

SEMINARIUM LICENCJACKIE
ROK AKADEMICKI 2025/2026
FILOLOGIA ANGIELSKA
SPRINT-WRITE

Dr Magdalena Bednorz

magdalena.bednorz@us.edu.pl

Seminarium poświęcone będzie badaniom gier cyfrowych i/lub tradycyjnych jako złożonych form narracyjnych i ważnych elementów obiegu społeczno-kulturowego. Skupimy się na analizie gier w kontekście kulturowym, literackim oraz trans- i intermedialnym. Szczególnie mile widziane będą tematy związane ze znaczeniowym i ideologicznym wymiarem gier, ich strategiami narracyjnymi, oraz relacjami gier z innymi mediami i motywami kulturowymi. Konkretnie tematy prac będą ustalane indywidualnie z prowadzącą, w zależności od zainteresowań osób studiujących.

This seminar will focus on the study of digital and/or traditional games as complex narrative forms and significant elements of socio-cultural circulation. We will analyze games from cultural, literary, and trans-/intermedial perspectives. Especially welcome are topics exploring the ideological and semantic dimensions of games, their narrative strategies, and their relationships with other media and cultural motifs. Specific thesis topics will be determined individually with the supervisor, based on students' interests.

Dr Tomasz Gnat

tomasz.gnat@us.edu.pl

A seminar on interactive entertainment research focuses on a comprehensive analysis of video games as a significant cultural phenomenon. Participants explore the practical and theoretical contexts of video games, exploring how the interactive medium influences contemporary culture and society. An essential element of the seminar is the analysis of narrative in interactive gameplay, where different models of storytelling in video games highlight the unique narrative mechanisms of games. In addition, the seminar analyses the role of interactive entertainment in the context of new media, as part of the broad media ecosystem. At the same time, the seminar provides a closer examination of the theoretical framework of game rhetoric, analysing how games convey messages, shape user experiences, and how the design of game mechanics influences narrative and interaction. As part of the class, participants discuss the relationship between the material aspects of games and their cultural meanings, as well as how the rhetorical strategies of games influence their reception and interpretation.

Dr Agnieszka Kliś-Brodowska

agnieszka.klis@us.edu.pl

The seminar is dedicated strictly to digital games and will focus on chosen topic areas from the discipline of game studies or situated at the intersection of games and other media. The areas to be discussed throughout the term will be selected on the basis of students' needs and the topics of their BA dissertations at the beginning of the term. Dissertations covering player agency, theoretical aspects of game design, or intertextuality, transmediation, and remediation in digital games are especially welcomed. Other topics are also possible, once accepted by the supervisor.

Niniejsze seminarium jest z natury groznawcze i dedykowane wybranym zagadnieniom z dyscypliny badań gier cyfrowych lub sytuującym się w punkcie styku gier z innymi mediami. Tematyka poszczególnych spotkań będzie dostosowana do potrzeb osób studiujących, w oparciu o indywidualne tematy prac, i zostanie ustalona na początku semestru. Mile widziane są prace z zakresu sprawczości gracza, teoretycznych aspektów game designu, oraz intertekstualności, transmedialności, czy remediacji gier i w grach. Dopuszczalne są również inne tematy, po uprzednim zaakceptowaniu przez promotorkę.

Dr Marcin Mazurek

marcin.mazurek@us.edu.pl

Tematyka seminarium oscyluje wokół szeroko pojętych zagadnień kultury współczesnej i obejmuje zarówno obszary literatury i sztuki, jak i kultury wizualnej uwzględniając reprezentacje filmowe oraz rozrywkę interaktywną. Przykładowe tematy prac mogą zatem poruszać takie zagadnienia jak postmodernizm, kulturę mediów, dyskurs science-fiction, badania nad filmem, oraz kulturowe reprezentacje utopii i dystopii. Osobna pula tematów obejmuje zagadnienia związane z rozrywką interaktywną, ze szczególnym naciskiem na jej kulturowe i literackie konteksty. Takich prace mogą ujmować zagadnienia gier video w kontekście kultury symulacji, ich wymiaru etycznego i estetycznego, strategii narracyjnych oraz związków z literaturą i filmem. Niezależnie od tematu konkretnego projektu seminarium kładzie szczególny nacisk na zaplecze teoretyczne omawianych zagadnień, które może uwzględniać cały szereg współczesnych (choć nie tylko) perspektyw krytycznych, od psychoanalizy począwszy, poprzez kwestie genderowe i post-kolonialne po ujęcia post-marksistowskie i post-strukturalistyczne. Interdyscyplinarny charakter seminarium pozwala zatem na stosunkowo szeroki dobór tematów, koncentrujących się zarówno na konkretnych tekstach (literackich, filmowych czy interaktywnych), jak i analizach porównawczych poszczególnych reprezentacji, utworów czy tekstów.

Major themes of the seminar oscillate around the broadly understood issues of contemporary culture and embrace both literature and art, as well as visual culture including cinematic representations and interactive entertainment. Sample topics of the BA projects may touch upon literature, media culture, the discourse of science-fiction, film studies, and cultural representations of utopia and dystopia. A separate pool of topics includes questions and problems related to interactive entertainment, with particular emphasis on its cultural and literary contexts. Such projects may address issues of video games in the context of the culture of simulation, their ethical and aesthetic dimensions, narrative strategies, and relationships with literature and film. Regardless of the topic of a particular project, the seminar places particular emphasis on the theoretical background of the issues under discussion, which may include a whole range of contemporary (though not exclusively) critical perspectives, from psychoanalysis to gender and post-colonial issues to post-Marxist and post-structuralist approaches. The

interdisciplinary character of the seminar allows for a relatively wide selection of topics, focusing both on specific texts (literary, cinematic or interactive), as well as on a comparative analyses of particular representations, works or texts.