



16.09.2016

Data wydarzenia: 15.11.2016 - 15.11.2016

Gry wideo jako forma komunikacji społecznej / 2

Typ wydarzenia: Konferencja

Miejscowość: Kielce

Organizatorzy: Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

Grupy docelowe: Studenci, Doktoranci

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

Stały się obiektem zainteresowań naukowców różnych specjalności, od pedagogów, przez literaturoznawców i kulturoznawców po inżynierów. Również w naszym kraju powoli przestają być traktowane jako coś niepoważnego i nieistotnego. Świadczy o tym między innymi rosnąca liczba publikacji naukowych na temat gier i graczy.

Zaczynają być uznawane za niezwykle istotny element masowego komunikowania. W czasach, gdy coraz mniejszą rolę odgrywają tradycyjne środki komunikowania, takie jak telewizja, radio i prasa, gry stają się

Konferencja „Gry wideo jako forma komunikacji społecznej” to jedyne tego typu wydarzenie naukowe w województwie świętokrzyskim i jedno z nielicznych w tej części kraju. Uniwersytet Jana Kochanowskiego ma ambicje być miejscem swobodnego przepływu wiedzy z każdej dziedziny, nie tylko tych uznawanych za kluczowe dla gospodarki i przemysłu. Stawiamy także na rozwój nauk humanistycznych w nowych obszarach.

Zapraszamy studentów i doktorantów wszystkich kierunków.

Proponowana tematyka:

- historia gier
- gry retro
- gry sieciowe (MMO, MOBA itp.)
- bohaterowie gier
- kulturotwórcza rola gier
- konwergencja
- język gier i język w grach

- media o grach
- recepcja gier
- gry mobilne
- e-sport
- społeczności graczy
- grywalizacja

Tematy wystąpień wraz ze streszczeniami (do 1000 znaków) oraz afiliacje prosimy przysyłać na adres: konferencjaograch@gmail.com

Termin nadsyłania zgłoszeń: 20.09.2016

Prelegenci zostaną poinformowani o przyjęciu wystąpień do 24.09.2016

Opłata konferencyjna wynosi 50 zł.

Data zgłaszania prelegentów: 20.09.2016 21:30

Słowa kluczowe: gry wideo, media, ponowoczesność, gry komputerowe, kultura