

Teoria gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Teoria gier
Kod przedmiotu	09.2-WH-LPKSGP-tg- 16
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	7
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Marcin Sienko

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	30	2	-	-	Egzamin
Konwersatorium	30	2	-	-	Zaliczenie

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. Podstawowe pojęcia i koncepcje teorii gier.
2. Wybrane nurty w badaniach nad grami (narratologia, ludologia, game studies, itp.)
3. Strategie rozumienia gier – semiotyka, retoryka, hermeneutyka, i inne.
4. Media i gry – od interaktywnych opowieści do gier komputerowych.
5. Gracz z perspektywy socjologicznej, psychologicznej i filozoficznej.
6. Poza zabawą – gry jako sztuka i krytyka społeczna.
7. Etyka gier – gry zaangażowane, problematyka przemocy i zła, gry jako pułapka.
8. Gry poza grami – grywalizacja codziennego życia.

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 potrafi zinterpretować i krytycznie analizować gry w ich kulturowym kontekście	• KKG1_U14 • KKG1_K08	• aktywność w trakcie zajęć	• Wykład • Konwersatorium
student potrafi dostrzec strukturalne, technologiczne i kulturowe uwarunkowania gier	• KKG1_W04 • KKG1_U02	• aktywność w trakcie zajęć • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład • Konwersatorium
student rozumie główne koncepcje teorii gier i potrafi dostrzec ich powiązanie z innymi dziedzinami wiedzy	• KKG1_W01 • KKG1_W02 • KKG1_W03	• aktywność w trakcie zajęć • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład • Konwersatorium

Warunki zaliczenia

systematyczny i aktywny udział w zajęciach, zapoznavanie się ze wskazanymi lekturami i grami, zdanie egzaminu

Literatura podstawowa

1. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, WaiP, Warszawa 2006.
2. J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Czytelnik, Warszawa 1985.
3. Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, SWPS 2010.
4. Jesper Juul, *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, Ha!art, Warszawa 2016.

Literatura uzupełniająca

1. Jarosław Kopeć i Krzysztof Pacewicz (red.), *Gamification. Critical Approaches*, Warszawa 2015.
2. "Homo Ludens. Czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier".
3. Alexander R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press 2006.
4. Paul Levinson, *Nowe nowe media*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010.
5. J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding new media*, MIT Press, 2000.
6. M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw*, WAIP, Warszawa 2006.
7. Piotr Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, Teksty Drugie 2012/6, s. 210-228.

Uwagi

Przewidziano także „lżejszą” formę zaliczenia końcowego tego przedmiotu, tj. zamiast egzaminu – pracę pisemną, niżej punktowaną; w przypadku wyboru pracy pisemnej obowiązuje sylabus przedmiotu uwzględniający ten fakt (dostępny w systemie).

Zmodyfikowane przez dr hab. Tomasz Ratajczak, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 13-09-2016 10:39)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