**Piątek, 5 czerwca 2015**

We wszystkich panelach przewidziano 10 minutową dyskusję po każdym referacie. W przypadku przedłużenia czasu wystąpienia ponad limit 20 minut, prelegent będzie wytracać czas z dedykowanej jego referatowi dyskusji. **Zmiany w programie uwzględniane będą na stronie**<https://dyskursygierwideo.wordpress.com/2015/05/12/program/>

**Rejestracja 8.00-8.45**

**Uroczyste otwarcie 8.45-9.00**

**PANEL I 9.00-10.30**

**Sidey Myoo / dr hab. Michał Ostrowicki (Academia Electronica / Uniwersytet Jagielloński)**

*Gra w rzeczywistość*

**Dr Radosław Bomba (Uniwersytet im. Marii Curie-Skłodowskiej),**

*Kategoria kulturowej bazy danych w badaniu gier komputerowych (prezentacja zdalna)*

**Mgr Anna Wysokińska-Zajchowska**

Uniwersytet Rzeszowski

*Co może dać rozgrywka online – człowiek istota społeczna*

Przerwa kawowa 10.30-11.00

**PANEL II 11.00-12.30**

**Mgr Paweł Walentynowicz**

Uniwersytet Wrocławski

*Groza Red Creek Valley. Strach i niepokój w Zaginięciu Ethana Cartera*

**Mgr Justyna Janik**

Uniwersytet Jagielloński  
*Między obecnością a nieobecnością. Duchy w grach wideo jako zantropomorfizowany akt komunikacyjny*

**Dr Katarzyna Marak**

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

*Zjawisko indie horror games: charakterystyka tekstów tworzonych „przez graczy dla graczy”*

**Przerwa kawowa 12.30-13.00**

**PANEL III 13.00-14.30**

**Dr Mikołaj Marcela**

Uniwersytet Śląski

*Gra (nie)warta dobrej narracji? Czyli dlaczego rynek gier komputerowych potrzebuje pisarzy i scenarzystów*

**Mgr Karolina Urban**

Agencja PR KoolThings, Polska

*Public Relations w branży gier wideo i technologii*

**Mgr inż. Stanisław Skulimowski**

Politechnika Lubelska

*Podsumowanie roku 2014 w branży gier*

**Przerwa obiadowa 14.30-16.00**

**PANEL IV 16.00-17.30**

**Dr Mirosław Gołuński**

*Uniwersytet Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz*

*Od powieści do gry i z powrotem („Wiedźmin” i „Assasin’sCreed”)*

**Mgr Magdalena Szczepocka**

Uniwersytet Śląski, Katowice

*Historia i teoria gier fabularnych a gry wideo – punkty styczne*

**Aleksander Małecki**

Uniwersytet Jagielloński

*Porównanie systemów kolekcjonerskich gier karcianych Magic: The Gathering i Hearthstone: Heroes of Warcraft*

**Przerwa kawowa 17.30-18.00**

**PANEL V 18:00-19.30**

**Mgr inż. Anna Grajper**

Politechnika Wrocławska

*Interaktywne środowisko. Architektura ludyczna a zachowanie człowieka*

**Mgr Piotr G. Górniak**

Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej, Warszawa

*Gra czy nie-gra? Między interaktywnością a narracyjnością gier wideo*

**Mgr Bartosz Kłoda-Staniecko**

Uniwersytet Śląski, Katowice

*User ex machina. Narraktywność jako proces syntopii użytkownika i cyberteks­tu*

**Sobota, 6 czerwca 2015**

**PANEL VI 9.00-10.30**

**Mgr Marcin M. Chojnacki**

Uniwersytet Łódzki

*Klocki z pikseli – gry wideo jako element transmedialnego systemu rozrywko­wego LEGO*

**Paweł Gąska**

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

*Cthulhu, Garrosh i naziści, czyli o intertekstualności w grach słów kilka*

**Mgr Mateusz Skomorowski**

Uniwersytet Wrocławski

*W stronę cyfrowego słońca. O zjawiskach intermedialności i hybrydalności w grach wideo na przykładzie serii Call of Juarez*

**Przerwa kawowa 10.30-11.00**

**PANEL VII 11.00-12.30**

Dr Ksenia Olkusz

Ośrodek Badawczy Facta Ficta

*Geniusze i prostacy – obraz gier wideo w serialach (rekonesans)*

**Maciej Mikołajski**

Uniwersytet Jagielloński

*Popkulturowy bigos, czyli o dziwnych, ale smacznych połączeniach różnego pochodzenia motywów w grze Heroes of Might and Magic III*

