

I FORUM GROZNAWCZE „ZASADY GRY”

2 czerwca 2022
Sala Komedy (321)

9.00-9.15 – Inauguracja Forum

9.15-9.45 – Wykład inauguracyjny: *Gramatyczne grymasy – redundancja w literaturze*, prof. Agnieszka Kula i prof. Krzysztof Skibski, UAM

9.45-10.00 – dyskusja



Sekcja 1. – prowadzenie: prof. UAM dr hab. Marek Kaźmierczak
ZASADY GRY Z PERSPEKTYWY TEORETYCZNEJ

10.00-10.15 – *Po co badano zasady gier? O współczesnej historii polskiego groznawstwa i anglojęzycznych game studies*, dr Stanisław Krawczyk

10.15-10.30 – dyskusja

10.30-10.45 – *Ludologia – badanie naukowe gier. Przeszłość, teraźniejszość i przyszłość*, dr Augustyn Surdyk, UAM

10.45-11.00 – dyskusja

11.00-11.15 – *Losowość i przypadek jako doświadczenie narracyjne w grach typu neo-rogue*, dr Justyna Janik, UJ

11.15-11.30 – dyskusja

11.30-11.45 – przerwa kawowa

I FORUM GROZNAWCZE „ZASADY GRY”

■ —————
Sekcja 2. – prowadzenie: dr Joanna Pigulak

MECHANIKI GIER A GATUNKI

11.45-12.00 - *Zbrojenie oka. Medialna archeologia techniki celowania i strzelania w grach cyfrowych*, dr Michał Dawid Żmuda, UR

12.00-12.15 - dyskusja

12.15-12.30 - *Głęboka dystrakcja jako zasada semiotyczna w politycznych, przeglądarkowych grach metaforach. Ujęcie międzynarodowe*, dr Miłosz Babecki, UWM

12.30-12.45 - dyskusja

12.45 – 13.00 - *Mechanika podróży w czasie w grach przygodowych*, mgr Krzysztof Czyżak, UAM

13.00-13.15 – dyskusja

13.15-13.30 – przerwa kawowa

Sekcja 3. – prowadzenie: prof. Mirosław Wobalis

PRAKTYKI GIER WIDEO

13.30-13.45 - *Kulturowe aspekty produkcji gier – zarys problematyki*, dr Adam Flamma, Dolnośląska Szkoła Wyższa

13.45-14.00 - dyskusja

14.00-14.15 - *Rola regulacji prawnych w kształtowaniu treści współczesnych gier i mechanizmów ich promocji*, dr Szymon Makuch, Dolnośląska Szkoła Wyższa

14.15-14.30 - dyskusja

14.30-14.45 - *Wpływ kultury hackerów, crackerów, presceny i demosceny na gamedev*, Łukasz Szałankiewicz, Collegium da Vinci w Poznaniu

14.45-15.00 – dyskusja

15.00-16.00 – przerwa obiadowa

I FORUM GROZNAWCZE „ZASADY GRY”

■ **Sekcja 4. – prowadzenie: prof. Michał Kłosiński**

EMOCJE, AFEKTY I TOŻSAMOŚĆ

16.00-16.15 - *Fast-pace-intense – mechanizmy zarządzania emocjami w grach wideo*, prof. Mirosław Wobalis, UAM

16.15-16.30 - dyskusja

16.30-16.45 - *Wysiętek emocjonalny jako podstawowa zasada miłości (dworskiej) w romansie Anomena w „Baldur’s Gate II”*, mgr Magdalena Bednorz, UŚ

16.45-17.00 - dyskusja

17.00-17.15 - *Tożsamość i afekty w kontekście mechanik i rozgrywek w grze „Tell Me Why”*, dr Katarzyna Marak i dr Nelly Strehlau, UMK

17.15-17.30 - dyskusja

17.30-17.45 - przerwa kawowa

Sekcja 5. – prowadzenie: dr Michał Dawid Żmuda

RELACJE CZŁOWIEK-TECHNOLOGIA-NATURA

17.45-18.00 - *Mitologie grania: nowe struktury mitu współczesnego. „Horizon: Zero Dawn”*, prof. Michał Kłosiński, UŚ

18.00-18.15 - dyskusja

18.15-18.30 - *Nasze ścieżki staną się drogami. Ekokrytyczne refleksje nad „Death Stranding” Hideo Kojimy*, mgr Karol Zaborowski, UAM

18.30-18.45 - dyskusja

18.45-19.00 - *Wirtualna groza wczoraj i dziś - rozwój gatunku survival horror w perspektywie historycznej*, dr Dominika Staszenko-Chojnacka, UŁ

19.00-19.15 - dyskusja

I FORUM GROZNAWCZE „ZASADY GRY”

Sekcja 6. – prowadzenie: Łukasz Szatankiewicz

WYZWANIE JAKO ZASADA GRY

9.30-9.45 - *Gameplay`owe transgresje w kontekście teorii Richarda Bartle'a, Davida Keirseya i Barta Stewarta*, prof. Rafał Kochanowicz, UAM

9.45-10.00 - dyskusja

10.00-10.15 - *Gra z historią. Narratywizowanie przeszłości na przykładzie „Cosmic Top Secret”*, dr Marcin Pigulak, UAM

10.15-10.30 - dyskusja

10.30-10.45 - przerwa kawowa

Sekcja 7. – prowadzenie: mgr Karol Zaborowski

EWOLUCJE STRUKTUR GIER



10.45-11.00 - *Literatura w grach wideo. Rozeznanie wstępne*, Mikołaj Ołownia, UAM

11.00-11.15 - dyskusja

11.15-11.30 - *Dźwiękowość gier wideo jako czynnik budujący spójność gier z jednej serii*, mgr Mikołaj Bajew, UMK

11.30-11.45 - dyskusja

11.45-12.00 - *Queerowanie gier Triple-A na przykładzie serii Assassin's Creed – możliwości i zagrożenia*, Ewelina Repeć, UAM

12.00-12.15 - dyskusja

12.15-12.30 - przerwa kawowa

3 czerwca 2022
Sala Teatralna
wejście z holu Biblioteki WFPiK od ul. Kowalczyka

I FORUM GROZNAWCZE „ZASADY GRY”



Sekcja 8. – prowadzenie: dr Marcin Pigulak POETYKA SAMOUCZKÓW I PORADNIKÓW

12.30-12.45 - *Turysta w cyfrowym świecie – specyfika growych przewodników*, dr Marcin M. Chojnacki, UŁ

13.00-13.15 - *Samouczki w grach wideo jako przewodniki po wirtualnych światach*, mgr Aleksander Kornacki, UMCS

13.15-13.30 - dyskusja

13.30-13.45 - *Reguły gry i zasady rywalizacji w (para)tekstach kultury e-sportowej*, dr Mateusz Felczak, Uniwersytet SWPS

13.45-14.00 - dyskusja

14.00-14.15 - przerwa kawowa

Sekcja 9. – prowadzenie: dr Marcin M. Chojnacki KREOWANIE CYFROWYCH ŚWIATÓW



14.15-14.30 - *Dynamiczny projekt otwartego świata w grze „Elden Ring”*, dr Krzysztof M. Maj, AGH

14.30-14.45 - dyskusja

14.45-15.00 - *Brighter future underground!': narracje utopijne i dystopijne w świecie „Fallout 3”*, mgr Michał Klata, UW

15.00-15.15 - dyskusja

15.15 – 15.30 - *Grofilia jako praktyka światopowieści*, dr Joanna Pigulak, UAM

15.30-15.45 - dyskusja

15.45 - Zakończenie I Forum Groznawczego