

## **Tytuł: Od Marienbadu do Gwinta - polskie gry wideo jako problem badawczy**

**Osoba prowadząca: mgr Dominika Staszenko, mgr Marcin M. Chojnacki**

### **Skrócony program:**

Celem zajęć jest zaprezentowanie historii rozwoju branży gier wideo w Polsce, przybliżenie kontekstów jej powstawania oraz próba uchwycenia specyfiki elektronicznej rozrywki powstającej w naszym kraju. Podczas kursu omówione zostaną osiągnięcia z okresu PRL, charakterystyka firm z początków transformacji, a także obecna sytuacja twórców i wydawców na rodzimym oraz światowym rynku. Ćwiczenia mają także służyć pogłębieniu refleksji nad problemem badawczym w postaci lokalnych praktyk takich jak: targi, konferencje, game jamy i giełdy komputerowe. W ramach zajęć, przy udziale uczestników, zostaną zrealizowane projekty mające zachęcić studentów do prowadzenia badań nad szeroko rozumianą kulturą gier wideo w Polsce.

### **Wymagania wstępne:**

brak

### **Efekty kształcenia:**

Po ukończeniu zajęć student/-ka:

- ma uporządkowaną wiedzę z zakresu historii polskich gier wideo (K2A\_W01, K\_W13, K\_W17)
- potrafi rozpoznać i nazwać zjawiska oraz trendy funkcjonujące w kulturze polskich gier wideo (K2A\_W04, K2A\_W06)
- przygotowuje w języku polskim prace pisemne poświęcone badaniu gier wideo (K\_U15, K2A\_U01, K2A\_U07)
- analizuje gry wideo w perspektywie zaprezentowanych kontekstów historycznych i kulturowych (K\_U14 K\_U18)
- argumentuje i formułuje wnioski odwołując się przy tym do poglądów innych badaczy oraz prowadzi merytoryczną dyskusję i wypowiada się na forum grupy (K2A\_U05, K2A\_U06)
- potrafi określić priorytety pomocne w realizacji określonego przez siebie lub innych zadania (K2A\_K03, K2A\_K07)

### **Treści kształcenia:**

1. Pionierzy elektronicznej rozrywki w Polsce i na emigracji
2. Puszka Pandory, Mózgprocesor, Hibernatus- polskie gry przygodowe drugiej połowy lat 80.
3. LK Avalon, Mirage, ASF - początki lat 90.
4. Gry przełomu wieków - Metropolis Software, Reality Pump Studios, X-Ray Interactive
5. Wysokobudżetowe koprodukcje - Dead Island i Lords of the Fallen
6. Narodziny segmentu indie - Flying Wild Hog, The Astronauts, Bloober Team
7. Światowe sukcesy komercyjne - The Witcher 3, Dying Light, This War of Mine
8. Lokalizacje i ich znaczenie dla rozwoju polskiej branży gier wideo
9. "Polska gra" - poszukiwanie narodowości w elektronicznej rozrywce
10. Recepcja polskich gier w rodzimych mediach (prasa, telewizja, Internet)
11. Studium przypadku CD Projekt Red - seria Wiedźmin
12. Studium przypadku Techland - seria Call of Juarez
13. Polskie „indyki” – dzisiejsza scena twórców niezależnych
14. Kategoria autorstwa, studium przypadku SOS
15. Łódzcy twórcy gier wideo

### **Sposoby i kryteria oceniania:**

obecność i aktywność na zajęciach (25%), referat (25%), praca zaliczeniowa w formie projektu (50%).

### **Metody kształcenia**

studium przypadku, dyskusja panelowa, metoda problemowa.

### **Literatura:**

- M. Kosman, Nie tylko wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych, wyd. Open Beta, Warszawa 2015.  
P. Mańkowski, Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo, wyd. Trio, Warszawa 2010.  
M. B. Garda, Gra The Witcher w uniwersum Wiedźmina, "Homo Ludens" 1/(2) (2010).

S. Krawczyk, "Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę". Dlaczego gry komputerowe z przełomu wieków wpłynęły na tożsamość polskich graczy?, "Homo Ludens" 2/(8) (2015).

B. Kluska, M. Rozwadowski, Bajty Polskie, wyd. Orka, 2011.

High-tech za żelazną kurtyną. Elektronika, komputery i systemy sterowania w PRL, red. M. Sikora, P. Fuglewicz, Katowice-Warszawa 2017.