

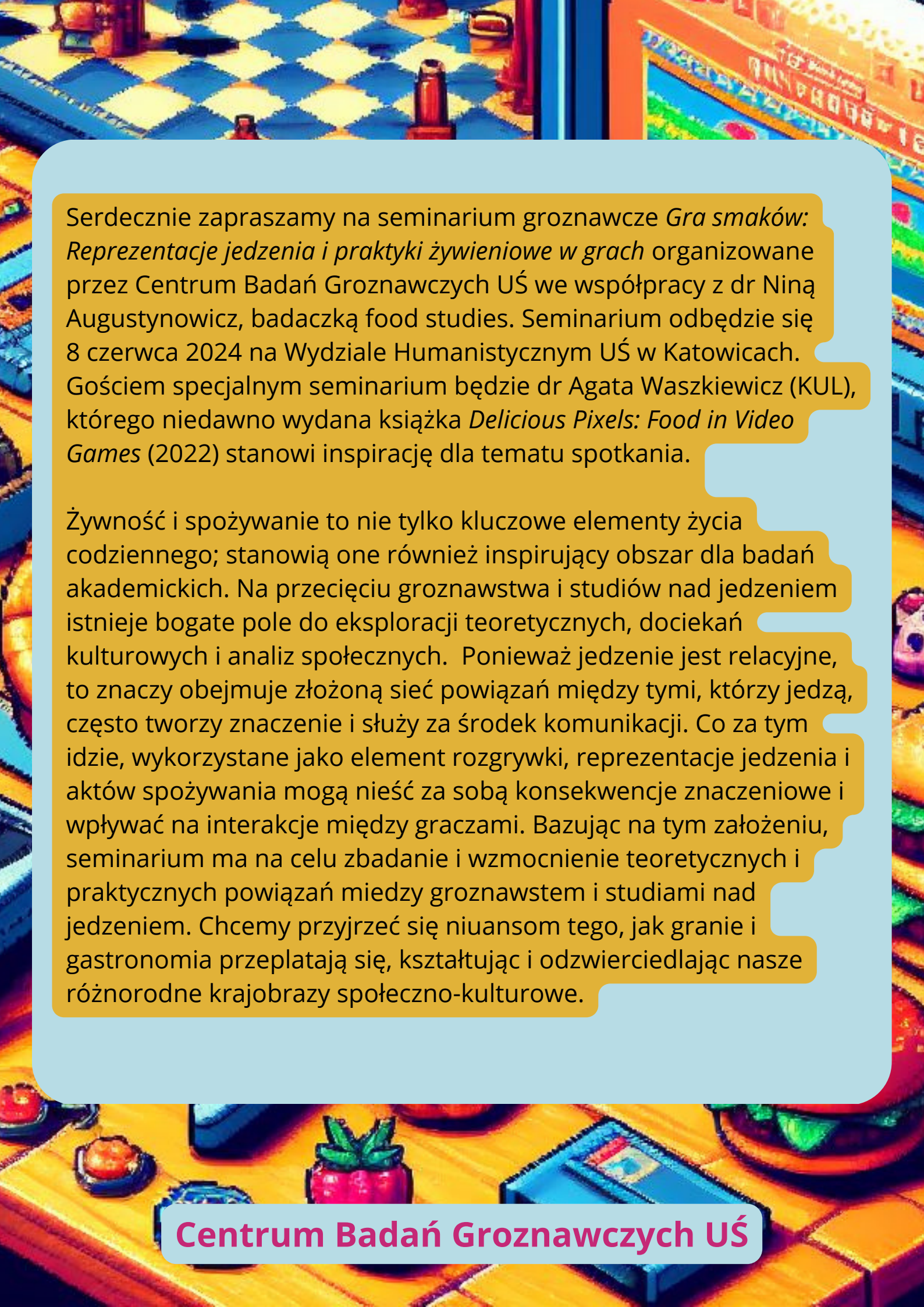
GRA SMAKÓW

Reprezentacje jedzenia i praktyki żywieniowe w grach



8 czerwca 2024

Wydział Humanistyczny UŚ
Katowice



Serdecznie zapraszamy na seminarium groznawcze *Gra smaków: Reprezentacje jedzenia i praktyki żywieniowe w grach* organizowane przez Centrum Badań Groznawczych UŚ we współpracy z dr Niną Augustynowicz, badaczką food studies. Seminarium odbędzie się 8 czerwca 2024 na Wydziale Humanistycznym UŚ w Katowicach. Gościem specjalnym seminarium będzie dr Agata Waszkiewicz (KUL), którego niedawno wydana książka *Delicious Pixels: Food in Video Games* (2022) stanowi inspirację dla tematu spotkania.

