

PROGRAM SEMINARIUM

Sala C037, Wydział Humanistyczny UŚ, ul. Uniwersytecka 4, Katowice

10:00-11:30

Pyszne piksele: dyskusja inspirowana książką *Delicious Pixels: Food in Video Games*

Rozmówcy: dr Agata Waszkiewicz (autor) i dr Nina Augustynowicz

Prowadząca: dr Agnieszka Kliś-Brodowska

11:30-11:45 przerwa

11:45-13:15 Panel 1: Semiotyka spożycia

Prowadzenie: dr Magdalena Bednorz

Krzysztof Olszamowski (AGH), Gra procentów: kontrowersyjne wykorzystanie alkoholu w grach cyfrowych

Mateusz Krupa (UŚ), Seria *Fallout*: jedzenie, paranoja i propaganda w erze atomu

Hubert Kruszy (UŚ), Więcej niż tylko przetrwanie: jedzenie jako środek progresji. Analiza ukazania pożywienia w grach survivalowych

13:15-13:45 Przerwa

13:45-15:15 Panel 2: Trawienie transgresji

Prowadzenie: dr Agnieszka Kliś-Brodowska

Kacper Łukowicz (UŚ), Trochę robak, trochę przekąska, a trochę potwór: analiza gry *BugsnaX* w kontekście horrorowej relacji pomiędzy ciałem a jedzeniem

Mikołaj Pokrzepa (UJ), Czy ludzkie mięso jest pożywne? Funkcja kanibalizmu w *Cruelty Squad*

Kacper Karwacki (UW), Pokarmy gnijące: pojęcie wstrętu i jego relacja z jedzeniem w grach wideo

15:15-15:30 Przerwa

15:30-17:00 Panel 3: Kreowanie konsumpcji

Prowadzenie: dr Nina Augustynowicz

Krzysztof Słowikowski (UŚ), Rola audio w doznawaniu sensorycznym jedzenia w grach komputerowych

Emilia Mazur (UW), Sushi-kot, czyli słodycz i konsumpcja

Eryk Froń (AGH), Jedzenie a tożsamość: Analiza znaczenia "special foods" dla tożsamości postaci w grze *Genshin Impact*

17:00-17:15 Podsumowanie seminarium