



UNIwersYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Globalna historia gier cyfrowych Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Groznawstwo	Cykl dydaktyczny 2023/24	
Specjalność -	Kod zajęć 03GZNS.13K.01616.23	
Jednostka organizacyjna Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej	Języki wykładowe polski	
Poziom studiów studia pierwszego stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów profil ogólnoakademicki		
Koordinator zajęć	Marcin Pigulak	
Prowadzący zajęcia	Marcin Pigulak	
Okres Semestr 1	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Wykład: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 2
Okres Semestr 2	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Wykład: 30, Egzamin	Liczba punktów ECTS 3

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	zapoznanie studentów z historią medium elektronicznej rozrywki (od lat 40. XX w. do końca XX w.)
C2	zaprezentowanie analizy klasycznych gier wideo
C3	przedstawienie sylwetek czołowych twórców gier
C4	opisanie oddziaływania rozwoju technologicznego na wzbogacanie środków interaktywnego wyrazu gier
C5	zapoznanie studentów z wpływem uwarunkowań kulturowych na formę i treść gier, a także inter- i transmedialny charakter gier cyfrowych (rozpatrywanych na polu literaturoznawstwa i filmoznawstwa)

Wymagania wstępne

Brak.

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 - Student/ka:			
W1	rozumie istotę globalnego rozwoju gier cyfrowych z historycznogrowej perspektywy (istotne tytuły, kluczowe przedsięwzięcia, a także twórcy i instytucje biorące czynny udział w współtworzeniu światowego przemysłu gier od końca lat 40. XX. do końca lat 90. XX w.)	GZN_K1_W10, GZN_K1_W12	Egzamin ustny
W2	rozumie świadomość istnienia ciągłości historycznej pomiędzy poszczególnymi okresami rozwoju branży gier wideo: genezy medium gier elektronicznych, czołowych studiach producenckich, wpływu najważniejszych tytułów na stymulowanie rozwoju branży oraz globalnej roli wybranych producentów.	GZN_K1_W10	Egzamin ustny
W3	rozumie znaczenie perspektywy historycznogrowej jako jedną ze strategii analizy groźnawczej	GZN_K1_W10, GZN_K1_W12	Wideoesej
W4	zna ewolucję poetyki gier wideo na przestrzeni dekad wynikającą z uwarunkowań technologicznych, artystycznych, ekonomicznych, ideologicznych oraz genologicznych	GZN_K1_W10, GZN_K1_W12	Egzamin ustny
W5	rozumie wpływ uwarunkowań kulturowych, społecznych oraz instytucjonalnych na kształt ówczesnej twórczości growej	GZN_K1_W12	Wideoesej
W6	rozumie wpływ inter- i transmedialności na treść oraz formę konkretnych gier wideo, a także ich oddziaływanie na całokształt medium gier	GZN_K1_W05	Egzamin ustny
W7	rozumie wpływ gier wideo na kształt kultury popularnej XX i XXI wieku	GZN_K1_W12	Egzamin ustny, Wideoesej
Umiejętności - Student/ka:			

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
U1	potrafi omówić istotę globalnego rozwoju gier cyfrowych z historycznogrowej perspektywy (istotne tytuły, kluczowe przedsięwzięcia, a także twórcy i instytucje biorące czynny udział w współtworzeniu światowego przemysłu gier od końca lat 40. XX. do końca lat 90. XX w.)	GZN_K1_U01	Egzamin ustny
U2	potrafi scharakteryzować ciągłość historyczną pomiędzy poszczególnymi okresami rozwoju branży gier wideo	GZN_K1_U05	Egzamin ustny
U3	potrafi wykorzystywać perspektywę historycznogrową – a więc powiązany z grą nią kontekst dziejowy – jako jedną ze strategii analizy groznawczej. Tym samym potrafi omówić dany problem lub zjawisko, odnoszące się do zagadnień globalnej historii gier wideo, poprzez odwołanie do innych zjawisk lub kontekstów w ujęciu synchronicznym lub diachronicznym.	GZN_K1_U09	Wideoesej
U4	potrafi analizować ewolucję gier cyfrowych z uwzględnieniem uwarunkowań technologicznych, artystycznych, ekonomicznych, ideologicznych oraz genologicznych	GZN_K1_U05, GZN_K1_U09	Egzamin ustny
U5	potrafi omówić wpływ uwarunkowań kulturowych, społecznych oraz instytucjonalnych na kształt ówczesnej twórczości growej z wykorzystaniem konkretnych przykładów	GZN_K1_U01	Wideoesej
U6	potrafi omówić – w kluczu groznawczym, literaturoznawczym oraz filmoznawczym – wpływ inter- i transmedialności na treść oraz formę konkretnych gier wideo, a także ich oddziaływanie na całość medium gier	GZN_K1_U01, GZN_K1_U05	Egzamin ustny
U7	potrafi dokonać selekcji informacji i wnikliwie omówić w kluczu problemowym wpływ gier wideo na kształt kultury popularnej XX i XXI wieku	GZN_K1_U01	Egzamin ustny, Wideoesej
Kompetencje społecznych - Student/ka:			
K1	jest gotów do wykorzystania perspektywy historycznogrowej jako jednej ze strategii analizy groznawczej	GZN_K1_K02	Egzamin ustny, Wideoesej
K2	jest gotów do dokonywania selekcji informacji i wnikliwego omawiania w kluczu problemowym wpływu gier wideo na kształt kultury popularnej XX i XXI wieku	GZN_K1_K02	Egzamin ustny, Wideoesej