Żywność i spożywanie to nie tylko kluczowe elementy życia codziennego; stanowią one również inspirujący obszar dla badań akademickich. Na przecięciu groznawstwa i studiów nad jedzeniem istnieje bogate pole do eksploracji teoretycznych, dociekań kulturowych i analiz społecznych. Ponieważ jedzenie jest relacyjne, to znaczy obejmuje złożoną sieć powiązań między tymi, którzy jedzą, często tworzy znaczenie i służy za środek komunikacji. Co za tym idzie, wykorzystane jako element rozrywki, reprezentacje jedzenia i aktów spożywania mogą nieść za sobą konsekwencje znaczeniowe i wpływać na interakcje między graczami. Bazując na tym założeniu, seminarium ma na celu zbadanie i wzmocnienie teoretycznych i praktycznych powiązań między groznawstwem i studiami nad jedzeniem. Chcemy przyjrzeć się niuansom tego, jak granie i gastronomia przeplatają się, kształtując i odzwierciedlając nasze różnorodne krajobrazy społeczno-kulturowe.

Centrum Badań Groznawczych UŚ

Podczas seminarium proponujemy zatem refleksję nad rolą jedzenia w grach cyfrowych, sugerując, na przykład, następujące obszary tematyczne:

1. Relacje między jedzeniem a tożsamością - zarówno kodowanie tożsamości (płci, rasy i etniczności, hierarchii i norm społecznych, etc.) poprzez praktyki żywieniowe w grach, jak i sposoby, w jakie wybory kulinarne mogą wpływać na narrację i rozwój postaci
2. Przedstawienia kultur żywieniowych i kuchni w grach, kulinarne dziedzictwo kulturowe, rekonstrukcja historycznych praktyk żywieniowych oraz turystyka kulinarna w światach wirtualnych
3. Różnorodność i wrażliwość kulturowa w projektowaniu żywności w grze oraz wykluczenie i inność kodowane poprzez odmienne zwyczaje żywieniowe
4. Wspólnotowość i wspólne doświadczenia z jedzeniem - zarówno między graczami jak i między postaciami w grze
5. Praktyki i rytuały żywieniowe w społecznościach graczy i twórców gier
6. Żywność jako zasób - np. żywność jako element strategiczny w survival games, walka o zasoby żywnościowe, wykorzystanie reprezentacji pokarmu do przedstawienia relacji władzy, embargo kulinarno-handlowe i konflikty związane z różnicami kulturowymi w jedzeniu
7. Mechanika i estetyczno-etyczne aspekty głodu
8. Wyobrażenia przyszłości jedzenia - utopijne i dystopijne wizje praktyk żywieniowych w grach, przedstawienia alternatywnych zwyczajów żywieniowych w obliczu kryzysu klimatycznego
9. Konceptualizacje relacji ciała i pokarmu - wpływ gier na postrzeganie ciała i samoocenę graczy, interakcje z jedzeniem w grach a wpływ na ucieleśnienie doświadczeń rozgrywki
10. Doświadczenia sensoryczne i estetyczne jedzenia w grach oraz proceduralne aspekty przyjemności jedzenia
11. Kodowanie smaku w grach w wymiarze sensorycznym/zmysłowym, jak i kulturowym oraz sposoby wyrazu gustów kulinarnych
12. Gamifikacja gastronomii, grywalizacja praktyk kulinarnych, a także wartość edukacyjna i społeczna wirtualnych doświadczeń z jedzeniem, promowanie zdrowych nawyków żywieniowych poprzez rozgrywkę

**Zgłoszenia w formie krótkich abstraktów (200-300 słów)
oraz notki bio prosimy wysyłać na adres mailowy:**

seminarcbg@gmail.com do 21 kwietnia 2024

**Organizatorki: dr Nina Augustynowicz, dr Magdalena Bednorz,
dr Agnieszka Kliś-Brodowska**