

Gra jako zjawisko społeczno-kulturowe - course description

General information	
Course name	Gra jako zjawisko społeczno-kulturowe
Course ID	14.2--SocP-GSK-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 Magdalena Pokrzyńska

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

Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta ze znaczeniem mechanizmów i zjawiska gry w życiu człowieka. Gra jest ujmowana w szerokim, kulturowym kontekście, z uwzględnieniem społecznych jej konotacji. Przedmiot ma za zadanie rozszerzyć horyzont postrzegania fenomenu gry, ukazać jego uniwersalny charakter, ale też przybliżyć różne jego postaci w czasie i przestrzeni.

Prerequisites

Scope

1. Koncepcja *homo ludens* i konteksty jej stosowania.
2. Kulturotwórczy aspekt zabawy.
3. Socjalizacyjny/enkulturacyjny wymiar gry (wzory osobowe, tożsamość, kompetencje kulturowe, wizja roli społecznej etc.).
4. Gra w życiu codziennym i procesach strukturalizacji (gra a status społeczny, dostęp do dóbr, interakcje, idee i horyzonty poznawcze członków społeczeństwa).
5. Gra w życiu społecznym z perspektywy analizy transakcyjnej.
6. Analiza socjokulturowa światów wytworzonych w grach (wybrane przykłady).
7. Analiza funkcjonowania gry w rzeczywistości społeczno-kulturowej (wybrane przykłady empiryczne).

Teaching methods

Mini wykład, praca z tekstem, dyskusja, wykorzystanie prezentacji multimedialnych i materiałów filmowych. Zajęcia warsztatowe. Mobilne metody kształcenia.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Student posiada podstawową wiedzę na temat aktualnych procesów zachodzących w społeczeństwie polskim i globalnym, potrzeb i problemów społeczeństwa oraz zmian w tym zakresie	• K_W08	• a written assignment • prezentacja studium przypadku	• Class
Student potrafi formułować proste samodzielne sądy w języku polskim lub w języku obcym na temat wybranych procesów i zjawisk społecznych i argumentować je	• K_U03	• a written assignment • prezentacja studium przypadku	• Class
Student zna uwarunkowania i obszary zróżnicowania społecznego, kulturowego i nierówności społecznych, a także ich wpływ na życie jednostek i funkcjonowanie grup społecznych	• K_W04	• a written assignment • prezentacja studium przypadku	• Class

Assignment conditions

FORMA ZALICZENIA ĆWICZEŃ	UWAGI
Zasady uzyskania oceny z ćwiczeń	Podstawą uzyskania zaliczenia z ćwiczeń jest napisanie pracy zaliczeniowej i zaprezentowanie jej głównych wątków podczas zajęć. Temat pracy indywidualnie uzgadniany z osobą prowadzącym przedmiot.

Zasady uzyskania oceny końcowej	Ocenę końcową stanowi ocena z ćwiczeń.
---------------------------------	--

Recommended reading

1. Berne Eric, W co grają ludzie? Psychologia stosunków międzyludzkich, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1997.
2. Bomba Radosław. Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2015.
3. Callois Roger, Gry i ludzie, Wydawnictwo Volumen, Warszawa 1997.
4. Gadamer Hans Georg, Pojęcie gry, W: Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów, oprac. A. Chałupnik, W. Dudzik, M. Kanabrodzki, L. Kolankiewicz, Warszawa 2005.
5. Geertz Clifford, Głęboka gra: uwagi o walkach kogucich na Bali, W: tenże, Interpretacja kultur. Wybrane eseje, WUJ, Kraków 2005.
6. Huizinga Johan, Homo ludens: zabawa jako źródło kultury, Wyd. Aleteia, Warszawa 1985.
7. Strzelecki Ryszard, Ku antropologii zabawy. Teoria statusowo-transformacyjna, Bydgoszcz 2020.

Further reading

1. Benedict Ruth, Wzory kultury, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA, Warszawa 1999.
2. Bettelheim Bruno, Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni, PIW, Warszawa 1985.
3. Boellstorff Tom, A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies, „Games and Culture” 2006/1
4. Bogost Ian, Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames, The MIT Press, Cambridge 2007.
5. Dovey Jon, Kennedy Hellen, Kultura gier komputerowych, WUJ, Kraków 2011.
6. Filiciak, Mirosław. 2006. Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej. Warszawa: WAIp
7. Jaskulska Sylwia, Motyl Karol, Gra o tron? Rytuały i gry w optyce teorii antropologicznej Clifforda Geertza i analizy transakcyjnej. Przyczynek do badania codzienności szkoły, „Studia Edukacyjne” 31/2014.
8. Kluska Bartłomiej, Dawno temu w grach, Wydawnictwo Orka, Łódź 2008.
9. Kopoczek Remigiusz, Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2013.
10. Propp Władimir, Morfologia bajki magicznej, Nomos, Kraków 2011.
11. Romanowska Teresa, Zabawa w kontekście kulturowym. Część I. Człowiek zabawy – od kołyski do wieku sędziwego, „Civitas et Lex” 2018/3(19)
12. Romanowska Teresa, Zabawa w kontekście kulturowym. Część II. Korelacja zabawy z pracą, „Civitas et Lex” 2018/3(19)
13. Teoretyczne aspekty grywalizacji, red. Joanna Aksman, Joanna Bierówka, „Państwo i społeczeństwo”, Kraków 2018.
14. Urbańska-Galanciak Dominika, Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych, WAIp, Warszawa 2009.
15. Zdrożyńska Anna, Homo faber i homo ludens. Problem modelowego ujęcia kultur tradycyjnej i współczesnej, „Etnografia Polska”, 27/1983.
16. Żyłko Bogusław, Semiotyka kultury: szkoła tartusko-moskiewska, Słowo/Obraz/Terytoria, Gdańsk 2009.
17. Wybrane teksty z czasopisma „Game and Culture”, „Homo Ludens”

Notes

Modified by dr Tomasz Kołodziej (last modification: 12-04-2022 12:44)