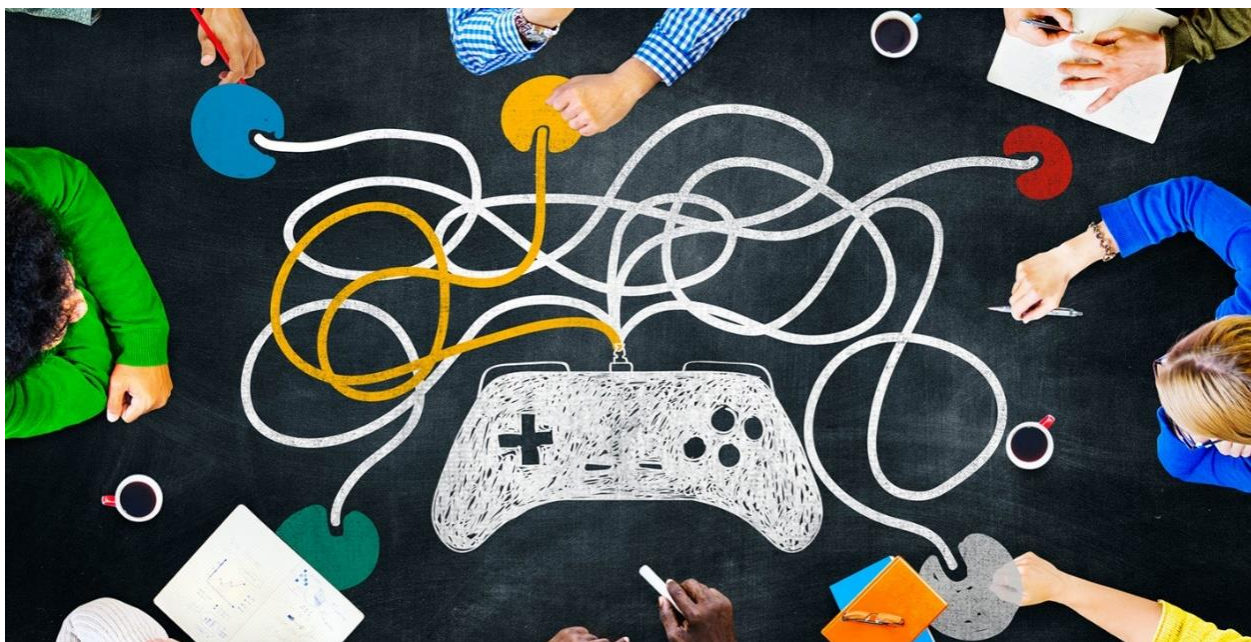


СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ РАН —  
ФИЛИАЛ ФЕДЕРАЛЬНОГО НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО СОЦИОЛОГИЧЕСКОГО  
ЦЕНТРА РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ НАУК  
ЦЕНТР ИССЛЕДОВАНИЯ СОЦИАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР МЕДИАФИЛОСОФИИ  
ЛАБОРАТОРИЯ ИССЛЕДОВАНИЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (ЛИКИ)



Научно-практическая конференция

## **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: КУЛЬТУРНЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ И СОЦИАЛЬНЫЕ ИНТЕРАКЦИИ**

19 октября 2018 года, Санкт-Петербург

Мир, созданный информационными технологиями, фактически представляет собой новейшую среду человеческого существования, пропуском в которую могут служить компьютерные игры. В играх возникают и совершенствуются технологические интерфейсы и языки восприятия, которые переходят затем во внеигровые сферы (образование, политику, сферу бизнеса, медицину, военное дело, журналистику, искусство и т. д.), но не менее важно и то, что в играх, помимо технологических интерфейсов, возникают новые интерфейсы культуры: мифологии повседневности, идеологии, до- и непонятные способы обнаружения себя в реальности.

Рост влияния компьютерных игр привел к новой дискуссии об изменении способов повествования. Линейное чтение и письмо отныне сосуществуют с эрготекстами и (интер)активными игровыми средами. Игры постоянно провоцируют нас не говорить, но действовать, тем самым затрудняя процедуры рефлексии, осмысления своей реальности. Признавая это, мы предлагаем обсудить языки компьютерных игр в широком смысле как

любые знаки, поддерживающие действие в этой реальности. Мы предлагаем также обратить внимание на дискурсы, сложившиеся вокруг игр, на ту смысловую машинерию, в поле которой говорят, пишут, размышляют об играх, создают фан-арт, генерируют мемы и т. п., на тот базис, что является основой социальных и интеллектуальных отношений, складывающихся внутри игровой культуры. Итак, в фокусе конференции — компьютерные игры, их языки, дискурсы о них, архитектура генерации их смыслов.

