

Gatunki w filmie i grach

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Groznawstwo Specjalność - Jednostka organizacyjna Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej Poziom studiów studia pierwszego stopnia Forma studiów studia stacjonarne Profil studiów profil ogólnoakademicki		Cykl dydaktyczny 2023/24 Kod zajęć 03GZNS.14K.01633.23 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe
Koordynator zajęć	Joanna Pigulak	
Prowadzący zajęcia	Joanna Pigulak	
Okres Semestr 3	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 3

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	zapoznanie studentów z kluczowymi kategoriami i metodologiami z zakresu badań genologicznych nad filmem i grami wideo
C2	kształcenie umiejętności samodzielnej analizy gatunkowej (w tym również porównawczej) filmów i gier wideo
C3	kształcenie umiejętności rozpoznawania i funkcjonalizowania transmedialnych struktur gatunkowych wykorzystywanych we współczesnych grach wideo
C4	kształcenie umiejętności uzupełniania refleksji analitycznej o konteksty społeczno-kulturowe

Wymagania wstępne

Podstawowa umiejętność analizy warstwy ludycznej i audiowizualnej gier cyfrowych.

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	zna terminologię genologiczną z zakresu filmoznawstwa, groznawstwa i literaturoznawstwa	GZN_K1_W03, GZN_K1_W04, GZN_K1_W15	Kolokwium pisemne
W2	zna wybrane metody i metodologie badawcze z zakresu filmoznawstwa, groznawstwa i literaturoznawstwa oraz rozumie w jaki sposób można je wykorzystać podczas analizy gier	GZN_K1_W04, GZN_K1_W15	Kolokwium pisemne
W3	zna podobieństwa i różnice między gatunkami oraz konwencjami gatunkowymi w filmie i grach wideo (ujęcie komparatystyczne)	GZN_K1_W12	Kolokwium pisemne
W4	rozumie na czym polega synkretyzm gatunkowy i traktuje gatunek jako proces kulturowy, mając na uwadze jego zmienność i ewolucję w czasie oraz przestrzeni (geograficznej, społecznej i medialnej)	GZN_K1_W03, GZN_K1_W12	Kolokwium pisemne
W5	zna gameplaye (sposoby prowadzenia rozgrywki i interakcji z oprogramowaniem) charakterystyczne dla poszczególnych gatunków gier	GZN_K1_W12	Kolokwium pisemne
W6	rozumie transformacje gatunkowe, połączenia i powiązania pomiędzy poszczególnymi gatunkami, a także zna refleksję nad gatunkami w grach i filmie w odniesieniu do innych mediów i dyskursów medialnych (literatura, komiks, malarstwo)	GZN_K1_W04, GZN_K1_W12, GZN_K1_W14, GZN_K1_W15	Kolokwium pisemne
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi stosować terminologię genologiczną z zakresu filmoznawstwa, groznawstwa i literaturoznawstwa	GZN_K1_U04	Kolokwium pisemne
U2	potrafi charakteryzować podobieństwa i różnice między gatunkami oraz konwencjami gatunkowymi w filmie i grach wideo (ujęcie komparatystyczne)	GZN_K1_U01	Kolokwium pisemne
U3	potrafi rozpoznawać gameplaye (sposoby prowadzenia rozgrywki i interakcji z oprogramowaniem) charakterystyczne dla poszczególnych gatunków gier	GZN_K1_U01	Kolokwium pisemne
U4	potrafi rozpoznawać transformacje gatunkowe, połączenia i powiązania pomiędzy poszczególnymi gatunkami, a także potrafi odnieść refleksję nad gatunkami w grach i filmie do innych mediów i dyskursów medialnych (literatura, komiks, malarstwo)	GZN_K1_U09	Kolokwium pisemne
U5	potrafi ubogacić swoje analizy o konteksty społeczno-polityczne (w tym konteksty recepcji), ideologiczne i kulturowe implikowane gatunkowością analizowanych tekstów	GZN_K1_U01	Kolokwium pisemne
Kompetencji społecznych - Student/ka:			

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
K1	jest gotów do wyróżniania podobieństw i różnic między gatunkami oraz konwencjami gatunkowymi w filmie i grach wideo (ujęcie komparatystyczne)	GZN_K1_K05	Kolokwium pisemne
K2	jest gotów ubogacić swoje analizy o konteksty społeczno-polityczne (w tym konteksty recepcji), ideologiczne i kulturowe implikowane gatunkowością analizowanych tekstów	GZN_K1_K04	Kolokwium pisemne

