Uniwersytet Gdański

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Nazwa przedmiotu	Kod ECTS
Wprowadzenie do groznawstwa	8.0.11579

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot

Zakład Filmu i Mediów

Studia

wydział	kierunek		
Wydział Filologiczny	Kulturoznawstwo	poziom	pierwszego stopnia
		forma	stacjonarne
		moduł specjalnościowy	kultura mediów elektronicznych i redakcja stron internetowych
		specjalizacja	wszystkie

Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)

dr Marta Tymińska

Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin

Formy zajęć

Ćw. audytoryjne

Sposób realizacji zajęć

zajęcia on-line, zajęcia poza pomieszczeniami dydaktycznymi UG, zajęcia w sali dydaktycznej

Liczba godzin

Ćw. audytoryjne: 30 godz.

Liczba punktów ECTS

3

30 godzin - uczestnictwo w zajęciach;
25 godzin - studiowanie literatury przedmiotu;
20 godzin - przygotowanie do kolokwium lub pracy zaliczeniowej.
Razem: 75 godzin = 3 ECTS.

Termin realizacji przedmiotu

2022/2023 letni

Status przedmiotu

- fakultatywny (do wyboru)
- obowiązkowy

Język wykładowy

polski

Metody dydaktyczne

- Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków)
- Dyskusja
- Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny)
- Praca w grupach

Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne

Sposób zaliczenia

Zaliczenie na ocenę

Formy zaliczenia

- wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja
- ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru
- kolokwium
- Inne - do ustalenia z grupą.

Podstawowe kryteria oceny

Średnia ocen za: kolokwium, aktywność, prezentację.

Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się

zakładany efekt uczenia się	udział w dyskusji	kolokwium	prezentacja	prace śródsemestralne
	Wiedza			
K_W05	+	+	+	+
	Umiejętności			
K_U06	+	+	+	
K_U07	+	+	+	+
	Kompetencje społeczne			
K_K02	+	+		+

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi

A. Wymagania formalne

wybór specjalności

B. Wymagania wstępne

Znajomość języka angielskiego (bierna) na poziomie B1.
Znajomość podstawowych definicji związanych z kulturą popularną oraz kulturą audiowizualną.

Cele kształcenia

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z dziedziną, jaką jest groznawstwo (badanie gier, game studies), wyposażenie w narzędzia badawcze i krytyczne związane z tymi tekstami oraz medium oraz przygotowanie do wypowiedzi w tym temacie.

Treści programowe

Game Studies
Narratologia, ludologia i poza nimi
Metody badań gier
Terminologia game studies I: Immersja, Ergodyczność, Emersja
Terminologia game studies II: Ucieleśnienie, Retoryka proceduralna, Sprawczość
Planszówki, RPGi i LARPy w świetle game studies
Płeć, rasa, reprezentacja i kwestie tożsamości I
Przemoc kontra gry
Gry jako sztuka
Gracze i ich zachowania
Awatary i postacie w grach
Historia i historiografia gier oraz badań nad nimi
Na peryferiach game studies
Wykład gościnny

Wykaz literatury

Storey, J. (2009). Cultural theory and popular culture. An Introdcution. (5 wydanie). Londyn: Pearson Longman [fragmenty]
Androsiuk, Ł. (2017). Update. Teorie i praktyki kultury gier komputerowych. Lublin: Wyd. Academicon
Dovey, J., Kennedy, H. W. (2017). Kultura gier komputerowych. (T. Macios, A. Oksiuta, tłum.) Kraków: WUJ
Aerseth, E. (2014). Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną. (M. Tabaczyński i in., tłum.). Kraków-Bydgoszcz: Korporacja Ha!art-Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy.
Filiciak, M. (Red.). (2010). Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi. Warszawa: Academica Wydawnictwo SWPS.
Mellisinos, C., O'Rourke, P. (2012). The Art. of Video Games. From Pac-Man to Mass Effect. New York: Welcome Books.
Mäyrä, F. (2008). Introduction to Game Studies. Londyn: SAGE Publishing.
Urbańska-Galanciak, D. (2009). Homo Players. Strategie odbioru gier komputerowych. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
Konzack, L. (2008). Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych. (P. Wojcieszuk, tłum.). „Kultura i Historia", nr 13. Dostępny w: http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/892
Juul, J. (2003). Co potrafią, a czego nie potrafią gry komputerowe. „Kultura i Historia", nr 4. Dostępny w http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/968
Newman, J. (2002). The Myth of Ergodic Videogame. "Game Studies", tom 2 (1). Dostępny w http://www.gamestudies.org/0102/newman/.
Sterczewski, P. (2013). Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu. „Homo Ludens". 1(5), 23-36.
Tabaczyński, M. (2015). Gdzie jest gracz, kiedy gra? Retoryki cielesności a gry wideo. „Czas Kultury", nr 2, s. 98-103.
Nakamura, L. (2008). Digitizing Race. Visual Cultures of the Internet. Minneapolis-Londyn: University of Minnesota Press, s. 131-170.
Wykaz tekstów na poszczególne zajęcia:
Korzenie Game Studies
Sterczewski, P. (2015). Game Studies Tutorial: wprowadzenie do multidyscypliny, „Czas Kultury", nr 2, s. 84-90.
Filiciak, M. (2015). Poza nostalgię. Zwrot historyczny w badaniach gier i jego konsekwencje.
Historia i historiografia gier
Film do wyboru: „Game Over" albo „Thank you for playing".
Narratologia, ludologia i co pomiędzy nimi
Dovey, J., Kennedy, H. W. (2017). Kultura gier komputerowych. (T. Macios, A. Oksiuta, tłum.) Kraków: WUJ, s. 109-132.
Metody badań gier
Falkowska, M. (2011). Gry wideo jako nowe medium – podstawowe kategorie badawcze. „Kultura i Historia", nr 19. Dostępny w http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2390.
Terminologia game studies I: Immersja, Ergodyczność, Emersja
Dovey, J., Kennedy, H. W. (2017). Kultura gier komputerowych. (T. Macios, A. Oksiuta, tłum.) Kraków: WUJ, s. 133-155.
Terminologia game studies II: Ucieleśnienie, Retoryka proceduralna, Sprawczość

