizji;
- funkcjonowaniem gier wideo w dydaktyce uniwersyteckiej;

Niezależnie mile będą widziane również *case study* gier komputerowych i gier wideo w świetle wyżej wymienionych zagadnień.

Ostateczny termin nadsyłania abstraktów na adres **dyskursygierwideo@gmail.com** mija **10 maja 2017 roku**. Na podany adres prosimy przesłać dokument w formacie edytowalnym (.doc, .docx, .rtf), zatytułowany wg schematu „Imię Nazwisko, Tytuł referatu” i zawierający:

- abstrakt (max. 600 słów);
- notę biograficzną (max. 80 słów), zawierającą aktualną afiliację, tytuł naukowy oraz profil badawczy
- numer telefonu oraz korespondencyjny email.

Na pokrycie kosztów związanych z organizacją konferencji przewiduje się opłatę konferencyjną w wysokości **350 zł**, którą należało będzie uiścić najpóźniej do 20 maja 2016 r. Ośrodek Badawczy Facta Ficta przewiduje również **grant zwalniający z opłaty konferencyjnej (*registration fee waiver*)**. Warunki otrzymania grantu opisane są w regulaminie na stronie: factaficta.org/granty. Organizatorzy przewidują publikację pokonferencyjną w formie recenzowanej monografii w serii „Perspektywy Ponowoczesności” lub numerów monograficznych czasopismach naukowych, które zdecydują się na współpracę z komitetem organizacyjnym (w zależności od liczby artykułów zgłoszonych do recenzji po konferencji).

Więcej informacji: dyskursygierwideo.wordpress.com