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Przedstawienie kluczowych kategorii i pojęć z zakresu badań genologicznych nad filmem i grami (dominanta, odmiana, konwencja i hybryda gatunkowa; gatunki tematyczne, ludyczne i funkcjonalne; modele komunikacji i etykiet gatunkowych) oraz podstawowych metod badawczych służących analizie filmów i gier gatunkowych (retoryka proceduralna i perspektywa semantyczno-syntaktyczno-pragmatyczna).	W1, W2, W5, U1, U3	Ćwiczenia
2.	Omówienie zagadnienia ewolucji gatunków filmowych (w tym ich „śmierci” i „odrodzenia”), takich jak western, film noir oraz Kino Nowej Przygody w odniesieniu do tego jak gatunki te funkcjonują w interaktywnej przestrzeni gier, jakim transformacjom podlegają w zderzeniu z tą przestrzenią i jakie konsekwencje niesie to dla zanurzenia użytkownika w rozgrywkę.	W3, W4, U2, U5, K1, K2	Ćwiczenia
3.	Omówienie zagadnienia granic gatunkowych na przykładzie wybranych odmian science fiction w filmie oraz grach (dystopia, antyutopia, apokalipsa, postapokalipsa) z uwzględnieniem literaturoznawczych kontekstów badawczych, takich jak ekokrytyka, post- i transhumanizm.	W2, W3, W6, U2, U4, U5, K1, K2	Ćwiczenia
4.	Zaprezentowanie problemu fuzji gatunkowej oraz synkretyzmu gatunkowego na przykładzie gier fantasy oraz quasi-historycznych, z uwzględnieniem takich kategorii jak: remediacja, stylizacja, parodia, pastisz i trawestacja.	W1, W4, W5, W6, U1, U3, U4	Ćwiczenia
5.	Omówienie problemu ideologicznych implikacji tekstów gatunkowych na podstawie filmów i gier progresywnych (queer cinema, serious games, persuasive games), w kontekście tego, w jaki sposób ewolucja gatunków jest zależna od dominujących i mniejszościowych praktyk kulturowych oraz społecznych.	W4, U5, K2	Ćwiczenia
6.	Analiza różnych form kontynuacji tekstowych (remake, reboot, prequel, sequel) w perspektywie genologicznej, w odniesieniu do kategorii uniwersów transmedialnych, światopowieści (storyworld) i supersystemów rozrywkowych.	W4, W6, U4, U5, K2	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład konwersatoryjny, Praca z tekstem, Metoda analizy przypadków, Demonstracje dźwiękowe i/lub video

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Warunkiem zaliczenia zajęć jest zdanie kolokwium pisemnego. Bardzo dobry (bdb; 5,0): student bardzo dobrze realizuje działania analityczne w odniesieniu do zagadnienia genologii gier i filmu. Jego test zaliczeniowy (kolokwium pisemne) zawiera mniej niż 10% błędów. Dobry plus (+db; 4,5): student dobrze realizuje działania analityczne w odniesieniu do zagadnienia genologii gier wideo i filmu. Jego test zaliczeniowy (kolokwium pisemne) zawiera do 20% błędów. Dobry (db; 4,0): student zadowalająco realizuje działania analityczne w odniesieniu do zagadnienia genologii gier wideo i filmu. Jego test zaliczeniowy (kolokwium pisemne) zawiera do 30% błędów. Dostateczny plus (+dst; 3,5): student realizuje działania analityczne w odniesieniu do zagadnienia genologii gier wideo i filmu w sposób poprawny. Jego test zaliczeniowy (kolokwium pisemne) zawiera do 40% błędów. Dostateczny (dst; 3,0): student realizuje działania analityczne w odniesieniu do zagadnienia genologii gier wideo i filmu w sposób poprawny. Jego test zaliczeniowy (kolokwium pisemne) zawiera do 50% błędów. Niedostateczny (ndst; 2,0): student realizuje działania analityczne w odniesieniu do zagadnienia genologii gier wideo i filmu w sposób niedostateczny. Jego test zaliczeniowy (kolokwium pisemne) zawiera ponad 50% błędów.

Literatura

Obowiązkowa

1. Garda M. B., Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych, Maria B. Garda, Łódź 2016 (wybrane fragmenty).
2. Altman R., Gatunki filmowe, Warszawa 2012 (wybrane fragmenty).
3. Tomczak M., W komikсовym kinie – w kinie komiksów. Od inspiracji poprzez adaptacje ku ekranizacjom, „Studia Humanistyczne AGH”, tom 11/3, 2012.
4. Maj K. M., Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 57/113, 2014.
5. P. Sołodki, Digital docu-games, czyli cyfrowe gry dokumentalne, „Panoptikum” nr 24 (31) 2020, s. 10-27.
6. Apperley Th.H., Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres, “Simulation & Gaming” vol. 37, no 1, 2006.
7. Aarseth E., Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation, w: First Person: New Media as Story, Performance and Game, N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (red.), Cambridge 2004.

Dodatkowa

1. Weaver T., rozdział Comics and Video Games w książce Comics for Film, Games, and Animation: Using Comics to Construct Your Transmedia Storyworld.
2. A. Gazzard, A. Peacock, Repetition and Ritual Logic in Video Games, „Games and Culture” 6(6), 2011
3. Despain W., Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG, Abingdon 2009 (wybrane rozdziały).

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30

Przygotowanie do zajęć	20
Czytanie wskazanej literatury	15
Przygotowanie do zaliczenia	25
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_K04	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do odpowiedzialnego wskazywania priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania z zakresu groznawstwa i dyscyplin pokrewnych, szczególnie literaturoznawstwa
GZN_K1_K05	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do krytycznej oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu groznawstwa, literaturoznawstwa oraz filmoznawstwa, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu
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_U04	Absolwent/ka potrafi posługiwać się podstawowymi pojęciami i terminami w zakresie groznawstwa i dyscyplin pokrewnych (szczególnie literaturoznawstwa) oraz wykorzystywać je podczas wykonywania zadań w warunkach nie w pełni przewidywalnych
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_W03	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu – wybraną terminologię, teorie i metodologię z zakresu interdyscyplinarnej nauki o grach (ze szczególnym uwzględnieniem dyscypliny literaturoznawstwa i w odniesieniu do innych mediów)
GZN_K1_W04	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane powiązania groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi
GZN_K1_W12	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane zasady periodyzacji gier, kina oraz literatury, a także problematykę genologii, poetyki i estetyki growej, filmowej i literackiej oraz złożone konteksty relacji trans- i intermedialnych
GZN_K1_W14	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym związki gier z różnorodnymi dziedzinami sztuki i formami aktywności ludzkiej: filmem, literaturą, muzyką, malarstwem, edukacją, sportem i innymi
GZN_K1_W15	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane pojęcia z zakresu poetyki i genologii growej, a także złożoność ich literaturoznawczych odniesień oraz możliwości i sposoby wykorzystania przy analizie i interpretacji gier (ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo)