

Ogólnopolska Konferencja Groznawcza: “Magia bitów: religia, duchowość i okultyzm w świecie gier”

PROGRAM

20.04 Sala Teatralna

9:00 – 9:15 **Otwarcie konferencji** (prof. UAM dr hab. Marek Kaźmierczak),
prof. UAM dr hab. Mirosław Wobalis - *Perspektywy badań groznawczych*

Psychologiczne aspekty duchowości

9:15 – 9:35 Michał Kosakowski (UAM) - *Kognitywne nauki o Zarządzie. Wątki anomalistyczne w grze CONTROL*

9:35 – 9:55 Radosław Trepanowski (UAM) - *Religijność i jej rola w kontekście gier wideo*

9:55 – 10:15 Julia Drumińska (UAM) - *Katharsis - rozwój dojrzałej tożsamości przez pryzmat tworzenia postaci w grach RPG*

Przerwa kawowa

Filozofie i religie światopowieści

10:30 – 10:50 Kacper Kidziak i Zuzanna Wnuk (UAM) - *Kreacja awatara a spektrum samowrażenia w grach otome*

10:50 – 11:10 Karol Zaborowski (UAM) - *Thaumaturgia dla bystrzaków, albo wszystkie demony Warszawy w The Thaumaturge*

11:10 – 11:30 Natalia Ratkowska (UAM) - *Ceremonie oraz praktyki religijne jako narzędzia do kształtowania światopowieści w grach wideo*

Przerwa kawowa

Wiara w ujęciu narratologicznym

11:45 – 12:05 Joanna Witczak (UAM) - *„Porzućcie wszelką nadzieję, którzy tu wchodzicie” – mistyczne i magiczne aspekty gier z serii Devil May Cry*

12:05 – 12:25 Jakub Kwolek (AGH) - *Czy w mieście snów jest miejsce dla Boga? – analiza religii w grze Cyberpunk 2077 pod kątem New Age*

12:25 – 12:45 Laurent Banaszak (UAM) - *Pomiędzy tradycją, a postępem - obraz biopolis w serii Pathologic*

Wykład gościnny

12:45 – 13:10 Mikołaj Kołyszko (UJ) - *Biblia, gnoza, Enuma Elisz, Zaratusztra i okultyzm – czyli o kreacji uniwersum Diabło*

Przerwa lunchowa

Antropologiczne doświadczanie śmierci

14:25 – 14:45 Kacper Wiecha (UJ) - *Archetypy mitologiczne w kosmogonii uniwersum serii Dark Souls*

14:45 – 15:05 Krzysztof Olszamowski (AGH) - *Wszystko musi umrzeć – doświadczenie śmierci jako wyznacznik poetyki konwencji gier soulslikes*

15:05 – 15:25 Grzegorz Zyzik (UO) - *Demoniczna symbolika szkoty w serii gier Obscure*

15:25 – 15:45 Michał Czyński (UAM) - *Cthulhu Fhtagn! – czyli o realizacji mitologii H.P. Lovecrafta w Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*

Przerwa kawowa

Groznawczy obraz Elizjum

16:00 – 16:20 Józefina Jasińska (UAM) - *Nibyświaty, czyli równoległe przestrzenie wyobcowanych demiurgów. O twórczości Henry'ego Dargera i kolektywu ZA/Um*

16:20 – 16:40 Jakub Dzieciuch (UAM) - *Magia Świadomości Klasowej. Analiza Infra-Materializmu w Disco Elysium (ZA/UM, 2019)*

16:40 – 17:00 Krzysztof Lach (UJ) - *Magia umiejętności w Disco Elysium*

Przerwa kawowa

W poszukiwaniu duchowej tożsamości

17:15 – 17:35 Janina Repeka (UG) - *Niosąc pomoc trollom i sobie: nowa odłona skandynawskiego folkloru w grze „Röki”*

17:35 – 17:55 Agata Kiełb (UJ) - *Symbolika podróży w zaświaty w Kentucky Route Zero*

17:55 – 18:15 Zuzanna Golec (UMK) - *Gry jako narzędzie ewangelizacji: herezja czy nowa możliwość dla kościoła?*

