

**WYDZIAŁ FILOLOGII POLSKIEJ I KLASYCZNEJ UAM**  
**INSTYTUT FILMU, MEDIÓW I SZTUK AUDIOWIZUALNYCH**

zapraszają na

**I FORUM GROZNAWCZE „ZASADY GRY”**

**w dniach 2-3 czerwca 2022 roku**

Gry – traktowane szeroko jako przestrzeń ludzkiej ekspresji wyrażająca się w każdej dziedzinie życia i w każdym aspekcie działalności człowieka – kształtowane są przez rozmaite mechanizmy: poznawcze, technologiczne, fizyczne, wyobrażeniowe. Mechanizmy, czyli sposoby, w które gry dokonują się (aktualizują) i działają (trwają), określane są przez wpisane w strukturę każdej gry reguły i zasady. Te z kolei podlegają nieustannej ewolucji, mediują i remediują, wchodzą w symbiotyczne relacje z zasadami praktyk niegrowych, są podatne na zmiany, często reinterpretowane, charakteryzują się bogactwem form i formuł. Zasady – w całym spektrum swojej wielokształtności – świadczą o swoistości gier, o ich odrębności wobec innych mediów, innych dziedzin życia i siebie nawzajem. Zasady warunkują przynależność rodzajową i gatunkową gier, ich strukturę, estetykę, dynamikę, zakresy (inter)akcji gracza. Odpowiednio ukształtowane wpływają na stopień doświadczania immersji, prowokują do odczuwania satysfakcji, radości, frustracji. W końcu – zmienne w czasie i przestrzeni zasady – odbijają zmiany społeczne, ideologiczne i technologiczne zachodzące w postindustrialnej rzeczywistości.



Wobec różnorodności strukturalnej, komunikacyjnej i medialnej zasad, reguł oraz mechanik gier, refleksja nad nimi powinna być interdyscyplinarna i transdyskursywna. Mając to na uwadze, pragniemy serdecznie zaprosić Prelegentki i Prelegentów reprezentujących różne dziedziny badań oraz wiedzy do udziału w projekcie, którego celem jest wypracowanie wspólnego namysłu nad zagadnieniem zasad gier. Chcielibyśmy, aby namysł ten – w pełnej zgodzie z poetyką interdyscyplinarności i transdyskursywności – charakteryzował się otwartością, inkluzywnością oraz interpretacyjnością. Złożoność podejmowanego zagadnienia wymaga przyjrzenia mu się z różnych perspektyw. W związku z powyższym proponujemy następujące, przykładowe obszary tematyczne:

- kształtowanie mechanik gier cyfrowych, planszowych, fabularnych i *live action role-playing* (projektowanie zasad gier, uniwersalność, powtarzalność, ewolucje i reinterpretacje mechanik rozgrywki);
- język mówienia o zasadach gier, a zwłaszcza: poetyka samouczków i instrukcji, socjolekt twórców i użytkowników, naukowe i popularnonaukowe opracowania zasad gier;
- zależności między zasadami gier a fabułą w ujęciu tematologicznym, narratologicznym, dekonstrukcjonistycznym i poststrukturalistycznym;
- zasady gier jako nośnik znaczeń historycznych, społecznych i kulturowych, a także wpływ zewnętrznych uwarunkowań na zasady gier (środowisko technologiczne, ideologizacja języka i in.);
- poetyka i funkcje interfejsów (interfejs jako znak, interfejs jako narzędzie fabularne, człowiek jako interfejs, interfejsy tekstowe, głosowe, graficzne i audiowizualne);
- namysł nad elementami mechanik gier wykorzystywanych w praktyce grywalizacji (gamification);
- zasady tworzenia światów (światotwórstwo, uniwersa i multiwersa, transgresje światów, światy transfakcjonalne, język, historia i mitologia światów gier);
- „odgrywanie” zasad (gra jako performans, ciało gracza jako medium gry, reguły gier w kontekście immersji, kategorie porażki i zwycięstwa, kontestacja zasad gier i granie progresywne);
- gatunki i konwencje w grach (genologie gier; odmiany i przekształcenia gatunkowe; zasady gier hybrydowych; gry z konwencjami);
- autotematyzm w grach (gry w grach; gry znaczeń; tworzenie kanonów; zwracanie się ku własnym korzeniom);
- przekład intersemiotyczny mechanik gier (nowelizacje, adaptacje, remediacje, multimodalność zasad gier, literackie/filmowe/komiksowe struktury w grach);
- reguły gier historycznych (od ujęcia historiograficznego do historiozoficznego), dokumentalnych (gry jako źródło społecznych wyobrażeń), autobiograficznych (gry jako teksty pamięci);
- reguły gier w ujęciu postkolonializmu, feminizmu, queer studies, men/women studies, ekokrytyki, animal studies i in.

### **Ważne terminy:**

- Forum odbędzie się w dniach **2-3 czerwca 2022 r.** na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej,
- Prosimy o wypełnienie formularza zgłoszeniowego do **31 marca 2022 r.:**  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc4W8UEA-aL1SUnsXjbrQFJ7s9yxG5IL\\_EeL-Y5YKaQLLDWiA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc4W8UEA-aL1SUnsXjbrQFJ7s9yxG5IL_EeL-Y5YKaQLLDWiA/viewform?usp=sf_link),
- do **30 września 2022 r.** czekamy na poprawione i uzupełnione referaty, które – po uzyskaniu pozytywnych recenzji - będą opublikowane w tematycznym numerze czasopisma „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” (70 pkt. wg listy ministerialnej).

### **Komitet organizacyjny:**

prof. UAM dr hab. Jerzy Borowczyk, prodziekan WFPIK UAM

prof. UAM dr hab. Krzysztof Skibski, prodziekan WFPIK UAM

prof. UAM dr hab. Wojciech Otto, dyrektor Instytutu Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych

prof. UAM dr hab. Justyna Czaja, z-ca dyrektora Instytutu Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych

prof. UAM dr hab. Rafał Kochanowicz, Instytut Filologii Polskiej

prof. UAM dr hab. Agnieszka Kula, Instytut Filologii Polskiej

prof. UAM dr hab. Marek Kaźmierczak, Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych

dr Joanna Pigulak, Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych

mgr Marcin Pigulak, Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych

mgr Karol Zaborowski, Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych

prof. UAM dr hab. Radosław Piętka, Instytut Filologii Klasycznej

dr Patryk Borowiak, Instytut Filologii Słowiańskiej

