

Literatura i gry - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Literatura i gry
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-LiG-S20
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
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
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

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. Uzyskują kompleksową wiedzę na temat wzajemnego oddziaływania gier i tekstów literackich.

Wymagania wstępne

Bierna znajomość języka angielskiego pozwalająca na pracę z tekstem w tym języku.

Zakres tematyczny

1. Narratologiczna gałąź groznawstwa.
2. Hermeneutyka gier cyfrowych, ludohermeneutyki.
3. Hipertekst i literatura ergodyczna.
4. Ludyczne aspekty literatury: koncepcja karnawalizacji.
5. Elementy gier w literaturze na przykładzie powieści kryminalnych, przygodowych i fantastycznych.
6. Poetyka gier.
7. Ukryty gatunek? Koncepcja gropowieści.
8. Autor i odbiorca w literaturze i grach.
9. Gry w literaturze, literatura w grach.
10. Gry oparte na książkach: specyfika adaptacji.
11. Zataczanie koła: książki inspirowane grami.
12. Literatura stosowana w służbie gier: podręczniki i instrukcje.
13. Grywalizacja literatury: gry paragrafowe.

Metody kształcenia

Wykład.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student płynnie korzysta z różnorodnych elementów popkultury i rozumie ich współzależności.	• KKG1_K08	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia
Student rozumie i potrafi krytycznie analizować specyfikę budowy i funkcjonowania gier.	• KKG1_U01	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia

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	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Egzamin.

Literatura podstawowa

1. T.Z. Majkowski, *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2019.
2. M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, BookPress, Olsztyn 2018
3. R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Wydawnictwo UAM, Poznań 2012.
4. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Univeritatis, Kraków 2016.
5. J. Stasieńko, *Alien versus Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Dolnośląska Szkoła Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005.

Literatura uzupełniająca

1. R. Barthes, *Śmierć autora*, tłum. M.P. Markowski, „Teksty drugie” 1999, nr 1/2, s. 247-251.
2. M. Bachtin, *Problemy poetyki Dostojewskiego*, tłum. N. Modzelewska, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1970.
3. M. Bachtin, *Twórczość Franciszka Rabelais’go*, tłum. A. Goreniewień, A. Goreniewień, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1975.
4. A. Mochocka, *Między interaktywnością a intermedialnością. Książka jako przestrzeń gry*, „Homo Ludens” 2009, nr 1.
5. R. Caillois, *Powieść kryminalna, czyli jak intelekt opuszcza świat, aby oddać się li tylko grze, i jak społeczeństwo wprowadza z powrotem swe problemy w igraszki umysłu*, tłum. J. Błoński, [w:] R. Caillois, *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1967.
6. A. Ensslin, *Literary Gaming*, MIT Press, Cambridge 2014
7. J.P. Gee, *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*, „Computers in Entertainment (CIE)”, Vol. 1, No. 1.
8. S. Mukherjee, *Video Games and Storytelling. Reading games and Playing Books*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2015
9. E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, tłum. M. Pisarski i inni, Korporacja Ha!art, Kraków - Bydgoszcz 2014

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 15-03-2021 13:19)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