



Zagramy?

Gry wideo we współczesnej kulturze

Gry wideo to coraz prężniej rozwijający się obszar współczesnej kultury. Ostatnie sukcesy, szczególnie na rynku polskim, spowodowały znaczny wzrost zainteresowania tym zjawiskiem, także ze strony naukowców. *Game studies* to jednak wcale nie tak młoda nauka. W trakcie zajęć przyjrzymy się różnym sposobom występowania gier we współczesnej kulturze oraz dowiemy się jak je badać.

Zapoznamy się z historią i rodzajami gier oraz ze sposobami ich definiowania. Dowiemy się czym są *game studies* oraz jakie nurty badań zostały wypracowane w ich obrębie. Postaramy się je nie tylko rekonstruować, ale także poddać krytyce. Odpowiemy wspólnie na pytanie: jak badać gry w perspektywie kulturoznawczej?

Przykładowe zagadnienia:

- rodzaje gier i sposoby ich definiowania
- główne nurty badania gier (ludologia, narratologia)
- gry i kultura uczestnictwa
- ciało w grach (zmysły, narzędzia, nowe technologie)
- gry jako zjawiska medialne (supersystemy rozrywkowe, strategie odbioru gier)
- gamifikacja kultury

