



Ogólnopolska Konferencja Naukowa *Dyskursy gier wideo*

Kraków, 5-7 czerwca 2015

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 Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej *Dyskursy gier wideo* zapraszają pracowników naukowych, doktorantów i studentów do podjęcia transdyscyplinarnej refleksji nad:

- historią przemysłu gromowego i ewolucją gier wideo;
- teorią gier wideo;
- filozofią gier wideo;
- krytyką gier wideo;
- estetyką gier wideo;
- etyką i polityką gier wideo;
- grami wideo w badaniach ludologicznych;
- grami wideo w perspektywie antropologiczno-kulturowej;
- grami wideo w dyskursie medialnym;
- grami wideo w perspektywie pedagogicznej;
- grami wideo w płynnej nowoczesności;



- dyskursami gier wideo (postkolonializm, dekonstrukcja, feminizm, gender studies, queer studies, men studies, etc.);
- transhumanizmem i cyborgizacją w grach wideo;
- grywalizacją (*gamification*) i nurtem *serious games*;
- najnowszymi spory ludologicznymi i krytycznymi (np. *Gamers Gate*);
- światotwórstwem i transmedialnością w grach wideo;
- sporem narratologii i ludologii;
- wkładem osobowości internetowych w rozwój krytyki gier wideo (np. Feminist Frequency, Angry Joe Show, The Cynical Brit, Clueless Gamer etc.);
- kulturą e-sportu;
- funkcjonowaniem gier wideo w dydaktyce uniwersyteckiej.

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**.

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 uiścić najpóźniej do **20 maja 2015 r.**

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). Najlepsze artykuły mogą zostać wytypowane do publikacji w recenzowanym międzynarodowym kwartalniku naukowym „Facta Ficta”.

Więcej informacji: www.dyskursygierwideo.wordpress.com



OŚRODEK BADAWCZY
FACTA FICTA