Приглашаем представителей социальных и гуманитарных наук, философов, профессионалов игровой индустрии и игровой журналистики, а также заинтересованных в осмыслении игрового опыта геймеров для обсуждения и диагностики социальных и культурных явлений внутри/вокруг компьютерных игр, игровой среды и сообщества.

### **Тематические направления для дискуссии:**

- Языки игровой коммуникации
- Аналитика метаигровых практик (стримы, летсплеи, спидраннинг и т. п.)
- Морфология компьютерных игр: удовольствие, преступление, табу
- Специфика игровой интеракции
- Формирование социальных практик в многопользовательских играх
- Символические структуры и знаки в виртуальных мирах и компьютерных играх
- Текстовые игры: pro et contra
- Компьютерные игры в повседневной коммуникации
- Топология цифрового ландшафта: environmental storytelling
- Политика и идеология в компьютерных играх
- Правовой дискурс о компьютерных играх
- Геймификация организационных коммуникаций
- Компьютерные игры: взгляд изнутри и извне
- Научные дискурсы о компьютерных играх
- Геймификации и (гейм)дизайн желания
- Игровые идентичности и стигматизация телесности
- Границы игры — границы коммуникации
- Компьютерная игра как медиум дигитальной чувственности
- Грамматика игровых интерфейсов

По результатам конференции будет издана **коллективная монография** (с индексацией каждого авторского раздела в РИНЦ).

### **Комплект заявки включает**

1) Заполненную форму участника

ФИО	место работы/учебы	ученая степень и звание	номер телефона и адрес эл. почты

2) Тезисы доклада объемом 350–500 слов. Теоретически ориентированные доклады предполагают раскрытие основных идей и понятий, а также методологии исследования. Доклады с упором на эмпирическую часть необходимо сопроводить разъяснением метода исследования. Доклады представителей игровой индустрии могут содержать как анализ игрового опыта, опыта создания игры и др., так и представление проблематической зоны современной игровой ситуации.

## **СРОК ПОДАЧИ ЗАЯВКИ — 10 сентября 2018 года**

Получившие приглашения по результатам отбора могут прислать рукопись статьи 0,8–1,5 п. л. Требования к оформлению рукописи: 14 шрифт, интервал 1, поля 2,5, список литературы располагается в алфавитном порядке после текста, в тексте в квадратных скобках номер источника в списке и страница. Пример: [2, с. 31].

## **СРОК ПОДАЧИ РУКОПИСИ — 15 октября 2018 года**

Участие и публикация бесплатные. Оргкомитет окажет финансовую поддержку авторам рукописей, выбранных на конкурсной основе.

Заявки и рукописи необходимо присылать по адресу: [games.languages@gmail.com](mailto:games.languages@gmail.com) (в теме письма просьба указать название конференции).

**Регламент докладов:** пленарные — 30 минут, секционные — 20 минут.

*Оргкомитет: Зиновьева Н. А., к.с.н., сотрудник Центра исследования социальных коммуникаций СИ РАН; Кононова О.В., к.э.н., доцент кафедры УГИС Университета ИТМО; Латыпова А. Р., сотр. ЛИКИ, секретарь научно-исследовательского семинара «Визуальные практики»; Ленкевич А. С., организатор семинара ЛИКИ, сотр. Центра медиафилософии; Муждаба А. Д., редактор [gamestudies.ru](http://gamestudies.ru), сотр. ЛИКИ; Орех Е. А., к.с.н., доцент кафедры теории и истории социологии СПбГУ; Очеретяный К. А., к.ф.н., ученый секретарь Центра медиафилософии, сотр. ЛИКИ; Савчук В. В., д.ф.н., проф., директор Центра медиафилософии; Сергеева О. В., д.с.н., доц., руководитель Центра исследования социальных коммуникаций СИ РАН; Скоморох М. М., сотр. ЛИКИ, аналитик цифрового искусства; Царев А. О., маг. Института философии СПбГУ, сотр. ЛИКИ; Царева А. В., к.э.н., доцент кафедры социологии культуры и коммуникации СПбГУ; Шевцов К. П., д.ф.н., проф.*