Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Narracja w grach wideo

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów
media content & creative writing

Specjalność
-

Jednostka organizacyjna
Instytut Filologii Polskiej

Poziom studiów
II stopnia

Forma studiów
studia niestacjonarne

Profil studiów
ogólnoakademicki

Cykl dydaktyczny
2026/27

Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się
Zaliczenie na ocenę

Języki wykładowe
polski

Obligatoryjność
Fakultatywny

Blok zajęciowy
Przedmioty/bloki obieralne

Koordynator zajęć	Konrad Zielonka
Prowadzący zajęcia	Konrad Zielonka

Okres	**Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się**	**Liczba punktów ECTS**
Semestr 1	Zaliczenie na ocenę **Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia** • Ćwiczenia audytoryjne: 10, Zaliczenie na ocenę	2

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	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.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy:			
W1	Ma pogłębioną wiedzę na temat współczesnych teorii mediów interaktywnych, narracyjności gier wideo oraz wybranych zagadnień z zakresu game studies i nauk o komunikacji społecznej i mediach	K_W3, K_W6	Test, Aktywność, Udział w dyskusji
W2	Ma pogłębioną wiedzę na temat wpływu przemian technologicznych i rozwoju mediów cyfrowych na współczesne praktyki kulturowe, komunikacyjne i narracyjne	K_W8	Test, Aktywność, Udział w dyskusji
Umiejętności:			
U1	Potrafi analizować i interpretować gry wideo z wykorzystaniem wybranych pojęć i metod badawczych z zakresu game studies, literaturoznawstwa oraz nauk o komunikacji społecznej i mediach	K_U1	Aktywność, Udział w dyskusji
U2	Potrafi formułować i uzasadniać interpretacje dotyczące narracji, mechanik oraz sposobów konstruowania doświadczenia odbiorcy w grach wideo	K_U1	Test, Aktywność, Udział w dyskusji
Kompetencji społecznych:			
K1	Jest gotów do świadomego i krytycznego uczestnictwa we współczesnej kulturze medialnej oraz refleksji nad społecznym i kulturowym znaczeniem mediów interaktywnych	K_K1	Test, Aktywność, Udział w dyskusji

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Ludologia i game studies – wprowadzenie do badań nad grami wideo	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia audytoryjne
2.	Gra jako zabawa – rozpoznanie teoretyczne	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia audytoryjne
3.	Światoopowieść jako technika narracyjna	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia audytoryjne
4.	Zamieszkiwanie wirtualnych światów	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia audytoryjne
5.	Narracja środowiskowa	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia audytoryjne
6.	Otwarty świat i narracja rozproszona	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia audytoryjne
7.	Gra wideo jako tekst kultury	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia audytoryjne

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	Dyskusja, Case study, Praca z tekstem

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia audytoryjne	Podstawą uzyskania zaliczenia z oceną jest pozytywne zaliczenie kolokwium pisemnego sprawdzającego znajomość pojęć, zagadnień teoretycznych oraz umiejętność analizy problemów omawianych podczas zajęć. Warunkiem zaliczenia kolokwium jest uzyskanie co najmniej 50% punktów. Oceny zostaną wystawione według poniższej punktacji (zaliczenie od 50%): dst: 9-10 pkt, dst+: 11-12 pkt, db: 13-14 pkt; db+: 15-16 pkt; bdb: 17-18 pkt. Aktywne uczestnictwo w zajęciach, obejmujące udział w dyskusjach, analizach i ćwiczeniach, może zostać uwzględnione przy podwyższeniu oceny końcowej lub realizacji alternatywnej formy zaliczenia ustalonej przez prowadzącego.

