

OGÓLNOPOLSKA KONFERENCJA NAUKOWA

HORYZONTY GIER WIDEO

Organizatorzy:



CENTRUM
KULTURY
ŚLĄSKIEJ
w Nakle Śląskiej



Patroni i Współpracownicy:



2-3.03.2017

Centrum Kultury Śląskiej
ul. Parkowa 1
Nakło Śląskie

Komitet Naukowy:

dr hab. Piotr Zawojski, prof. UŚ,
dr hab. Adam Regiewicz prof. AJD,
dr Edyta Sadowska

Komitet Organizacyjny:

dr Mateusz Dąsał (przewodniczący),
mgr Łukasz Sasuła (sekretarz),
mgr Justyna Migoń-Sasuła

Harmonogram

Dzień I - 02.03.2017

9:00- Otwarcie rejestracji uczestników

10:00 - Wykład Inauguracyjny - dr hab. Piotr Zawojski prof. UŚ

Uniwersytet Śląski

Artystyczne antycypacje (w) rzeczywistości postcyfrowej. Od "Can You See Me Now?" do "Pokémon Go"

10:45 - Mariusz Szlanta

SEGA

Gaming Markets - Current Trends in the West

11:30 - Kamil Worobjew

X-kom

Tworzenie wydarzenia e-sportowego od podstaw - X-kom Clash

11:45 - Ilona Myszkowska, Adrian Pskiet

Hamstercube

Crowdfunding gier wideo

12:15 - dyskusja oraz przerwa kawowa

OGÓLNOPOLSKA KONFERENCJA NAUKOWA

HORYZONTY GIER WIDEO

13:00 dr Piotr Kubiński

Uniwersytet Warszawski, Wydział Polonistyki, Zakład Komparatystyki

Literacki detektyw. O funkcjach nawiązań intertekstualnych w grach wideo na przykładzie „The Last Door”

13:20 mgr Justyna Weronika Łabędź

Uniwersytet Śląski w Katowicach Zakład Filmoznawstwa i Wiedzy o Mediach

Granie przestrzenią – mapping game jako pogłębiona forma zaangażowania gracza

13:40 mgr Monika Wdowińska

Uniwersytet Łódzki, wydział filologiczny, Zakład Dydaktyki Języka i Literatury Polskiej

„Najpierw gra, potem książka” – gry wideo jako motywacja do czytania wśród młodzieży szkół średnich

14:00 mgr Mateusz Szurek

Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Katedra Dialektologii Polskiej i Logopedii

Gry komputerowe w terapii logopedycznej – możliwości i zagrożenia

14:20 - dyskusja

14:35 - przerwa obiadowa

16:00 mgr Maciej D. Sobociński

Politechnika Częstochowska, Wydział Zarządzania

Ewolucja praktyk i modeli biznesowych w obliczu przemian w branży gier wideo

16:20 mgr Krzysztof Majtyka

Akademia im. Jana Długosza Wydział Filologiczno-Historyczny

Gra wideo jako hipertekstualna opowieść

16:40 mgr Grzegorz Zyzik

Uniwersytet Opolski, Katedra Filmu, Teatru i Nowych Mediów

Interaktywne peryferia. Gry FMV w perspektywie kultury wernakularnej

17:00 Krzysztof Turek

Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie, Wydział Ekonomii i Stosunków Międzynarodowych

Biznesowa strona powstawania gier wideo. Case study spółki CD Projekt RED.

17:20 - dyskusja

17:35 - Zakończenie obrad I dnia

19:00 - Kolacja

Dzień II - 03.03.2017

Sesja A

10:00 Szymon Miłkoś

Uniwersytet Jagielloński, Wydział Filozoficzny, Instytut Filozofii

Fenomen Gry Wideo jako Doświadczenia - analiza z pozycji Deweyowskiej teorii estetycznej przedstawionej w "Sztuka jako Doświadczenie"(1934)

10:20 mgr Magdalena Szewerniak

Uniwersytet Wrocławski, Wydział Nauk Historycznych i Pedagogicznych, Instytut Kulturoznawstwa

Od retro do doświadczenia. Gry wideo i nostalgia

10:40 mgr Gabriel Jacek Janion

Uniwersytet Gdański

Czy gra bez śmierci jest możliwa - słów kilka o narracji i mechanice

11:00 mgr Elżbieta Hak

Akademia im. Jana Długosza

Strategia czasu rzeczywistego na przykładzie gry Age of Empires

11:20 - dyskusja

OGÓLNOPOLSKA KONFERENCJA NAUKOWA

HORYZONTY GIER WIDEO

11:35 mgr Bartosz Wieremiej

Uniwersytet Jagielloński, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej

Śmierć i sport – nieistniejące biografie. Dalsze kariery nieżyjących zawodników w menadżerach sportowych

11:55 mgr Mateusz Rogalewicz

Uniwersytet Opolski, Wydział Nauk Społecznych, Instytut Politologii

eSport – dyscyplina olimpijska przyszłości

12:15 Martyna Rzeźnik

Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny, Katedra Współczesnego Języka Polskiego

Komentarz e-sportowy jako gatunek medialny (na przykładzie komentarza meczu Counter Strike Global Offensive rozgrywanego w ramach derbów Polski)

12:35 mgr Damian Gałuszka

Uniwersytet Jagielloński, Wydział Filozoficzny, Instytut Socjologii

O potrzebie społecznego ujęcia gier wideo – rozważania na przykładzie polskiego projektu edukacji medialnej

12:55 - dyskusja i przerwa kawowa

13:30 - przerwa obiadowa

15:00 Wojciech Oronowicz

Uniwersytet Jagielloński, Instytut Psychologii

Gry a kobiety i osoby nieheteroseksualne. Seksualizacja, wizerunek i uprzedzenia.

