

Teoria gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Teoria gier
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-TG-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	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	7
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Bartłomiej Mycyk

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
Wykład i ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest prezentacja problematyki gier w kontekście kulturowym i społecznym. Studenci będą mieli okazję poznać główne nurty w humanistycznej refleksji nad grami oraz podjąć samodzielną, krytyczną analizę gier. Studenci będą zachęceni do dostrzegania różnych aspektów gier – nie tylko rozrywkowego, lecz także ideologicznego, etycznego, politycznego, ekonomicznego i społecznego.

Wymagania wstępne

W trakcie zajęć i w przygotowaniu do nich przydatna będzie przynajmniej bierna znajomość języka angielskiego.

Zakres tematyczny

1. Zasadnicze pojęcia, koncepcje teoretyczne oraz nurty w badaniach nad grami.
2. Zarys historii medium oraz rynku gier od początków do dnia dzisiejszego.
3. Strategie rozumienia gier – semiotyka, retoryka, hermeneutyka i inne.
4. Budowa wirtualnych światów. Sposoby przedstawiania sytuacji przestrzennych w grach.
5. Problem interaktywnych narracji. „Dyskusja ludologiczno-narratologiczna”.
6. Sylwetka grającego. Perspektywa socjologiczna, psychologiczna i filozoficzna.
7. Problem medium gier w kontekście sztuki i krytyki społecznej.
8. Etyka w grach – gry zaangażowane, problematyka przemocy i zła.
9. Wykorzystanie gier cyfrowych w procesie edukacji. Szanse i zagrożenia.
10. Elementy gier poza grami – zjawisko gamifikacji.

Metody kształcenia

wykład, dyskusja, analiza tekstów źródłowych

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student uczestniczy w życiu kulturalnym, korzystając z różnych mediów i różnych jego form	• KKG1_K08	• aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna	• Wykład i ćwiczenia
student potrafi zinterpretować i krytycznie analizować gry w ich kulturowym kontekście	• KKG1_U14	• aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna	• Wykład i ćwiczenia
student potrafi dostrzec strukturalne, technologiczne i kulturowe uwarunkowania gier oraz ich powiązanie z innymi dziedzinami wiedzy	• KKG1_U02	• aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna	• Wykład i ćwiczenia
student zna i rozumie główne koncepcje teorii gier	• KKG1_W02 • KKG1_W03	• aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna	• Wykład i ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Wykład, dyskusja, analiza tekstów źródłowych oraz wybranych przykładów materiału badawczego.

Literatura podstawowa

1. Garda M. B., Lewandowski B., *Indie games: fenomen niezależnych gier komputerowych*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, nr 1-9.
2. Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Czytelnik, Warszawa 1985.
3. J. Juul, *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, Ha!art, Warszawa 2016.
4. K. Kuciel, *Czy gry fabularne powinny być obecne w szkole? Dyskusja z Jerzym Szeją, autorem artykułu Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne*, [w:] *Uwieść słowem, czyli retoryka stosowana*, red. J. Z. Lichański, Wyd. DiG, Warszawa 2003.
5. L. Manovich, *Język nowych mediów*, WaiP, Warszawa 2006.
6. Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Wyd. Trio, Warszawa 2010.
7. Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, SWPS 2010.
8. R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Volumen, Warszawa 1997.
9. Regiewicz A., *Narracje – audiowizualność – nowe media* [w:] *Literatura – nowe media. Homo irretutus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, t. 3, red. A. Regiewicz, Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie, Częstochowa 2014.
10. Sheybal S., *Podstawowe wiadomości o rzutach geometrycznych i perspektywie malarskiej*, PWN, Warszawa 1963.
11. Szeja J., *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Wyd. Rabid, Kraków 2006.
12. *Wybrane fakty z historii gier komputerowych* [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, oprac. M. Filiciak, SWPS Academica, Warszawa 2010.

