


**KAPITAŁ LUDZKI**  
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez  
 Unię Europejską w ramach  
 Europejskiego Funduszu  
 Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
 EUROPEJSKI  
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


<b>Nazwa przedmiotu</b>		<b>Kod ECTS</b>	
Cyberkultura i gry komputerowe		8.0.14983	
<b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>			
Zakład Filmu i Mediów			
<b>Studia</b>			
<b>wydział</b>	<b>kierunek</b>	<b>poziom</b>	<b>pierwszego stopnia</b>
Wydział Filologiczny	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej	forma	stacjonarne
		moduł	wszystkie
		specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>			
dr Marta Tymińska; dr Joanna Sarbiewska; dr Grażyna Świętochowska; prof. dr hab. Jerzy Szyłak; dr hab. Sebastian Konefał, profesor uczelni; dr hab. Paweł Sitkiewicz, profesor uczelni; dr Monika Bokinić; dr hab. Krzysztof Kornacki, profesor uczelni			
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>	
<b>Formy zajęć</b>		1	
Konwersatorium		15 godzin - obecność na zajęciach;	
<b>Sposób realizacji zajęć</b>		5 godzin - przygotowanie na zajęcia;	
zajęcia w sali dydaktycznej		5 godzin - wykonanie prezentacji.	
<b>Liczba godzin</b>		Razem: 25 godzin = 1 ECTS.	
Konwersatorium: 15 godz.			
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>			
2025/2026 zimowy			
<b>Status przedmiotu</b>		<b>Język wykładowy</b>	
- fakultatywny (do wyboru) - obowiązkowy		polski	
<b>Metody dydaktyczne</b>		<b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b>	
- Analiza tekstów z dyskusją - Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków) - Praca w grupach - Wykład konwersatoryjny - Wykład z prezentacją multimedialną		<b>Sposób zaliczenia</b>	
		Zaliczenie na ocenę	
		<b>Formy zaliczenia</b>	
		- wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja - zaliczenie ustne - kolokwium	
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>	
		Student otrzymuje zaliczenie na podstawie: obecności na zajęciach i czynnego w nich udziału (50%); systematycznego przygotowywania (w formie ustnej i pisemnej) zagadnień wskazanych przez prowadzącego (30%); pracy zaliczeniowej (20%).	
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się</b>			

zakładany efekt uczenia się	Ocena aktywności w czasie zajęć	Ocena pracy zaliczeniowej
	Wiedza	
K_W01		+
K_W02		+
K_W03	+	
K_W05	+	
K_W06	+	
K_W13		+
K_W14		+
	Umiejętności	
K_U01		+
K_U02		+
K_U05	+	
K_U06	+	
K_U11	+	
K_U16		+
K_U18		+
K_U19		+
	Kompetencje	
K_K02	+	+

### Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi

#### A. Wymagania formalne

Wybór zajęć.

#### B. Wymagania wstępne

Brak wymagań wstępnych.

### Cele kształcenia

Zapoznanie studentów z historią i teorią cyberkultury, najważniejsze nurty tematyczno-estetyczne projektowania gier komputerowych, przemysł gier a badania jakościowo-ilościowe, teorie gier i zabaw, relacje pomiędzy cyberkulturą a innymi nurtami kultury wizualnej, pojęcia wolnej kultury i kultu amatora, analiza cech społeczeństwa sieci.

### Treści programowe

Geneza i rozwój cyberkultury, ontologia obrazu cyfrowego, test Turinga, zmiana paradygmatów społecznych, cyberrozrywka, rozwój kultury i sztuki a manifesty wolnej kultury, internet a prawa autorskie i ochrona własności intelektualnej, obywatelstwo i dziennikarstwo internetowe, zagrożenia związane z internetem, fanfiction i inne rodzaje twórczości internetowej, kult amatora, przemoc w grach komputerowych, film a gry komputerowe, memizacja kultury wizualnej, kognitywizm, e-learning.

Definicja cyberkultury. Metody badań cyberkultur. Cyfrowa antropologia. Studia nad platformami (platform studies). Groznawstwo – rozszerzone (game studies). Studia nad fanami i twórczością fanowską (fan studies). Kompetencje cyfrowe i medialne w edukacji.

