



12.10.2015

Data wydarzenia: 27.10.2015 - 27.10.2015

Gry wideo jako forma komunikacji społecznej / 1

Typ wydarzenia: Konferencja

Miejscowość: Kielce

Organizatorzy: Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

Grupy docelowe: Studenci, Doktoranci, Samodzielni Pracownicy Naukowi, Inni

„Gry wideo jako forma komunikacji społecznej” – to tytuł konferencji, która 27 października odbędzie się w Instytucie Dziennikarstwa i Informacji. Wciąż przyjmowane są zgłoszenia od osób, które chcą wygłosić referaty.

Gry wideo istnieją już od ponad 50 lat. Przeszły długą drogę od eksperymentalnych projektów tworzonych przez naukowców i inżynierów, do ogromnego medium, którego budżet dorównuje branży filmowej.

Stały się także obiektem zainteresowań naukowców różnych specjalności. Również w naszym kraju powoli zaczynają być traktowane jako istotna forma komunikacji.

- Konferencja „Gry wideo jako forma komunikacji społecznej” wpisuje się w ten trend. Chcemy, żeby stała się ona miejscem, gdzie osoby zainteresowane tą tematyką będą mogły podzielić się wiedzą o swoim hobby. Nie trzeba mieć tytułu naukowego, żeby zaprezentować swój referat na temat gier. Wystarczy trochę chęci i pasji. Tematyka wystąpień może być naprawdę szeroka, bo podejście do gier wideo staje się interdyscyplinarne – mówi jeden z organizatorów, Przemysław Ciszek.

Prelegenci powinni zmieścić się w czasie 15 minut. Proponowane zagadnienia: historia gier, gry retro, gry sieciowe (MMO, MOBA itp.), bohaterowie gier, kulturotwórcza rola gier, konwergencja, język gier i język w grach, prasa o grach, recepcja gier, gry mobilne, e-sport, społeczności graczy, marketing gier, grywalizacja.

Zgłoszenia należy nadsyłać na adres: konferencjaograch@gmail.com

Biuletyn Polonistyczny

Data zgłaszania prelegentów: 19.10.2015 22:00

Do pobrania:

- beventsfiles20169bGryWideoProgram.pdf

Linki:

- <http://www.ujk.edu.pl/news/?id=3398&c=4,25,19>

Słowa kluczowe: komunikacja społeczna, gry wideo