

Groznawstwo - course description

General information	
Course name	Groznawstwo
Course ID	14.2--SocP-GZ-S22
Faculty	Faculty of Social Sciences
Field of study	Sociology
Education profile	academic
Level of studies	First-cycle studies leading to Bachelor's degree
Beginning semester	winter term 2022/2023

Course information	
Semester	3
ECTS credits to win	2
Available in specialities	Społeczne wymiary esportu
Course type	optional
Teaching language	polish
Author of syllabus	dr Kamil Kleszczyński

Classes forms					
The class form	Hours per semester (full-time)	Hours per week (full-time)	Hours per semester (part-time)	Hours per week (part-time)	Form of assignment
Class	15	1	-	-	Credit with grade

Aim of the course

Kurs stanowi wprowadzenie do groznawstwa. Student uzyskuje wiedzę na temat rozwoju i obecnego stanu badań groznawczych. Poznaje najważniejsze elementy wiedzy o grach oraz metody stosowane w badaniach gier. Dowiaduje się także o etycznych, społecznych i estetycznych aspektach gier. Omówione zostają historia, budowa, funkcje oraz klasyfikacje gier tradycyjnych oraz cyfrowych. Uczestnicy kursu zostają zaznajomieni ze specyfiką gier cyfrowych oraz konsekwencjami ich intensywnego rozwoju. Poznają także różne ujęcia miejsca gier w kulturze i są zachęceni do refleksji nad przyszłością samych gier i ich wpływu na życie jednostki i społeczeństwa.

Prerequisites

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

Scope

1. Klasyczne podstawy groznawstwa.
2. Przedmiot badań groznawczych: definicja gry, gry cyfrowe, gry tradycyjne.
3. Od infantylnej rozrywki do wiodącego medium: o zmianach tła groznawstwa.
4. Reguły i fabuła gier. Spór ludonarratologiczny.
5. Zarys metodologii groznawstwa.
6. Klasyfikacje gier, genologia gier.
7. Ewolucja gier wideo (trendy, technologie a popularność gatunków).
8. Gracz jako obiekt zainteresowania groznawstwa.
9. Gry a inne media, adaptacje gier, adaptacje w grach.
10. Estetyka gier.
11. Etyczne aspekty gier.

Teaching methods

Analiza tekstu, dyskusja.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Student posiada wiedzę na temat etycznych uwarunkowań zawodu socjologa, prowadzonych badań empirycznych i z zakresu ochrony własności intelektualnej	K_W10	an evaluation test	Class
Student jest gotów argumentować stawiane tezy i dokonać krytycznej analizy źródeł	K_K02	an evaluation test	Class

Assignment conditions

FORMA ZALICZENIA ĆWICZEŃ	UWAGI
Zasady uzyskania oceny z ćwiczeń	Zaliczenie kolokwium.
Ocena końcowa	

Recommended reading

1. Cailliois R., *Gry i ludzie*, Warszawa 1997.
2. Dovey J., Kennedy H.W., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011.
3. Filiciak M., *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Wydawnictwo SWPS, Warszawa 2010.
4. Hansen D., *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*, New York 2016.
5. Huizinga J., *Homo ludens*, Warszawa 2007.
6. Juul J., *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (MA) 2005.
7. Juul J., *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge (MA) 2009.
8. Mäyrä F., *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Los Angeles-London-New Delphi Singapore 2008.
9. Newman J., *Videogames*, London 2004.
10. Pijanowski L., Pijanowski W., *Gry świata według Lecha i Wojciecha Pijanowskich*, Warszawa 2019.
11. Prajzner K. (red.), *Wprowadzenie do groznawstwa*, Wydawnictwo UŁ, Łódź 2020.
12. Sicart M., *The Ethics of Computer Games*, London 2009.

Further reading

1. Aarseth E., Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną, tłum. M. Pisarski i inni, Korporacja Ha!art, Kraków - Bydgoszcz 2014 .
2. Argasiński J., *Gry jako media – media jako gry. O możliwej perspektywie badań nad nowymi mediami*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3.
3. Drews M., *Gry komputerowe a analfabetyzm funkcjonalny i informacyjny*, „Homo Ludens” 2008, nr 2.
4. Goffman E., *Rozrywka w grach*, Przełożył Paweł Tomanek [w:] Irena Borowik, Janusz Mucha red., *Współczesne teorie socjologiczne*, t. 1. Kraków 2015.
5. Eberle S. G., *The Elements of Play. Toward a Philosophy and a Definition of Play*, „American Journal of Play” 2014.
6. Jennet C. i in., *Measuring and defining the experience of immersion in games*, „Int. J. HumanComputer Studies” 2008, nr 66.
7. Kania M.M., *Skąd patrzy badaczka rozgrywki. Perspektywy egzystencjalnej estetyki gier komputerowych*, „Homo Ludens” 2017, nr 10.
8. Krawczyk S., Sterczewski P. i Kominiarczuk M., *Groznawstwo, którego nie było. Polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3.
9. Majkowski T.Z., *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2019.
10. Mochocki M., *Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3.
11. Petrowicz M., *Gry wideo – medium XXI wieku* [w:] Damian Gałuszka, Grzegorz Ptasek, Dorota Żuchowska-Skiba, red., *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, Kraków 2016.
12. Pisarski M., Sikora D., *Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej*, „Homo Ludens” 2008, nr 3.
13. Pitrus A. (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012.
14. Surdyk A., *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1.
15. Skórzyńska A., *Gry i zabawy w perspektywie performatyki. O potrzebie badań interdyscyplinarnych w ludologii?*, „Homo Ludens” 2008, nr 2.
16. Strojny P., Strojny A., *Kwestionariusz immersji - polska adaptacja i empiryczna weryfikacja narzędzia*, „Homo Ludens” 2014, n 6.
17. Sutton-Smith B., *The Ambiguity of Play*, Cambridge(MA) 1997.
18. Świątek P., *Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2014, T. VI.

Notes

Modified by dr Tomasz Kołodziej (last modification: 12-04-2022 12:47)