



Biuletyn Polonistyczny

06.04.2016

Data wydarzenia: 02.06.2016 - 04.06.2016

Dyskursy gier wideo / 2. Ogólnopolska Konferencja Naukowa

Typ wydarzenia: Konferencja

Miejscowość: Kraków

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

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

W dniach 2-4 czerwca 2016 roku w Krakowie w ramach 15. rocznicy powstania Wydziału Humanistycznego AGH odbędzie się 2. Ogólnopolska Konferencja Naukowa "Dyskursy gier wideo".

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 zarówno 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 2. Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej Dyskursy gier wideo zapraszają naukowców, przedstawicieli branży growej, dziennikarzy, doktorantów i studentów do podjęcia transdyscyplinarnej refleksji nad:

- narracyjnymi, kulturowymi i krytycznymi metodami badań gier wideo;
- teorią i filozofią gier wideo (zwłaszcza: kognitywistyka, hermeneutyka, fenomenologia, szeroko pojęta ponowoczesność i post-/transhumanizm);
- krytyką gier wideo i nowymi formatami dziennikarskimi (let's play, longplay, unboxing, game movie with/without commentary) ;
- wkładem osobowości internetowych w krytykę gier wideo (np. Feminist Frequency, Angry Joe Show, The Cynical Brit, Clueless Gamer etc.);
- etyką i polityką gier wideo (Gamer Gate,
- teorią i filozofią światów wirtualnych;
- imersją, interaktywnością, telematycznością i teleobecnością (także w

Biuletyn Polonistyczny

zastosowaniach praktycznych, jak OculusRift, IllumiRoom czy HoloLens);
-światotwórstwem w grach wideo (projektowanie otwartego świata, level design a replayability, lore, franchised universe, zawartość edycji kolekcjonerskich);
-grywalizacją (gamification) i nurtem serious games;
-grami wideo w badaniach ludologicznych;
-grami wideo w perspektywie antropologiczno-kulturowej;
-grami wideo w mediach, dyskursie pedagogicznym i telewizji;
-dyskursami gier wideo (postkolonializm, dekonstrukcja, feminizm, gender studies, queer studies, men studies, ekokrytyka, animal studies etc.);
-kulturą e-sportu;
-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 30 kwietnia 2016 roku. Na podany adres prosimy przesłać dokument w formacie edytowalnym (.doc, .docx, .rtf) zatytułowany wg schematu "Imię Nazwisko, Tytuł wystąpienia" 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 2015 r. Ośrodek Badawczy Facta Ficta przewiduje dwa granty zwalniające 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 Dyskursy gier wideo w serii „Perspektywy Ponowoczesności” (udostępnionej w Centrum Otwartej Nauki na licencji CC BY 4.0) lub numerów monograficznych punktowanych czasopismach naukowych, które zdecydują się na współpracę z komitetem organizacyjnym.

Źródło : dyskursygierwideo.wordpress.com

Data zgłaszania prelegentów: 30.04.2016 21:30

Do pobrania:

- [beventsfiles20169bDyskursyGierprogram.docx](#)

Linki:

- <https://dyskursygierwideo.wordpress.com/>

Słowa kluczowe: gra, gry, ponowoczesność