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Rozpatrywanie genezy gier elektronicznych w oparciu o historyczne aspekty funkcjonowania gier tradycyjnych.	W2, W4, U2, U4	Wykład

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
2.	Omówienie groźnawczej strategii periodyzowania historii medium gier w oparciu o czynniki wpływające na rozwój branży: premier przełomowych produkcji, ewolucji środowiska technologicznego (m.in. zmiana nośników danych, innowacje programistyczne, nowe generacje konsol), okresowej dominacji ikonicznych producentów software'u oraz hardware'u (m.in. Atari, Amiga, SEGA) czy przemian zachodzących w obrębie modelu samego grania.	W1, W4, W5, U1, U4, U5	Wykład
3.	Omówienie w perspektywie historycznogrowej roli wybranych wydarzeń lub zjawisk jako „kamieni milowych” ewolucji gier wideo, determinujących powszechne wyobrażenia o poszczególnych etapach historii branży (premera gry Pong na Atari w 1972 r., klęska E.T. jako symbolu załamania branży początku lat 80., wojny korporacyjne pomiędzy SEGA a Nintendo w latach 90., premiera gry Doom w 1993 r. itp.).	W1, W2, W4, W7, U1, U2, U4, U7, K2	Wykład
4.	Kompleksowa analiza najważniejszych gier wideo w perspektywie historycznogrowej (łącznie z uwzględnieniem recepcji społecznej i prasowej, wpływu autorskiego lub instytucjonalnego, oddziaływania na rozwój danego gatunku lub typu gier oraz funkcjonowania w konkretnym środowisku technologicznym)	W1, W3, W4, W6, U1, U3, U4, U6, K1	Wykład
5.	Analiza związków gier cyfrowych z innymi tekstami kultury, w tym teatrem (np. LARPY jako podstawa gier cRPG), literaturą (np. wpływ estetyki powieści graficznej na stronę wizualną gry) oraz kinematografią (m.in. wzajemne adaptowanie fabuł, rozwój gier z nurtu full-motion video, ewolucja technologii motion capture).	W4, W6, U4, U6	Wykład
6.	Przedstawienie specyfiki narodowych segmentów przemysłu elektronicznej rozrywki (np. japońskiej branży gier wideo, brytyjskiego rynku lat 80.) oraz omówienie wpływu najważniejszych uwarunkowanych lokalnych trendów, producentów, twórców oraz gier na poetykę gier wideo.	W1, W3, W4, W7, U1, U3, U4, U7, K1, K2	Wykład
7.	Rozpatrywanie gier wideo w kluczu historycznogrowym jako aktywnych aktorów życia kulturowego (m.in. kreowanie bohaterów popkultury) społecznego, politycznego (m.in. debata w Ameryce lat 90. o przemoc w grach) oraz ideologicznego.	W3, W5, W7, U3, U5, U7, K1, K2	Wykład
8.	Omówienie postaci gracza jako głównego odbiorcy gier wideo oraz aktywnego współtwórcy kultury gier wideo (w tym: naszkicowanie przemiany stereotypu na przestrzeni dekad, określenie formy aktywności graczy w ramach kultury uczestnictwa)	W2, W5, W7, U2, U5, U7, K2	Wykład

Informacje dodatkowe

Semestr 1

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Wykład	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Wykład problemowy, Pokaz i obserwacja, Demonstracje dźwiękowe i/lub video

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Wykład	Warunkiem zaliczenia wykładu jest przygotowanie wideoeseju. bardzo dobry (5,0): bardzo dobry wideoesej i obecność na zajęciach (maksymalnie dwie nieobecności) dobry plus (4,5): bardzo dobry wideoesej z niewielkimi zastrzeżeniami merytorycznymi i obecność na zajęciach (maksymalnie dwie nieobecności) dobry (4): dobry wideoesej i obecność na zajęciach (maksymalnie dwie nieobecności) dostateczny plus (3,5): poprawny wideoesej z merytorycznymi zastrzeżeniami i obecność na zajęciach (maksymalnie dwie nieobecności) dostateczny (3): poprawnym wideoesej ze znaczącymi merytorycznymi zastrzeżeniami i obecność na zajęciach (maksymalnie dwie nieobecności) niedostateczny (2): brak wideoeseju lub praca niespełniająca kryteriów merytorycznych/formalnych; brak wymaganej obecności na zajęciach

Semestr 2

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Wykład	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Wykład problemowy, Pokaz i obserwacja, Demonstracje dźwiękowe i/lub video

