



16.09.2016

Data wydarzenia: 05.06.2015 - 07.06.2015

Dyskursy gier wideo /1. Ogólnopolska Konferencja Naukowa

Typ wydarzenia: Konferencja

Miejscowość: Kraków

Grupy docelowe: Studenci, Doktoranci, Samodzielni Pracownicy Naukowi

Badania nad grami wideo, jak i nad każdym innym medium, wymagają – oprócz kluczowych dla każdej dyscypliny naukowej studiów specjalistycznych – refleksji transdyscyplinarnej, uwzględniającej możliwie najszersze spectrum dyskursów współczesnej humanistyki. Niezależnie od tego, czy gry wideo uznaje się za medium narracyjne czy też nie, bezsprzeczny pozostaje ich doniosły wkład w kształtowanie kultury ponowoczesnej, dający się odczuć za-równo podczas częstokroć zbyt emocjonalnie angażujących debat medialnych, jak i w refleksji uniwersyteckiej, coraz częściej stającej wobec konieczności przeformułowania granic istniejących dyscyplin naukowych. Mając to w szczególności na uwadze, organizatorzy Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej Dyskursy gier wideo zapraszają pracowników naukowych, doktorantów i studentów do podjęcia transdyscyplinarnej refleksji nad:

- 1) historią przemysłu growego i ewolucją gier wideo;
- 2) teorią gier wideo;
- 3) filozofią gier wideo;
- 4) krytyką gier wideo;
- 5) estetyką gier wideo;
- 6) etyką i polityką gier wideo;
- 7) grami wideo w badaniach ludologicznych;
- 8) grami wideo w perspektywie antropologiczno-kulturowej;
- 9) grami wideo w dyskursie medialnym;
- 10) grami wideo w perspektywie pedagogicznej;
- 11) grami wideo w płynnej nowoczesności;
- 12) dyskursami gier wideo (postkolonializm, dekonstrukcja, feminizm, gender studies, queer studies, men studies, etc.);
- 13) transhumanizmem i cyborgizacją w grach wideo;
- 14) teorią i filozofią światów wirtualnych;
- 15) grywalizacją (gamification) i nurtem serious games;
- 16) najnowszymi sporami ludologicznymi i krytycznymi (np. Gamers Gate);
- 17) światotwórstwem i transmedialnością w grach wideo;
- 18) sporem narratologii i ludologii;

19) wkładem osobowości internetowych w rozwój krytyki gier wideo (np. Feminist Frequency, Angry Joe Show, The Cynical Brit, Clueless Gamer etc.);

20) kulturą e-sportu;

21) funkcjonowaniem gier wideo w dydaktyce uniwersyteckiej.

Organizatorzy przewidują publikację pokonferencyjną w formie recenzowanej antologii artykułów pokonferencyjnych w open accessie (udostępnionej w Centrum Otwartej Nauki na licencji CC BY-SA 3.0). Wybrane artykuły mogą zostać wytypowane do publikacji w recenzowanym kwartalniku naukowym „Facta Ficta”.

Miejsce konferencji:

Dokładne informacje już wkrótce.

Kraków

Cena:

Na pokrycie kosztów związanych z cateringiem, wynajmem sali i przygotowaniem materiałów konferencyjnych przewiduje się opłatę konferencyjną w wysokości 450 zł dla badaczy z tytułem doktora i wyższym oraz 300 zł dla doktorantów i studentów, którą należało będzie uiszczyć najpóźniej do 20 maja 2015 r.

Zgłaszanie uczestnictwa biernego:

Wcześniejsza rejestracja uczestników: Tak

Listowne na adres dyskursygierwideo@gmail.com z adnotacją "Rejestracja" w tytule wiadomości.

Zgłaszanie uczestnictwa czynnego:

Ostateczny termin nadsyłania abstraktów na adres dyskursygierwideo@gmail.com mija 5 maja 2015 roku. Do abstraktu należy dołączyć krótką notę biograficzną sformułowaną podług powszechnie przyjętych standardów (afiliacja, tytuł naukowy oraz profil badawczy). Objętość abstraktu wraz z biogramem nie powinna przekroczyć dwóch stron znormalizowanego maszynopisu (maksymalnie do 600 słów). Informacja o pozytywnym bądź negatywnym rozpatrzeniu propozycji wystąpienia konferencyjnego zostanie rozesłana do autorów 10 maja 2015 roku.

Kontakt do organizatorów:

- SPRAWY NAUKOWE - Krzysztof M. Maj, kontakt: [krzysztof.m.maj\(at\)gmail.com](mailto:krzysztof.m.maj(at)gmail.com)
- SPRAWY ORGANIZACYJNE - Mateusz Zimnoch, kontakt: [mateusz.zimnoch\(at\)gmail.com](mailto:mateusz.zimnoch(at)gmail.com)

Więcej informacji:

dyskursygierwideo.wordpress.com

Data zgłaszania prelegentów: 10.05.2015 21:30

Do pobrania:

- beventsfiles20169bDyskursy_Gier1_program.docx

Słowa kluczowe: gry wideo, kulturoznawstwo, ludologia, ponowoczesność, gry komputerowe, narratologia