15:20 mgr Marta Smoleń-Sidyk

Uniwersytet im. Marii Curie-Skłodowskiej, wydział Humanistyczny, Kulturoznawstwo

Nowe technologie i cyfrowa obecność a interaktywność w procesie narracji

15:40 mgr Jakub Bieńkowski

Katolicki Uniwersytet Lubelski, Wydział Nauk Humanistycznych, Katedra Teorii Literatury i Antropologii Kultury.

Gra komputerowa jako źródło wartości

16:00 mgr Agnieszka Kiejziewicz

Uniwersytet Jagielloński Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej Instytut Sztuk Audiowizualnych

Między stereotypem, promocją wirtualnej rozgrywki a diagnozą społeczeństwa technologicznego.

Filmowe obrazy graczy w kinie Wschodu i Zachodu

16:20 - dyskusja i przerwa kawowa

16:45 mgr Paweł Lechowski

Akademia im. Jana Długosza Wydział Filologiczno-Historyczny

Idea społeczeństwa informacyjnego

17:05 mgr Helena Jadwiszczok-Molenccka, mgr Jacek Molencki

Uniwersytet Śląski, Wydział Filologiczny, Instytut Nauk o Kulturze i Studiów Interdyscyplinarnych

„Trzymać asa w rękawie. Czym jest oszustwo w grach wideo?”

17:25 Bartosz Stuła

Akademia im. Jana Długosza, Wydział Filologiczno-Historyczny, Instytut Historii

Czy można pokonać Supermana? – jak się biją komiksowi superbohaterowie w wirtualnym świecie

Injustice: Gods Among Us

17:45 dyskusja

18:00 - Zakończenie konferencji

Sesja B

10:00 mgr Michał Nikodem

Uniwersytet Śląski w Katowicach, Wydział Filologiczny

Trofea jako czynnik zmieniający wirtualną rozrywkę. Trofeizacja gier, trofeizacja życia codziennego

OGÓLNOPOLSKA KONFERENCJA NAUKOWA

HORYZONTY GIER WIDEO

10:20 mgr inż. Piotr Kolmann

Wojskowa Akademia Techniczna, Wydział Cybernetyki

Współczesne gry wideo pionierskim narzędziem edukacji dla bezpieczeństwa? Zarys problematyki badawczej

10:40 mgr Marta Tymińska

Katedra Kulturoznawstwa, Uniwersytet Gdański

Awatar czy główny bohater? Ikoniczne postacie i ich relacje z graczami

11:00 mgr Rafał Maćkowiak

Uniwersytet Łódzki, Katedra Lingwistyki Stosowanej i Kulturowej

Badanie korpusowe socjolektu polskich graczy wideo

11:20 - dyskusja

11:35 mgr Kinga Pryputniewicz

Uniwersytet Zielonogórski, Wydział Humanistyczny, Instytut Filozofii

Okulary VR – gdy rzeczywistość przestaje mieć znaczenie.

11:55 mgr Maciej Kośmicki

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza Wydział Nauk Społecznych, Instytut Socjologii

Wywiad wspomagany grą wideo – szansa czy mrzonka?

12:15 mgr Michał Wilk

Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie, Wydział Filologiczno-Historyczny, Instytut Filologii Polskiej, Zakład Teorii Literatury

Gamifikacja rzeczywistości. Życie jako gra

12:35 mgr Kamil Kleszczyński

Uniwersytet Zielonogórski, Wydział Humanistyczny, Instytut Filozofii

Grywalizacja edukacji – perspektywa krytyczna

12:55 - dyskusja i przerwa kawowa

13:30 - przerwa obiadowa

15:00 mgr Malwina Wojtala

Uniwersytet Śląski, Wydział Nauk Społecznych, Instytut Socjologii

Okami – mitologia japońska na ekranie

15:20 Mgr Jan Kaczmarzyk

Akademia im. Jana Długosza Wydział Filologiczno-Historyczny

„Fantastyczny świat horroru ukazany w grze Nocturne”

15:40 mgr Wojciech Sikora

Elementy ingardenowskiej koncepcji dzieła literackiego w kontekście fabuły gry Bloodborne

16:00 mgr Ewa Lasota

Akademia im. Jana Długosza Wydział Filologiczno-Historyczny

Komparastyka wizerunku mrocznego elfa w światach gier wideo

16:20 - dyskusja i przerwa kawowa

16:45 dr Mateusz Dąsał

Uniwersytet Medyczny im. Piastów Śląskich we Wrocławiu

Farmaceuci i farmaceutyki w grach

17:05 mgr Łukasz Sasuła, mgr Justyna Migoń-Sasuła

Akademia im. Jana Długosza Wydział Filologiczno-Historyczny

Transmedialna wędrówka wizerunku niewyobrażalnej grozy z twórczości H. P. Lovecrafta

17:25 dyskusja

18:00 - Zakończenie konferencji