Zamknięcie pierwszego dnia konferencji

Ogólnopolska Konferencja Groznawcza:
“Magia bitów: religia, duchowość
i okultyzm w świecie gier”

PROGRAM

21.04 Sala Teatralna

9:00 – 9:05 Otwarcie drugiego dnia konferencji

Wykład gościnny

9:05 – 9:30 dr Radosław Bomba (UMCS) - *Gra "Niezwyciężony" w perspektywie koncepcji laminalności i liminoidalności Victora Turnera (online)*

Společno-polityczne aspekty duchowości

9:40 – 10:00 Zuzanna Szymczak (UAM) - *Rola postaci w grach gatunku toy horror: Analiza wpływu na doświadczenie graczy*

10:00 – 10:20 Jacek Adamczak (UAM) - *“Satanic panic” lat 80. i 90. XX wieku w Stanach Zjednoczonych jako źródło inspiracji w grze “FAITH: The Unholy Trinity”*

10:20 – 10:40 Tomasz Kielar (UAM) - *“Manifestacja hegemonii polityczno-kulturowej na przykładzie nurtu gier cyfrowych post-WTC oraz gry Army of Two”*

Przerwa kawowa

Adaptacje motywów biblijnych

10:55 – 11:15 Julia Kucybała (UAM) - *Tłumacz-zbawiciel: rola głównego bohatera w Chants of Sennaar*

11:15 – 11:35 Krzysztof Radziszewski (UAM) - *Religia, trauma, dzieciństwo: Analiza The Binding of Isaac jako autobiograficznej narracji duchowej*

11:35 – 11:55 Konrad Paszkowski (UAM) - *Męka i nadzieja - narracja pasyjna w grach fabularnych na przykładzie gry „Gasnące Słońce”*

Przerwa kawowa

Dynamika konfliktów moralnych

- 12:10 – 12:30** Dawid Zdort (UAM) - *Aksjologiczna opozycja światła i ciemności wśród bogów świata Hollow Knight*
- 12:30 – 12:50** Jakub Matuła (UAM) - *Magia i religia jako symbiotyczna relacja światło- i konfliktotwórcza w uniwersum Dishonored. Analiza zabiegów i wpływów na narracje*
- 12:50 – 13:10** Karol Faleńczyk (UAM) - „*This is the ritual to lead you on*”, czyli potencjał narracyjny kultów w *Alan Wake 2*

Przerwa lunchowa

Wiara zakorzeniona w kulturze

- 14:30 – 14:50** Zuzanna Czernic (UAM) - *Przemoc w kulcie, analiza Cult of the Lamb*
- 14:50 – 15:10** Tomasz Śmigielski (UAM) - *Droga smoka – duchowość, filozofia, etyka i sztuki walki w Sifu (Sloclap, 2022 r.)*
- 15:10 – 15:30** Bartosz Rogala (UMK) - *Sztuka sakralna tubylczych ludów wyspy Teer Fradee w uniwersum gry wideo "GreedFall"*

Przerwa kawowa

Poetyka grozy

- 15:45 – 16:05** Marek Jura - *Strach artystyczny – złota era „indie”*
- 16:05 – 16:25** Nikodem Parchem (UAM) - *Kiedy znane stają się nieznanne, czyli o strachu przed domem i potencjale nastrojogennym przekształcenia przestrzeni bezpiecznej w niebezpieczną*
- 16:25 – 16:45** Dawid Mikołajczak (UAM) - *Analiza genezy i przedstawienia duchów oraz przedmiotów magicznych w grze Phasmophobia*

Przerwa kawowa

Religie w strukturze światów

- 17:00 – 17:20** Maria Zarzycka (UAM) - *Kreacja religijnych podróży w świecie sztuk audiowizualnych*
- 17:20 – 17:40** Aleksandra Kaniuk (UAM) - *Motywy religijne w Neon White*
- 17:40 – 18:00** Kinga Kolarczyk (UAM) - *Bóg jest martwy - analiza funkcjonowania systemu religijnego w społeczeństwie autorytarnym na przykładzie Primordii*

Zamknięcie konferencji