



KULTURA GIER  
KOMPUTEROWYCH

Konferencja młodych naukowców  
www.gry.uni.lodz.pl/konferencja

18-19 maja 2013, Łódź

Centrum Konferencyjne UŁ/Instytut Filozofii UŁ, ul. Kopcińskiego 16/18

## PROGRAM

18 maja, sobota	
SALA 1	
09:00-09:15	Uroczyste powitanie uczestników i rozpoczęcie konferencji
09:15-10:00	<b>Wykład inauguracyjny</b> Piotr Sitarski – <i>Badanie gier komputerowych jako dyscyplina naukowa.</i>
	Prowadzący: Piotr Sitarski
10:00-10:20	Sonia Fizek – <i>Model badania postaci grywalnej w grach typu CRPG – Pivoting the Player</i>
10:20-10:40	Adam Olczyk- „Your character has been robbed. Do you want to sue the other player?”. <i>Polskie prawo karne a „kradzież” przedmiotu w grze komputerowej.</i>
10:40-11:00	Wojciech Jaworski – <i>Rozwój elektronicznej rozrywki w Korei Południowej. Wpływ zjawiska na społeczeństwo.</i>
11:00-11:20	Maria B. Garda – <i>Ulotne bity – gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe.</i>
11:20-11:50	Dyskusja
11:50-12:05	Przerwa kawowa
	<b>Gry jako reprezentacja</b>   Prowadząca: Sonia Fizek
12:05-12:25	Marcin M. Chojnacki – <i>Flâneur w piaskownicy – o doświadczeniu nawigowalnej przestrzeni w grach komputerowych.</i>
12:25-12:45	Grzegorz Zyzik – <i>Maksymalne przyśpieszenie. Speedrun.</i>
12:45-13:05	Piotr Sterczewski – <i>Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych.</i>
13:05-13:25	Adam Podlewski – <i>Wyobrażenia technologiczna, technologia wyobraźni. Przedstawienie techniki i nauki w grach komputerowych.</i>
13:25-13:55	Dyskusja
13:55-15:20	<b>Przerwa obiadowa</b>
SALA 1	
SALA 2	
Gry i gender	
Narracyjność w grach	
	Prowadząca: Dominika Staszenko
	Prowadząca: Katarzyna Prajzner
15:20-15:40	Magdalena Cielecka – <i>Brzemie interaktywności – erotyka i seksualność w grach komputerowych</i>
15:40-16:00	Aleksandra Pietrzyk – <i>Gry wideo jako narzędzie komunikacji, integracji i edukacji społecznej – Dys4ia Anny Anthropy.</i>
16:00-16:20	Mateusz Kowalski – <i>Chłopak czy dziewczyna? Analiza wybranych bohaterów gier komputerowych.</i>
16:20-16:40	Dyskusja
16:40-16:55	Przerwa kawowa

SALA 1		SALA 2
	<b>Rola nawiązań w grach</b> Prowadzący: Marcin M. Chojnacki	<b>Gry kształtujące gracza</b> Prowadząca: Maria B. Garda
16:55-17:15	Dominika Staszko – <i>Motyw yūrei w japońskich grach komputerowych.</i>	Michał Jakubowski – <i>Sim Fun Y – pomiędzy realizmem a przyjemnością. Dlaczego symulacyjne gry decyzyjne powinny przygotować się na nowe pokolenie.</i>
17:15-17:35	Michał Szymański – <i>Gra komputerowa jako zjawisko „kultowe” – przyczyny i przejawy zjawiska na przykładzie „Heroes of Might and Magic III”.</i>	Elżbieta Sanecka – <i>Gamifikacja w edukacji w perspektywie psychologicznej.</i>
17:35-17:55	Tomasz Szczęsny – <i>Sposoby funkcjonowania odniesień intertekstualnych w grze Call of Juarez.</i>	Helena Sygnet – <i>Gry komputerowe w procesie zdobywania wiedzy o świecie antycznym.</i>
17:55-18:15	Dyskusja	
20:00	<b>Spotkanie integracyjne – Niebostan, ul. Piotrkowska 17</b>	
<b>19 maja (niedziela)</b>		
<b>SALA 1</b>		
<b>Poszukiwanie nowych form wyrazu   Prowadzący: Kamil Jędrasiak</b>		
10:00-10:20	Marta Majorek, Marta du Vall – <i>Nowy wymiar RPG (role-playing game). Ingress jako przykład gry opartej na crowdsourcingu i beta testach.</i>	
10:20-10:40	Agnieszka Przybyszewska - <i>Zagrać w literaturę. Playable literature – historia (nie)jednego przypadku.</i>	
10:40-11:00	Robert Dudziński - <i>Pokazać niewyraźną groźbę. Call of Cthulhu: Mroczne Zakątki Świata jako przykład adaptacji literatury na język gier komputerowych.</i>	
11:00-11:20	Dyskusja	
11:20-11:35	<b>Przerwa kawowa</b>	
	<b>Gry wobec sztuki   Prowadząca: Agnieszka Przybyszewska</b>	
11:35-11:55	Kamil Jędrasiak - <i>Sztuka w grach, gry w sztuce – sztuka a wirtualna rozrywka.</i>	
11:55-12:15	Krzysztof M. Maj - <i>Stworzenie świata jako gałąź sztuki. O istocie światotwórczości w grach komputerowych.</i>	
12:15-12:35	Damian Kalitan - <i>Wykorzystanie mitów w grach komputerowych.</i>	
12:35-12:55	Dyskusja	
12:55-13:10	<b>Przerwa kawowa</b>	
	<b>Adaptacje   Prowadzący: Michał Jakubowski</b>	
13:10-13:30	Jakub Kłeczek - <i>Lokacje teatralne w cyfrowych grach fabularnych jako przyczynek do refleksji nad remediacją teatru, w obrębie gier komputerowych.</i>	
13:30-13:50	Mateusz Felczak – <i>Na małym i dużym ekranie. Gry komputerowe w relacji telewizyjnej.</i>	
13:50-14:10	Łukasz Kucharski - <i>Najgorętszy romans w historii rozrywki – gry wideo i film.</i>	
14:10-14:30	Dyskusja	
14:30	<b>Zakończenie konferencji</b>	