Literatura uzupełniająca

1. "Homo Ludens. Czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier".
2. Aarseth E., A Narrative Theory of Games, „ResearchGate” [online], maj 2012 [dostęp: 3 grudnia 2018]. Dostępny w internecie: .
3. Aarseth E., Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games, „CyberText Yearbook. Database” [online] 1998 [dostęp: 17 marca 2019]. Dostępny w internecie:
4. Aarseth E., I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player, „ResearchGate” [online], maj 2012 [dostęp: 3 grudnia 2018]. Dostępny w internecie: .
5. Alexander R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press 2006.
6. Arsenault D., *Narratology* [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, ed. M. J. P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York–London 2016.
7. B. Perron, M. Wolf, *The Video Game Theory Reader*, London 2008.
8. Bartel K., *Perspektywa malarska*, t. 1-2, 1955-1958.
9. Bieliński A., Mierzyński J., Telega J., *Geometria wykreslna. Teoria – przykłady – zadania*, Wojskowa Akademia Techniczna, Warszawa 2013.
10. Bogost I. i in., *Newsgames. Journalism at play*, The MIT Press, Massachusetts 2010.
11. Frasca G., *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, „Ludology” [online], 1999 [dostęp: 9 listopada 2018]. Dostępny w internecie: .
12. Frasca G., *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* [w:] *The Video Game Theory Reader*, ed. M. J. P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2003, s. 221-235. Pozyskany z internetu: „Ludology” [online], [dostęp: 10 listopada 2018]. Dostępny w internecie: .
13. Granic I., Lobel A., Engels R., *The benefits of playing video games*, „American Psychologist” 2014, vol. 69, no. 1, p. 73.
14. Grant T., *The Definition of Videogames Revisited*, „Game Philosophy” [online], 2009 [dostęp: 1 września 2017]. Dostępny w internecie: .
15. Grip T., *4-Layers, A Narrative Design Approach*, „In the Games of Madness. Official blog of Frictional Games” [online], 29.04.2014 [dostęp: 18 grudnia 2018]. Dostępny w internecie: .
16. J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding new media*, MIT Press, 2000.
17. Jarosław Kopeć i Krzysztof Pacewicz (red.), *Gamification. Critical Approaches*, Warszawa 2015.
18. Jenkins H., *Game Design as Narrative Architecture*, „Polish Association for American Studies” [online], 2012 [dostęp 10 listopada 2018]. Dostępny w internecie: . Pierwotnie opublikowany w 2001 r. pod adresem: .
19. Jenkins H., *Game Design as Narrative Architecture*, „Polish Association for American Studies” [online], 2012 [dostęp 10 listopada 2018]. Dostępny w internecie: . Pierwotnie opublikowany w 2001 r. pod adresem: .
20. Juul J., *Games Telling stories? A brief note on games and narratives*, „Game Studies” [online], lipiec 2001 [dostęp: 9 listopada 2018]. Dostępny w internecie: .
21. Karhulahti V.-M., *Defining the Videogame*, „Game Studies” [online], 2015 [dostęp: 1 września 2017]. Dostępny w internecie: .
22. Koenitz H., *What Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Forms*, „Arts” [online], 20 września 2018 [dostęp: 2 stycznia 2019]. Dostępny w internecie: .
23. Koncewicz R., *A Layman’s Guide To Projection in Videogames*, „Significant Bits” [online], 2009 [dostęp: 17 marca 2019]. Dostępny w internecie:
24. M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw, WAIP*, Warszawa 2006.
25. Matej J., *Game developer’s guide to graphical projections (with video game examples), Part 2: Multiview*, „Retronator Magazine” [online], 2017 [dostęp: 17 marca 2019]. Dostępny w internecie: .
26. Paul Levinson, *Nowe nowe media*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010.
27. Piotr Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, *Teksty Drugie* 2012/6, s. 210-228.
28. Różycki Ł., *Video games in the process of historical education at the academic level*, „Colloquium wydziału nauk humanistycznych i społecznych AMW” 2012, nr IV. Pozyskany z internetu: „Academia” [online], 2012 [dostęp: 2 stycznia 2019]. Dostępny w internecie: .
29. Ryan M.-L., *Cyberspace, Cybertexts, Cybermaps*, „Dichtung Digital” [online], 2004 [dostęp 17 marca 2019]. Dostępny w internecie.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 13-09-2019 17:57)