

11.45

Rozpoczęcie konferencji

12.00

Wykład otwierający:

dr Miłosz Markocki:

Game narrative framework vs player narrative -
jak powstają historie w grach

13.00 - 14.30

mgr Grzegorz Zyzik:

Empatyczny szept. Narracja i kategoria męskości w Life is Strange 2

mgr Agnieszka Staszak:

Reprezentacja społeczeństwa robotów w grze przygodowej „Stray”

Damian Skroński:

Homo Ludens. O przyczynach zła wśród graczy

15.00 - 16.00

Panel dyskusyjny:

„Praktyka-kontra-teoria”

16.30 - 18.00

Ewelina Repeć:

Doświadczenia i praktyki współczesnych graczek -
analiza źródeł internetowych

Kacper Kidziak:

Detektyw podróżnikiem w czasie -
temporalne narzędzia śledcze w grach cyfrowych

Mikołaj Olejnik:

Grofilia: fanowskie praktyki współczesnych graczy oraz strategie
marketingowe producentów gier

18.00 - 19.00

Zuzanna Golec:

Jeszcze granie czy już oglądanie?

Relacje między grami i filmami na wybranych przykładach

Bartosz Rogala:

Sztuka w grach wideo

19.00

Zakończenie konferencji