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Wykład	Warunkiem zaliczenia wykładu jest zdanie egzaminu ustnego. Bardzo dobry (bdb; 5,0): bardzo dobra ocena z ustnego egzaminu końcoworocznego; bardzo dobre opanowanie materiału omawianego na wykładzie i bardzo dobra znajomość kanonu gier wideo. Dobry plus (+db; 4,5): bardzo dobra ocena z ustnego egzaminu końcoworocznego; dobre opanowanie materiału omawianego na wykładzie i bardzo dobra znajomość kanonu gier wideo. Dobry (db; 4,0): dobra ocena z ustnego egzaminu końcoworocznego (II semestr); dobre opanowanie materiału omawianego na wykładzie i dobra znajomość kanonu gier wideo. Dostateczny plus (+dst; 3,5): dobra ocena z ustnego egzaminu końcoworocznego; średnie opanowanie materiału omawianego na wykładzie i średnia znajomość kanonu gier wideo. Dostateczny (dst; 3,0): dostateczna ocena z ustnego egzaminu końcoworocznego; pobieżne opanowanie materiału omawianego na wykładzie i pobieżna znajomość kanonu gier wideo. Niedostateczny (ndst; 2,0): negatywna ocena z ustnego egzaminu końcoworocznego; brak znajomości materiału omawianego na wykładzie i nieznanostwo kanonu gier wideo.

Literatura

Obowiązkowa

1. M. Filiciak, Poza nostalgię. Zwrot historyczny w badaniach gier i jego konsekwencje, „Czas Kultury” 2015, nr 185, ss. 91-97.
2. P. Mańkowski, Wielka księga gier. Historia gier wideo od „Ponga” do „Battle Royale”, Warszawa 2018.
3. P. Sitarski, „Mortal Kombat”, czyli jak uratować świat, „Replay” 2014, nr 1 (1), ss. 9-18.
4. Ch. Wilkins, Historia Amigi. Piksel po pikselu, Warszawa 2021 (wybrane rozdziały).
5. Before the Crash. Early Video Game History, red. M. J.P. Wolf, Detroit 2012 (wybrane rozdziały).
6. M. Colsalvo, Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts, London 2016 (wybrane rozdziały).
7. R. Stanton, A Brief History of Video Games. The Evolution of a Global Industry, London 2015 (wybrane rozdziały).
8. A. A. Toscano, Video Games and American Culture: How Ideology Influences Virtual Worlds, London 2020 (wybrane rozdziały).

Dodatkowa

1. B.J. Harris, Wojny konsolowe. SEGA, Nintendo i batalia, która zdefiniowała pokolenie, Kraków 2017 (wybrane rozdziały).
2. J. Huizinga, Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury, Warszawa 2011 (wybrane rozdziały).
3. P. Schreiber, Eksperymentalne komputerowe gry tekstowe lat 90. a ruch notgames, „Homo Ludens” 2014, nr 1(6), ss. 131-140.
4. Montfort N., Bogost I., Racing the Beam. The Atari Video Computer System, s. 99-117.
5. The Video Game Explosion: A History from „PONG” to Playstation and Beyond, red. M. J.P. Wolf, Westport 2008 (wybrane rozdziały).

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Semestr 1

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Wykład	30
Czytanie wskazanej literatury	15
Przygotowanie do zaliczenia	15
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba punktów ECTS	ECTS 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Semestr 2

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Wykład	30
Czytanie wskazanej literatury	20

Przygotowanie do egzaminu	40
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
GZN_K1_K02	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do podejmowania działań na rzecz zachowania dziedzictwa kulturowego ludzkości, wykazywania się szczególną odpowiedzialnością za kultywowanie tradycji i dorobku swego regionu i kraju
GZN_K1_U01	Absolwent/ka potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje (z zakresu groznawstwa, filmoznawstwa i literaturoznawstwa oraz obszarów pokrewnych) z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów
GZN_K1_U05	Absolwent/ka potrafi rozpoznawać różne rodzaje wytworów kultury, ze szczególnym uwzględnieniem mediów interaktywnych, oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację z zastosowaniem właściwych metod i narzędzi, określać ich znaczenia, oddziaływanie oraz miejsce w procesie kształcenia
GZN_K1_U09	Absolwent/ka potrafi porządkować, hierarchizować i wartościować wiedzę historycznogrową w odniesieniu do zmian na gruncie literatury, filmu i innych dziedzin aktywności znaczeniowotwórczej
GZN_K1_W05	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie nauki o grach z uwzględnieniem jej złożonych kontekstów filmowych i literackich, a także odniesień transmedialnych
GZN_K1_W10	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane aspekty historii gier w Polsce i na świecie (w kontekście różnych gatunków i poetyk) od początków do współczesności, zasady ich periodyzacji oraz powiązania literackie, filmowe i kulturowe
GZN_K1_W12	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane zasady periodyzacji gier, kina oraz literatury, a także problematykę genealogii, poetyki i estetyki growej, filmowej i literackiej oraz złożone konteksty relacji trans- i intermedialnych