### Wykaz literatury

- Apperley, T., & Parikka, J. (2018). Platform Studies' Epistemic Threshold. *Games and Culture*, 13(4), 349–369.  
<https://doi.org/10.1177/1555412015616509>
- Boellstorff, T. (2011). VIRTUALITY Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg. W Frances E. Mascia-Lees (Red.), *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment* (s. 504–520). Wiley-Blackwell.
- Boellstorff, T. (2012). Dojrzewanie w Second Life: Antropologia człowieka wirtualnego (A. Sadza, Tłum.). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Bogost, I., & Monfort, N. (2009). Platform Studies—Levels. *Platform Studies*. <http://platformstudies.com/>
- Bomba, R. (2014). Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności. Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Gałuszka, D. (2017). Gry wideo w środowisku rodzinnym: Diagnoza i rekomendacje. Wydawnictwo LIBRON - Filip Lohner.
- Gee, J. P. (2004). *What video games have to teach us about learning and literacy* (1. paperback ed). Palgrave Macmillan.
- Horst, H. A., & Miller, D. (Red.). (2012). *Digital anthropology* (English ed). Berg.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press.
- Kowert, R., & Quandt, T. (Red.). (2016). *The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. Routledge.

Ploug, K. (2005, grudzień 1). Art Games An introduction. artificial.dk, Special, <http://www.artificial.dk/articles/artgamesintro.htm>.

Shaffer, D. W. (2006). How computer games help children learn (1st ed). Palgrave Macmillan.

#### Kierunkowe efekty uczenia się

K\_W01, K\_W02, K\_W03; K\_W05; K\_W13; K\_W14

K\_U01; K\_U02; K\_U05; K\_U06; K\_U11;  
K\_U16; K\_U18; K\_U19

#### Wiedza

K\_W01, K\_W02, K\_W03; K\_W05; K\_W13; K\_W14

Student\_ka:

- ma uporządkowaną wiedzę ogólną z zakresu cyberkultur i gier cyfrowych, zorientowaną na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej i artystycznej (K\_W01);
- ma zaawansowaną wiedzę na temat kontekstu historycznego i kulturowego istnienia cyberkultur i gier cyfrowych oraz ich związków z innymi obszarami nauk i dziedzinami współczesnego życia (K\_W02);
- ma uporządkowaną wiedzę z zakresu historii i zasad funkcjonowania nowych mediów oraz historii kina (K\_W03);
- zna terminologię profesjonalną z zakresu nauk o sztuce i nauk o kulturze, ze szczególnym uwzględnieniem cyberkultur i zjawisk kultury cyfrowej (K\_W05);
- ma zaawansowaną wiedzę o budowie i funkcjach instytucji medialnych oraz filmowych w zakresie cyberkultur (K\_W06);
- ma wiedzę o internautach i kulturze graczy (K\_W13);
- ma uporządkowaną wiedzę o metodach diagnozowania potrzeb i oceny jakości usług w obszarze internetu i mediów społecznościowych (K\_W14).

#### Umiejętności

K\_U01; K\_U02; K\_U05; K\_U06; K\_U11; K\_U16; K\_U18; K\_U19

Student\_ka:

- potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje przy zastosowaniu nowoczesnych technologii oraz zgodnie ze wskazówkami opiekuna/wykładowcy (K\_U01);
- umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności w zakresie filmoznawstwa i kultury audiowizualnej, z uwzględnieniem działań praktycznych (K\_U02);
- rozwijając swoje umiejętności profesjonalne, korzysta z nowoczesnych technologii informacyjnych, multimedialnych i Internetu (K\_U05);
- potrafi wyszukiwać, analizować, krytycznie oceniać i selekcjonować informacje z wykorzystaniem źródeł mówionych i pisanych (K\_U06);
- potrafi w sposób zgodny z zasadami obowiązującymi w naukach o sztuce i kulturze opracowywać wyniki indywidualnych bądź grupowych badań i dokonywać ich prezentacji (K\_U11);
- posiada umiejętność merytorycznego uzasadnienia swoich tez interpretacyjnych oraz formułowania wniosków z wykorzystaniem poglądów innych autorów (K\_U16);
- potrafi komunikować się ze specjalistami z zakresu filmoznawstwa z zastosowaniem specjalistycznej terminologii polskiej i obcej (K\_U18);
- formułuje w piśmie tezy interpretacyjne oraz podstawowe problemy teoretyczne, wykorzystując właściwą terminologię i wiedzę z nauk o sztuce (K\_U19).

#### Kompetencje społeczne (postawy)

K\_K02

Student\_ka:

- jest otwarty na nowe idee i gotów do przeformułowania swojego stanowiska (K\_K02).

#### Kontakt

marta.tyminska@ug.edu.pl