



19.03.2017

Data wydarzenia: 02.06.2017 - 04.06.2017

Dyskursy gier wideo / 3. Ogólnopolska Konferencja Naukowa

Typ wydarzenia: Konferencja

Miejscowość: Kraków

Organizatorzy: Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie, Ośrodek Badawczy Facta Ficta, Wydział Humanistyczny AGH

Grupy docelowe: Studenci, Doktoranci, Samodzielni Pracownicy Naukowi, Doktorzy, Inni

Wobec niewątpliwej przewagi badań nad grami sensu largo i wciąż rozwijającej się metodologii badań gier komputerowych, groźnawstwo 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;
- immersją, 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).

Komitet organizacyjny:

prof. dr hab. Zbigniew Pasek (Wydział Humanistyczny AGH)

dr Michał Kłosiński (Uniwersytet Śląski)

dr Piotr Kubiński (Uniwersytet Warszawski)

mgr Miłosz Markocki (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu)

mgr Krzysztof M. Maj (Uniwersytet Jagielloński, Ośrodek Badawczy Facta Ficta)

Rada naukowa cyklu konferencyjnego:

prof. dr hab. Zbigniew Pasek (AGH)

prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński (UŁ)

dr hab. Michał Ostrowicki (UJ)

dr Radosław Bomba (UMCS)

dr Tomasz Z. Majkowski (UJ)

Data zgłaszania prelegentów: 10.05.2017 21:30

Do pobrania:

- CFP_Dyskursy_gier_wideo_3.pdf

Linki:

- <https://dyskursygierwideo.wordpress.com/2014/01/27/cfp/>

Słowa kluczowe: gra, dyskurs, ludologia, gry video, gry wideo