



26.05.2017

Data wydarzenia: 05.06.2017 g.18:00

Wykład otwarty dr. Pawła Schreibera (UKW): Czy gry komputerowe są grami? / z cyklu "Poza interfejsem: informatyka i humanistyka"

Typ wydarzenia: Wykład

Miejscowość: Warszawa

Organizatorzy: Uniwersytet Warszawski

Chociaż o tzw. grach komputerowych myślimy jako o zjawisku należącym do szerszej kategorii gier w ogóle, to znajdujemy wśród nich coraz więcej przykładów, które bardzo trudno dopasować do klasycznej definicji gry. Może więc mamy do czynienia ze zjawiskiem wykraczającym już poza tradycyjną kategorię gier? Jeśli tak, to może trzeba jednak znaleźć dla nich jakąś nową nazwę? Rozważania te wykroczyły już poza czysto akademickie spory – wydarzenia takie, jak spór Gamergate udowodniły, że jest to temat śmiertelnie poważny również dla społeczności graczy. Oraz jeden z najistotniejszych problemów, jakie gry komputerowe napotykają w walce o swoją reputację.

dr Paweł Schreiber (UKW) – adiunkt w Katedrze Filologii Angielskiej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. Współautor programu specjalności GAMEDEC – badanie i projektowanie gier, funkcjonującej w ramach kierunku humanistyka drugiej generacji na UKW. Pisuje o teatrze w czasopiśmie "Didaskalia" i "Teatr", a o grach w miesięczniku "Pixel", na blogu jawnesny.pl i w portalu culture.pl. Juror Paszportów Polityki 2016 w kategorii kultura cyfrowa.

Miejsce: Wydział Neofilologii UW, ul. Dobra 55, sala 1.007

Wydarzenie jest **częścią cyklu wykładów otwartych „Poza interfejsem: informatyka i humanistyka”**, organizowanego przez Laboratorium Cyfrowe Humanistyki UW. Podczas kolejnych spotkań zaproszeni specjaliści i specjalistki przedstawią różne aspekty humanistycznej refleksji na temat oprogramowania, technologii i cyfrowości. Sprawdzimy, co kryje się za nieprzejrzyistymi interfejsami, jak algorytmy wpływają na nasze myślenie o kulturze i jak używane oprogramowanie formuje nasz sposób pisania i tworzenia narracji. Zobaczymy, jak wiele wspólnego ma kod z twórczością artystyczną i zastanowimy się nad etycznym wymiarem postępującej automatyzacji.

Na wykłady zapraszamy wszystkich zainteresowanych krytyczną analizą kultury

cyfrowej – zarówno osoby nie posiadające doświadczenia w pracy z kodem, jak i programistów, którzy chcieliby spojrzeć na swoją pracę z nieco innej perspektywy.

(ze strony organizatorów)

Linki:

- <http://lach.edu.pl/blog/warsztaty/gry-komputerowe-sa-grami/>

Słowa kluczowe: informatyka, gry video, gry wideo, gry komputerowe, gry, Laboratorium Cyfrowe Humanistyki, humanistyka cyfrowa