



OGÓLNOPOLSKA KONFERENCJA GROZNAWCZA „W POSZUKIWANIU TOŻSAMOŚCI GIER”

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej
Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych
Groznawcze Koło Naukowe “Gekon”

27 maja 2023
Sala Teatralna Collegium Maius

9.00-9.20

INAUGURACJA KONFERENCJI

SEKCJA I. PERSPEKTYWA GENOLOGICZNA

Moderator: Mikołaj Olejnik

9.20-9.40

Przemoc w grach cyfrowych w kontekście konwencji i gatunkowości, Michał Mróz

9.40-10.00

Poetyka oraz perspektywy na przyszłość gatunku soulslike, Michał Czyński

10.00-10.20

„Tactical shooter” – analiza podgatunku, Mateusz Galicki

SEKCJA II. PERSPEKTYWA NIECYFROWA

Moderator: Laurent Banaszak

10.30-10.50

„Nie myśl wiele, ciskaj śmieie”. Zabawa i przepowiadanie przyszłości na szlacheckim dworze w świetle sortilegium Seweryna Bączalskiego „Fortuna albo szczęście”, Matylda Paszkiewicz

10.50-11.10

Z ekranu na stół – ontologia adaptacji na przykładzie „Heroes of Might and Magic III: The Board Game”, Zuzanna Szymczak

11.10-11.30

Gry niecyfrowe: Niekochane dziecko branży growej?, Michał Pędziwiatr, Tomasz Bagiński

11.30-12.00

Przerwa kawowa

SEKCJA III. PERSPEKTYWA ANALITYCZNA 1

Moderator: Piotr Shukla

12.00-12.20

Symulacyjne gry cyfrowe – sposób na doświadczenie historii, Wiktor Gola

12.20-12.40

Japonia po japońsku, czyli o japońskiej lokalizacji „Ghost of Tsushima”, mgr Joanna Witczak

12.40-13.00

„Red Dead Redemption 2”: Pomiędzy kulturowym miszmaszem, a realistyczną narracją, Zuzanna Golec

SEKCJA IV. PERSPEKTYWA ANALITYCZNA 2

Moderator: Kacper Kidziak

13.10-13.30

Jamais vu. Społeczny irrealizm i krytyka ideologii w grze „Disco Elysium”, Piotr Shukla

13.30-13.50

Tożsamość bohatera wobec nieznanego, Laurent Banaszak

13.50-14.10

O intertekstualnych związkach „Marienbadu” Witolda Podgórskiego z filmem „Zeszłego roku w Marienbadzie”, Tomasz Śmigielski

14.10-15.10

Przerwa obiadowa

SEKCJA V. PERSPEKTYWA ANALITYCZNA 3

Moderator: Michał Mróz

15.10-15.30

Tożsamość cyfrowej grozy – przekładalność i nieprzekładalność „wyobraźni” Lovecrafta (substytucje, addycje, redukcje etc.), Kinga Kolarczyk

15.30-15.50

Analiza własności przestrzennych „Amnesia: The Dark Descent”. Wstęp do rozważań nad gotycyzmem w medium gry wideo, Adam Włodarczyk

15.50-16.10

„Alice: Madness Returns” jako doświadczenie neuroestetyczne, Ewelina Repeć

SEKCJA VI. PERSPEKTYWA PSYCHOANTROPOLOGICZNA 1

Moderator: Ewelina Repeć

16.20-16.40

Rola muzyki w sferze gier cyfrowych – funkcje wewnątrzgrywych kompozycji, twórczość fanowska, transakcentacje znaczeniowe, Bartosz Dula

16.40-17.00

Kultura fanowska w erze nowych technologii: wykorzystanie narzędzi AI dla rozwijającej się społeczności graczy, Mikołaj Olejnik

17.00-17.20

Trendy kulturowe w grach typu LARP na przykładzie poznańskiego i warszawskiego środowiska graczy, Natan Murlik

17.20-17.50

Przerwa kawowa

SEKCJA VII. PERSPEKTYWA PSYCHOANTROPOLOGICZNA 2

Moderator: mgr Radosław Trepanowski

17.50-18.10

Wpływ sytuacji stresowych na adaptatory na przykładzie sesji RPG, Aleksandra Rewerska, Antonina Świdurska

18.10-18.30

FOMO: Czas i pieniądz. Fear of Missing Out i jego wykorzystanie w grach wideo, Damian Skroński

18.30-18.50

Sięgając Złotych Gwiazd – Achievement jako motywator w „Honkai Star Rail”, Kacper Kidziak

18.50-19.10

Ascertaining the Position of Milsim Games Amongst Military Gamers and the Behaviour of Game-Switching, Li Chang-Ting

WYKŁAD KOŃCOWY

Moderator: Tomasz Śmigielski

19.20-19.40

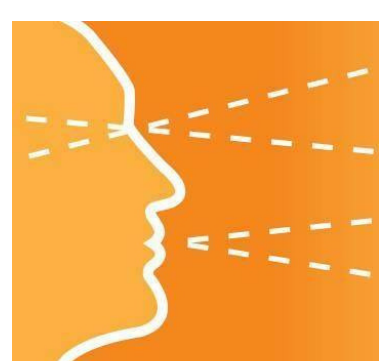
Sportowe kariery w branży esportowej – przegląd zakresu literatury, mgr Radosław Trepanowski

19.40-19.50

ZAMKNIĘCIE KONFERENCJI



GROŹNAWCZE KOŁO
NAUKOWE „GEKON”



INSTYTUT FILMU,
MEDIÓW I SZTUK
AUDIOWIZUALNYCH
UAM



OŚRODEK MCLUHANA

OŚRODEK STUDIÓW NAD
KOMUNIKOWANIEM IM.
MCLUHANA