**Mgr Dominika Staszenko**

Uniwersytet Łódzki

*Polska odpowiedź na apokalipsę zombie*

**Przerwa kawowa 12.30-13.00**

**PANEL VII 13.00-14.30**

**Mgr Michał Żmuda**

Uniwersytet Rzeszowski

*Ścieżki nieprzebyte – modalność gier wideo w kontekście teorii światów możliwych*

**Mgr Krzysztof M. Maj**

*Światy narracji (storyworlds) a światy gier (gameworlds). Światotwórstwo w grach wideo z perspektywy kognitywistycznej teorii narracji*

**Mgr Adam Orlik**

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin

*Uniwersum – gry komputerowe jako centralny element przemysłu rozrywkowego*

**Przerwa obiadowa 14.30-16.00**

**PLENARY LECTURE 16.00-17.30**

**Matthew E. Gladden**

Instytut Podstaw Informatyki PAN, Warszawa

*Cybershells, Shapeshifting, and Neuroprosthetics: Video Games as Tools for Posthuman ‘Body Schema (Re)Engineering’*

Discussion: 30 mins

**Przerwa kawowa 17.30-18.00**

**PANEL X 18.00-19.30**

**Mgr Miłosz Markocki**

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Gry MMORPG jako czynnik stymulujący, integrujący i określający społeczności graczy

**Mgr Juliusz Konczalski**

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie

*Assassin’s Creed IV: Black Flag w perspektywie poetyki Arystotelesowskiej*

**Bartłomiej Schweiger**

Uniwersytet Jagielloński

*Relacje władzy w polu wytwórstwa gier komputerowych*

**Niedziela, 7 czerwca 2015**

**PANEL XI 9.00-10.30**

**Patryk Machnikowski**

Uniwersytet Jagielloński

*To, co się stworzy, trzeba później nazwać i przetłumaczyć, czyli o badaniu gier wideo w aspekcie językoznawczym na przykładzie Dragon Age: Początek*

**Mgr Rafał Maćkowiak**

Uniwersytet Łódzki

*Leksyka graczy a współczesna polszczyzna*

**Mgr Dawid Fajdek**

Uniwersytet im. Marii Curie-Skłodowskiej

*Uwarunkowania prawne rozwoju gier komputerowych*

**Przerwa kawowa 10.30-11.00**

**PANEL XII 11.00-12.30**

**Dr Michał Kłosiński**

Uniwersytet Śląski, Katowice

*W stronę hermeneutyki gier komputerowych*

**Dr Piotr Kubiński**

Uniwersytet Warszawski

*Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Przypadek The Stanley Parable oraz The Talos Principle*

**Przemysław Andrzej Lewicki**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań

*Perspektywa doświadczenia sacrum w grach wideo w świetle modelu Rudolfa Otto*

**Przerwa kawowa 12.30-13.00**

**PANEL IX 13.00-14.30**

Dr Tomasz Z. Majkowski

Uniwersytet Jagielloński

*Śmiech, parodia i gry wideo*

**Mgr Maciej Maciejewski**

Uniwersytet Jagielloński

*This is a man’s world, czyli płeć, ból i czarny humor w grze LISA*

**Mgr Grzegorz Zyzik**

Uniwersytet Opolski

*Why so serious? Odkrywanie nowych paradygmatów gier komputerowych*

**Przerwa obiadowa 14.30-16.00**

**PANEL XIII 16.00-17.30**

Dr Joanna Katarzyna Puchalska

Uniwersytet Jagielloński

*Czy gry komputerowe mogą uczyć historii? Prawda i fikcja w świecie Assassin’s Creed na przykładzie gry Assassin’s Creed IV: Black Flag*

**Mgr Andrzej Strużyna**

Uniwersytet Opolski

*Estetyczność i moralność gier wideo. Wykorzystanie teorii Arnolda Berleanta w badaniach nad grami komputerowymi*

**Mgr Adam Flamma**

Uniwersytet Wrocławski

*Czy to miłość, czy manipulacja? Postać Triss Merigold w kontekście relacji interpersonalnych w grach z serii Wiedźmin*

**Przerwa obiadowa 17.30-18.00**

**PANEL XIV 18.00-20.00**

**Dr Agnieszka Gil**

Uniwersytet Wrocławski

*Rozwój ludologii w Polsce*

**Mgr Krzysztof Jański**

Uniwersytet Wrocławski

*Zwierzęcość w grach wideo*

**Lidia Prokopowicz**

Uniwersytet Jagielloński

Wykorzystanie gier wideo na lekcji języka polskiego (teoria i praktyka)

**Mgr Szymon Piotr Kukulak,**

Uniwersytet Jagielloński

*Czołgi Orientu. Alternatywne wizje Wschodu w RTS-ach w świetle teorii postko­lonialnej*

**Zamknięcie obrad**