Literatura

Obowiązkowa

1. Aarseth Espen, Badanie zabawy: metodoliga analizy gier, przeł. M. Filiciak, [w:] Filiciak Mirosław (red.), Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, Warszawa 2010, s. 13-36.
2. Juul Jesper, Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości", przeł. M. Filiciak, [w:] Filiciak Mirosław (red.), Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, Warszawa 2010,s. 37-61.
3. Górska Alicja, Narracja środowiskowa jako konsensus dla oczekiwań graczy na przykładzie Dying Light), [w:] Prajzner K. (red.), Wprowadzenie do groznawstwa, Łódź 2019, s. 289-302.
4. Kłosiński Michał, Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia, Warszawa 2018 (fragmenty).
5. Kłosiński Michał, Zamieszkując wirtualne światy, „Śląskie Studia Polonistyczne" nr 1 2017, s. 69-88
6. Kubiński Piotr, Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld), Tekstualia" nr 4 (43) 2015, s. 23–36.
7. Pigulak Joanna, Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji, „Replay" nr 1(6) 2019, s. 67–79.
8. Maj Krzysztof M., Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji, „Teksty drugie" nr 3 (2017), s. 192–209.
9. Maj Krzysztof M., Otwarty świat i narracja rozproszona w grze Elden Ring studia FromSoftware, „Images", t. 33, nr 42 (2023), s. 231–250.
10. Netgrafia i Ludografia: Stray (2022), BlueTwelve Studio [PC/PS4].
11. Dodatkowe materiały (ludograficzne/teksty z listy literatury uzupełniającej) – po wcześniejszym ustaleniu prowadzącego z kursantami.

Dodatkowa

1. Bomba Radosław, Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności, Toruń 2014 (fragmenty).
2. Filiciak Mirosław, Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Warszawa 2006 (fragmenty).
3. Alejski Jakub, Światy niedokończone. Od światoopowieści do syntetycznych ekologii gier wideo, Poznań 2024.
4. Alejski Jakub, Strategie ludonarracyjne wobec struktury otwartego świata w grach wideo, [w:] K. Olkusz (red.), 50 twarzy popkultury, Kraków 2017, s. 176–191.
5. Huizinga Joseph, Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967 (fragmenty).
6. Garda, Maria B., Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych, Łódź 2016.
7. Kłosiński Krzysztof, Maj Krzysztof M. (red.), Dyskursy gier wideo, Kraków 2019.
8. Kochanowicz Jakub, Game lore — dodatek, podstawa i „granica" supersystemów, „Literatura i Kultura Popularna", t. 25 (2019), s. 81–96.
9. Maj Krzysztof M., Realizm allotopii i realizm ludotopii. Wprowadzenie do teorii interfejsów światotwórczych, „Quart" nr 1 (2024), s. 34–55.
10. Maj Krzysztof M., Światocentryczność fantastyki, „Studia Poetica" 9 (2021), s. 216–233.
11. Maj Krzysztof M., O strukturze świata w narracyjnych grach wideo, „Images", t. 29, nr 38 (2021), s. 43–55.
12. Marak, Katarzyna, Miłosz Markocki, Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: studia przypadków. Toruń 2016.
13. Mróz Michał, Przestrzeń w grze wideo Dark Souls jako narzędzie do kreowania światoopowieści, „Images" t. 35, nr 44 (2023), s. 227–46.
14. Kubiński Piotr, Gry wideo. Zarys poetyki, Kraków 2016 (fragmenty).
15. Kubiński Piotr, W stronę poetyki gier wideo, „Forum Poetyki:, nr 4–5 (2016), s. 20–29.
16. Prajzner K. (red.), Wprowadzenie do groznawstwa, Łódź 2019 (wybrane rozdziały).
17. 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.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	**Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć**
Ćwiczenia audytoryjne	10
Przygotowanie do zajęć	16

Studiowanie literatury	14
Przygotowanie do zaliczenia	10
Łączny nakład pracy studenta	**Liczba godzin** 50
Liczba punktów ECTS	**ECTS** 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
K_K1	Absolwent/ka Jest gotów do aktywnego i kreatywnego uczestnictwa w życiu kulturalnym i medialnym oraz do inicjowania własnych działań twórczych i komunikacyjnych
K_U1	Absolwent/ka potrafi formułować problemy badawcze oraz projektować i realizować badania w zakresie literaturoznawstwa i nauk o komunikacji społecznej i mediach
K_W3	Absolwent/ka ma pogłębioną wiedzę na temat wybranych dzieł teatralnych, filmowych i muzycznych oraz relacji intermedialnych zachodzących między literaturą, teatrem, filmem, muzyką i mediami cyfrowymi
K_W6	Absolwent/ka ma pogłębioną wiedzę na temat wybranych zagadnień z zakresu nauk o mediach i komunikacji społecznej
K_W8	Absolwent/ka ma pogłębioną wiedzę na temat kluczowych problemów współczesnej cywilizacji, związanych z przemianami technologicznymi