Petrowicz, M. (2014). Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią, „Replay. The Polish Journal of Game Studies", 1, s. 81-91.
Planszówki, RPGi i LARPy w świetle game studies
Kwapiński, A. (2008). Gry fabularne w perspektywie ludologicznej. Zarys problematyki badawczej. „Kultura i Historia", nr 13. Dostępny w http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/940.
Płeć, rasa, reprezentacja i kwestie tożsamości I
Jenkins, H., Cassell, J. (2011). From Quake Grrls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games. W Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming. Y. B. Kafai, J. Denner, J. Y Sun (Red.). Cambridge, MA: MIT Press, s. 5-20.
Płeć, rasa, reprezentacja i kwestie tożsamości II
Ginsburg, F. (2014). Disability in Digital Age. In Digital Anthropology. H. A. Horst, D. Miller (Red.). Londyn: Bloomsbury, s.101-126.
Nakamura, L. (2009). Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft. "Critical Studies in Media Communication, nr 2(26), s. 128-144.
Przemoc kontra gry
Krawczyk, S. (2014). Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Fergusona. „Homo Ludens". 1(6), 57-74.
Gry jako sztuka
Strużyna, A. (2015). Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artyzmem gier komputerowych. „Homo Ludens". 1(7), 213-226.
Gracze i ich zachowania
Bednorz, M. (2015). Kryzys tożsamości gracza - znaczenie terminu "gamer" wobec popularyzacji gier komputerowych. „Homo Ludens". 2(8), 10-21.
Awatary i postacie w grach
Tymińska, M. (2017). Kultury awatarów – strategie gry a tożsamość. W Ł. Androsiuk (Red.). Update. Teorie i praktyki kultury gier komputerowych. Lublin: Wyd. Academicon, s. 105-120.
Na peryferiach game studies – jeden z tekstów do wyboru:
Kuipers, E. (2010). Lokalizacja gier komputerowych - czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych, „Homo Ludens", 1(2), s. 77-86
Kania, M. M. (2017). Skąd patrzy badaczka rozgrywki? Perspektywy egzystencjalnej estetyki gier komputerowych. Homo Ludens. 1(10), 13-23.
Sosnowski, W. (2017). Dwa aspekty "youtubifkacji" gier video - analiza wybranych przykładów nowego zjawiska w branży gier wideo. „Homo Ludens". 1(10), 239-254.
Sołtysiak, M. (2017). Mediewalizmy, neomediewalizm i rola archeologii w badaniu gier. Homo Ludens. 1(10), 217-238.
Jahke, J., Stockmann, B. (2010). Of Dice and Men. The role of dice in board and table games, "Homo Ludens", nr 1(2), s. 37-50.
Ząbecki, K. (2017). Tubylcze gry wideo jako narzędzie do wspierania i ochrony kultur ludności rdzennej w Amerykach. Przykłady Never Alone i Huni Kuin: Yube Baitana. „Homo Ludens". 1(10), 269-281.

Kierunkowe efekty uczenia się	Wiedza
K_W05 K_K06, K_U07 K_K02	K_W05 Student: ma wiedzę z zakresu badań nad grami oraz krytycznej analizy gier (K_W05).
	Umiejętności
	K_U06, K_U07 Student: - potrafi przygotować wypowiedź pisemną, prezentację lub inną formę w ramach krytycznej analizy gier (K_U06); - potrafi przygotować wypowiedź ustną, prezentację lub inną formę w ramach krytycznej analizy gier (K_U07).
	Kompetencje społeczne (postawy)
	K_K02 Student: potrafi pracować i grać w grupie (K_K02).

Kontakt

marta.tyminska@ug.edu.pl