# **KARTA KURSU**

**Kierunek: Filologia polska**

**Studia II stopnia, semestr 3**

**Studia stacjonarne**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Narracja w grach wideo |
| Nazwa w j. ang. | Narrative of video games |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | Dr Konrad Zielonka | Zespół dydaktyczny |
| Katedra Mediów i Badań Kulturowych |
|  |  |
| Punktacja ECTS\* | 2, zal. |

Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Celem kursu jest zapoznanie studentów z tematyką narracji w grach wideo. Punktem wyjścia do zrozumienia specyfiki tematu będzie przybliżenie stanowisk kluczowych polskich badaczy, a także omówienie zagadnień na przykładach wybranych gier wideo. Tematyka zajęć będzie formą wprowadzania w zakres kompetencji badawczych w dziedzinie *game studies*, W ramach kursu obrana zostanie perspektywa badania gry wideo jako tekstu narracyjnego. |

Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza |  |
| Umiejętności |  |
| Kursy |  |

Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01. Student zna i rozumie na pogłębionym poziomie terminologię z zakresu ludologii, *game studies* oraz narratologii stosowanej do analizy narracji w grach wideo jako tekstach kultury  W02. Student ma uporządkowaną wiedzę na temat kluczowych perspektyw badawczych wykorzystywanych w interpretacji zjawisk i tekstów ludograficznych | K\_W04, K\_W12 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01. Potrafi dokonać pogłębionej analizy i interpretacji gry wideo jako tekstu narracyjnego, stosując adekwatne metody badawcze | K\_U02, K\_U06, K\_U07 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01. Potrafi pracować w zespole, określając zadania indywidualne i grupowe, a także wykazuje się odpowiedzialnością za wspólny efekt pracy badawczej w ramach projektu grupowego  K02. Jest gotów do aktywnego uczestnictwa w dyskusji problemowej, prezentując własne stanowisko i argumenty w świetle nowych idei i pogłębiając zdobytą wiedzę | K\_K02, K\_K03, K\_K04 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja | | | | | | | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład  (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | | | | | | | |
| A |  | K |  | L |  | S |  | P |  | E |  |
| Liczba godzin |  |  | | 20 | |  | |  | |  | |  | |
|  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |

Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Ćwiczenia i zajęcia praktyczne. Analiza tekstów i materiałów ludograficznych, dyskusja problemowa. |

Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca w trakcie zajęć | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
| W01 |  |  |  |  | X |  | X | X |  |  |  |  |  |
| W02 |  |  |  |  | X |  | X | X |  |  |  |  |  |
| U01 |  |  |  |  |  |  | X |  |  |  |  |  |  |
| K01 |  |  |  |  | X |  | X | X |  |  |  |  |  |
| K02 |  |  |  |  | X |  |  | X |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Warunkiem zaliczenia ćwiczeń jest aktywny udział w zajęciach, a także wykonanie i omówienie projektu grupowego dotyczącego gry wideo jako tekstu narracyjnego (na wybranym przykładzie). |

|  |  |
| --- | --- |
| Uwagi | Brak |

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| * Ludologia i *game studies* * Immersyjność gier wideo * Perspektywy narratologiczne * Zwrot światocentryczny * Narracja w grach wideo * Gra wideo jako tekst kultury |

Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| * Bomba Radosław, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014 (fragmenty). * Filiciak Mirosław, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006 (fragmenty). * Filiciak Mirosław (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010 (wybrane rozdziały). * Huizinga Joseph, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza*, Warszawa 1967 (fragmenty). * Kłosiński Krzysztof, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa 2018 (fragmenty). * Kubiński Piotr, *Gry wideo*. *Zarys poetyki*, Kraków 2016 (fragmenty). * Kubiński Piotr, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, Tekstualia” nr 4 (43) 2015, s. 23–36. * Pigulak Joanna, *Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji*, „Replay” nr 1(6) 2019, s. 67–79. * Prajzner Katarzyna (red.), *Wprowadzenie do groznawstwa*, Łódź 2019 (wybrane rozdziały). * Maj , *O strukturze świata w narracyjnych grach wideo*, „Images”, t. 29, nr 38 (2021), s. 43–55.   Netgrafia i Ludografia:   * Dodatkowe materiały – po wcześniejszym ustaleniu prowadzącego z kursantami. |

Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| * Alejski Jakub, *Światy niedokończone. Od światoopowieści do syntetycznych ekologii gier wideo*, Poznań 2024. * Alejski Jakub, *Strategie ludonarracyjne wobec struktury otwartego świata w grach wideo*, [w:] K. Olkusz (red.), *50 twarzy popkultury*, Kraków 2017, s. 176–191. * Garda, Maria B., *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź 2016. * Kłosiński Krzysztof, Maj Krzysztof M. (red.), *Dyskursy gier wideo*, Kraków 2019. * Kochanowicz Jakub, *Game lore — dodatek, podstawa i „granica” supersystemów*, „Literatura i Kultura Popularna”, t.25 (2019), s. 81–96. * Maj Krzysztof M., *Realizm allotopii i realizm ludotopii. Wprowadzenie do teorii interfejsów światotwórczych*, „Quart” nr 1 (2024), s. 34–55. * Maj Krzysztof M., *Światocentryczność fantastyki*, „Studia Poetica” 9 (2021), s. 216–233. * Maj Krzysztof M., *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie”, nr 3 (2017), s. 192–209. * Marak, Katarzyna, Miłosz Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: studia przypadków*. Toruń 2016. * Mróz Michał, *Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako narzędzie do kreowania światoopowieści*, „Images” t. 35, nr 44 (2023), s. 227–46. * Kubiński Piotr, *W stronę poetyki gier wideo*, „Forum Poetyki”, nr 4–5 (2016), s. 20–29. * Zielonka Konrad, *Jak rządzić w czasach wiktoriańskiej postapokalipsy? Problem władzy w grze Frostpunk*, „Facta Ficta. Journal of Theory, Narrative & Media” nr 4 (2) 2019, s. 67-82. |

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład |  |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 20 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym (dostępność w trakcie konsultacji, kontakt mailowy) | 2 |
| liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 15 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu |  |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 13 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | - |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 50 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 2 |