

CENTRUM BADAŃ GIER WIDEO UMCS
zaprasza na serię spotkań

CZYTANIE

OTWARTE SEMINARIUM GROZNAWCZE

O EKRANIE

CO

Otwarte seminarium groznawcze to seria spotkań, w czasie których będziemy wspólnie czytać wybrane, ważne dla groznawstwa teksty krytyczne i dyskutować o szeroko pojętej kulturze gier wideo.

DLA KOGO

Seminaria kierowane są przede wszystkim do słuchaczy i słuchaczki studiów doktoranckich i magisterskich zainteresowanych tematyką gier wideo, ale otwarte są dla wszystkich chętnych do czytania i rozmowy.

GDZIE

Sala Rady Wydziału Humanistycznego,
Wydział Humanistyczny UMCS,
Pl. Marii Curie-Skłodowskiej 4a, 20-01 Lublin

KIEDY

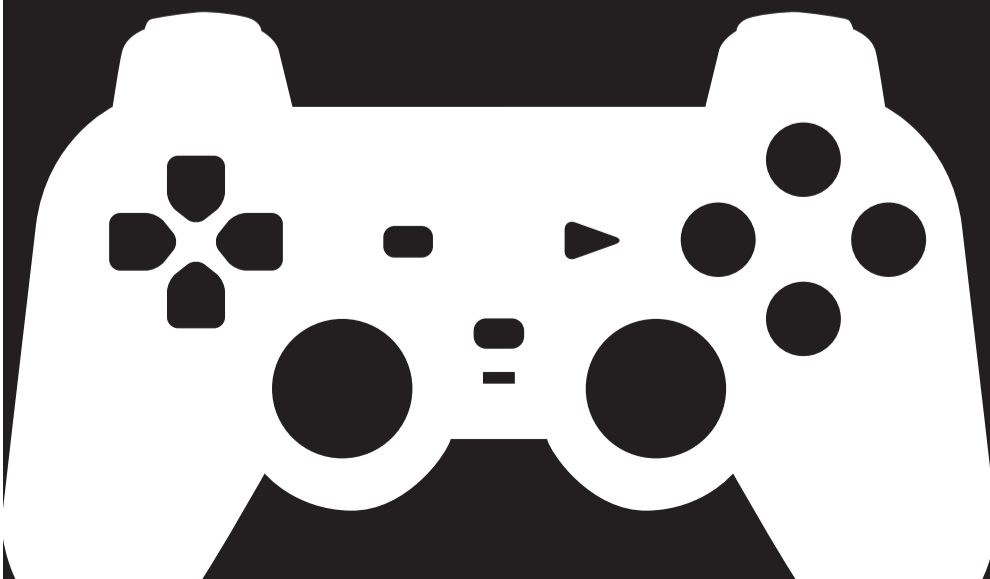
Wszystkie spotkania odbywają się w godzinach 18:00–19:30.

JAK

Wszystkie lektury dostępne są na stronie seminarium na nowym *Wirtualnym Kampusie* (Jednostki Pozawydziałowe). Na Kampusie dostępne będą również wszystkie materiały pojawiające się w czasie spotkań. Czytamy po angielsku i polsku; dyskutujemy po polsku. Semina-ria są otwarte – możliwe jest uczestnictwo w pojedynczych spotkaniach.

PYTANIA: centrumgierumcs@gmail.com

Za seminarium odpowiedzialni są:
Radosław Bomba (Instytut Kulturoznawstwa)
i Paweł Frelik (Instytut Anglistyki).



PLAN

- 30.10.2017 **GRY JAKO TEKSTY**
Clint Hocking – *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*
Piotr Kubiński – *Imersja jako wyznacznik poetyki gier wideo*, z: *Gry wideo: Zarys poetyki*
Krzysztof M. Maj – *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*
- 20.11.2017 **GATUNEK W GRACH**
Thomas Apperley – *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*
Dominic Arsenault – *Video Game Genre, Evolution and Innovation*
- 11.12.2017 **ANALIZA GIER WIDEO**
Ian Bogost – *Procedural Rhetoric*, z: *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*
- 15.01.2018 **MAPY I OBRAZY**
Bjarke Liboriussen – *The Landscape Aesthetics of Computer Games*
Tomasz Z. Majkowski – *Pasja kartograficzna. Wyobraźnia imperialna i mapy w grach wideo z otwartym światem*
- 26.02.2018 **GRY I POLITYKA**
Souvik Mukherjee – *Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism*
Vit Sisler – *Digital Arabs: Representation in Video Games*
- 05.03.2018 **GRY I KAPITALIZM KOGNITYWNY**
Nick Dyer-Witheford & Greig de Peuter – *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games (3–67)*
- 16.04.2018 **MODOWANIE I INNE AKTYWNOŚCI GRACZY**
Julian Kücklich – *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*
Paweł Frelik – *The master's digital tools: Cognitive capitalism and non-normative gaming practices*
- 21.05.2018 **PŁEĆ I TOŻSAMOŚĆ**
John Vanderhoef – *Casual Threats: The Feminization of Casual Video Games*
Thomas Apperley – *Gaming's Secret Public. Nerdcore Porn*
Matt Conn – *Gaming's Untapped Queer Potential as Art*
- 04.06.2018 **GRACZE**
Leigh Alexander – *"Gamers" don't have to be your audience. "Gamers" are over*
Dan Golding – *The End of Gamers*
Eric Zimmerman – *Manifesto for a Ludic Century*