



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 dyscyplina. 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 zrekonstruować, ale także poddać krytyce.

Przykładowe zagadnienia:

- rodzaje gier i sposoby ich definiowania
- główne nurty badania gier (ludologia, narratologia)
- gatunkowość gier
- gry i kultura uczestnictwa
- gry wideo i inne media (film, komiks)
- gamifikacja kultury

Przykładowa literatura:

- Aarseth E., *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, Kraków-Bydgoszcz 2014
- Caillois R., *Gry i ludzie*, Warszawa 1997
- Dovey J., Kennedy H.W., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011
- Garda M.B., *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź 2016
- “Homo Ludens”, czasopismo dostępne online: <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/>
- Huizinga J., *Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1985
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Mayra F., Ermi L., *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*
- McGonigal J., *SuperBetter. Życie to gra, naucz się wygrywać*, Warszawa 2015
- Olbrzym w cieniu. *Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus
- Rigby S. Ryan R. M., *Glued to Games. How Video Games Draw Us In and Hold Us Spellbound*, Santa Barbara 2011
- Światy z pikseli. *Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010

Zasady zaliczenia przedmiotu:

- obecność na zajęciach
- aktywność na zajęciach
- kolokwium/praca zaliczeniowa (szczegółowe zasady zaliczenia zostaną podane na pierwszych zajęciach)

