14.11.2016
Data wydarzenia: 18.11.2016 g.09:00 - 20.11.2016 g.15:00
4th Annual Conference in Games and Literary Theory

Typ wydarzenia: Konferencja
Miejscowość: Kraków
Organizatorzy: Uniwersytet Jagielloński
Grupy docelowe: Studenci, Doktoranci, Samodzielni Pracownicy Naukowi, Doktorzy

---

Doroczna konferencja skupiająca literaturoznawców zainteresowanych poszerzaniem pola teorii literatury o refleksję nad grami cyfrowymi oraz groznawców starających się aplikować perspektywy metodyczne i teoretyczne, wywiedzione z obszaru badań literackich do analizy gier. Poprzednie edycje odbywały się na Macie (2013), w Amsterdamie (2014) i w Nowym Orleanie (2015) – gospodarzem obecnej jest Wydział Polonistyki UJ.

Tematem tegorocznej konferencji jest interpretacja – a co za tym idzie, z jednej strony dyskusja dotyczyć będzie narzędzi i metod interpretowania gier, z drugiej natomiast zgromadzeni uczeni z Danii, Stanów Zjednoczonych, Kanady, Malty, Czech, Holandii, Indii, Niemiec, Finlandii i Polski przedstawią własne praktyki analityczne i interpretacje konkretnych tytułów. Obrady odbywają się w całości w języku angielskim.

PROGRAM:

Piątek, 18 listopada:

- **13:00 -** Otwarcie konferencji
- **13:30 -** Przerwa kawowa

Panel A

- **14:00** Magdalena Bednorz: A fair plague maiden: spectres and gender in The Witcher 3: Wild Hunt.
- **14:30** Agnieszka Kliś-Brodowska: Interpretation, Overintepretation(?): Ubisoft’s Child of Light in Context
- **15:00** Piotr Sterczewski: Reclaiming the Historical Space: Krakowski Szlak Kobiet (Kraków Trail of Women), the First Polish Herstorical Board Game
- **15:30** - Przerwa kawowa

Panel B

- **16:00** Aleksandra Mochocka: Ecocritical reading of Steam Park (2013) board game
- **16:30** Bartłomiej Musajew: Between Incorporation and Introjection: The Virtual Spaces of Mourning in Pathologic and Dear Esther
- **17:00** Darshana Jayemanne: Ontological Dominant and the Ludic Aesthetics of The Crying of Lot 49
- **17:30** - Przerwa kawowa

18:00 Joyce Goggin: Literary Theory and Games: Where the Twain Meets

Sobota, 19 listopada:

Panel C

- **10:00** - Kawa
- **10:15** Jan Svelch: Rethinking Video Game Paratextuality
- **10:45**
  Isabelle Lefebvre and Carl Therrien: Framing the Gameplay Experience: a Historical Perspective of Video Games and Paratext
- **11:15** Mateusz Kominiarczuk: Heroes of Might & Magic III: Horn of the Abyss – Fan Expansion as a Ludic Palimpsest: Game in the Second Degree
- **11:45** - Przerwa kawowa

Panel D

- **12:15** Tomasz Gnat: The Turn of the Digital Screw. Mundane and Unremarkable as Interactive Entertainment.
- **12:45** Ea Christina Willumsen: Avatars, Playable Figures, and (Player) Characters in Gameworlds/Fictional
- Worlds/Storyworlds – The Power of Terminology
- **13:15** Sebastian Möring: The Care-Structure in Computer Games and Computer Game Interpretations
- **13:45** - Przerwa na lunch

Panel E

- **15:00** David Myers: Possible worlds and actual stories / Part 2.
- **15:30** Michał Kłosiński: On myself as the other in video games
- **16:00** Hans-Joachim Backe: The Struggle with Structure
- **16:30** - Przerwa kawowa
- **17:00** Souvik Mukherjee: Empire Plays Back: Videogames for the Other, the Minor and the Margins

Niedziela, 20 listopada:

Panel F

- **10:00** - Kawa
- **10:15** Pawel Frelik: Spaces and Lives Beyond Reach: Melancholy and Allure in Mass Effect
- **10:45**
  Marta Matylda Kania: This Dark Area Between the Doors. On and in The Beginner’s Guide
- **11:15** Daniel Vella: Dark Souls and the Romantic Subject
- **11:45** - Przerwa kawowa

Panel G

- **12:15** Krzysztof M. Maj: The Dialectics of Immersion: Minigames, Gameworld, and World-building
- **12:45**
  Timothy Welsh: Fictional Worlds, Freemium Economics, and the Shifting Locus of Competition in *Grand Theft Auto V Online*
- **13:15** Michał Żmuda: Games at the Threshold: Paratexts and Storyworld Creation in Digital Games
- **13:45** - Przerwa na lunch

Panel H

- **15:00** Carl Therrien and Isabelle Lefebvre: “Lock and Load”. Shaping the Game and Targeting the Audience in Video Game Advertisements (1981-1996)
- **15:30** Espen Aarseth: Ludo- vs. Logo-centrism: Criticism and Crisis in Game Studies
- **16:00** Veli-Matti Karhulahti: Playing Review: The Art of Research Evaluation
- **16:30** - Przerwa kawowa
- **17:00 Zakończenie konferencji**

Linki:

- https://gameslit16.wordpress.com/about/

Słowa kluczowe: antropologia kultury, teoria literatury, gry wideo, gra, gry, games studies