

Literatura i gry - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Literatura i gry
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-LiG-S19
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	7
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Waldemar Gruszczyński

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykłady + Konwersatoria 60		4	-	-	Egzamin

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest przedstawienie zasadniczych problemów związanych z narracją i hipertekstualnością w grach, bezpośrednimi i ukrytymi związkami gier z literaturą. Studenci poznają specyfikę budowy, funkcjonowania i genologii literatury ergodycznej, rolę czytelnika/odbiorcy oraz rodzaje narracji. W trakcie zajęć będą analizować wybrane gry i tradycyjne teksty literackie oraz sposoby ich wzajemnego oddziaływania.

Wymagania wstępne

Studenci powinni posiadać podstawową wiedzę z zakresu historii literatury popularnej, teorii literatury popularnej i z groznawstwa.

Zakres tematyczny

- Gry komputerowe a poetyka zabawy.
- Humanistyczne teorie gier.
- Badania nad grami:
 - Gry jako przedmiot badań literackich i testologicznych.
 - Gry a kino/video.
- Płynny "gatunek" - problemy genologii
- Fabuły gier:
 - Teorie fabuły.
 - Ergodyczne koncepcje fabularności.
- Estetyka hipertekstu i literatura ergodyczna.
- Intryga i dyskurs w grze przygodowej.
- Autor cyborgiczny.
- Odbiorca/czytelnik w cybermediach.
- Narracja w grach komputerowych.
- Podmioty komunikacyjne w grach komputerowych.
- Mimesis i interaktywność w grach.

Metody kształcenia

Wykład oraz analiza tekstów źródłowych, dyskusja, prezentacja - na ćwiczeniach.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna i potrafi określić/nazwać najważniejsze relacje zachodzące między tradycyjnymi dziełami literackimi a grami.	• KKG1_W09	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Wykłady + Konwersatoria
Student rozumie i potrafi krytycznie analizować specyfikę budowy i funkcjonowania gier.	• KKG1_U01	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Wykłady + Konwersatoria
Student płynnie korzysta z różnorodnych elementów popkultury i rozumie ich współzależności.	• KKG1_K08	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Wykłady + Konwersatoria

Warunki zaliczenia

Systematyczny i aktywny udział w zajęciach, zapoznavanie się ze wskazanymi lekturami i grami, wykład zakończony egzaminem, ćwiczenia zakończone kolokwium z oceną.

Literatura podstawowa

1. Stasieńko J., *Alien versus Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Dolnośląska Szkoła Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005.
2. Aarseth E. J., *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski i inni, Kraków - Bydgoszcz 2014.
3. Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
4. Dovey j., Kennedy H. W., *Kultura gier komputerowych*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2011.

Literatura uzupełniająca

1. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przekł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
2. J. Huizinga, *Homo ludens Zabawa jako źródło kultury*, przekł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967.
3. M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw*, WAIP, Warszawa 2006.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 17-09-2019 18:42)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