



STUDIJŲ DALYKO (MODULIO) APRAŠAS

Dalyko (modulio) pavadinimas	Kodas
Žaidimų kultūra: interaktyvumas ir menas	

Dėstytojas / a (-ai)	Padalinys (-iai)
Koordinuojantis (-i): dr. Paulius Petraitis Kitas / a (-i):	Vilniaus universiteto Komunikacijos fakultetas Saulėtekio al. 9, I rūmai, LT-10222 Vilnius

Studijų pakopa	Dalyko (modulio) tipas
Bakalauro (I)	Individualiųjų studijų dalykas

Igyvendinimo forma	Vykdymo laikotarpis	Vykdymo kalba (-os)
Auditorinė		Lietuvių

Reikalavimai studijuojančiajam	
Išankstiniai reikalavimai: Skaityti anglų kalba	Gretutiniai reikalavimai (jei yra): Bazinės meno istorijos ir/ar medijų teorijos žinios būtų privalumas

Dalyko (modulio) apimtis kreditais	Visas studento darbo krūvis	Kontaktinio darbo valandos	Savarankiško darbo valandos
5	130	36	94

Dalyko (modulio) tikslas		
Ugdyti studentų analitinį ir kritinį mąstymą, vertinant interaktyvias medijas. Suteikti supratimą apie istorines ir teorines sąsajas tarp žaidimų, kultūros ir meno. Skatinti gebėjimą pasitelkti conceptualias žinias analizuojant žaidimų mechanikas, interaktyvius naratyvus ir jų prasmų kūrimo metodus.		
Dalyko (modulio) studijų rezultatai	Studijų metodai	Vertinimo metodai
- Žinios pagrindines žaidimų studijų teorijas ir sąvokas, tokias kaip „magiškasis ratas“, „procedūrinė retorika“, „kritinis žaidimas“ - Turės esmines žinias apie žaidimų kultūros ir meno sąveikas	Probleminis dėstymas, pavyzdžių analizė, diskusijos	Atviro ir uždaro tipo klausimai egzamino metu
- Mokės taikyti teorines prieigas analizuojant įvairius žaidimus ir interaktyvius meno kūrinius - Gebės reikšti argumentuotą nuomonę raštu ir žodžiu apie žaidimų mechaniką ir kuriamas prasmes	Aktyvaus mokymosi metodai (grupinės diskusijos)	Žaidimo mechanikos ir meno kūrinio lyginamoji analizė; diskusijos seminaruose, atvejų tyrimai ir jų pristatymai auditorijoje
- Gebės taikyti teorines ir praktines žinias savarankiškai kuriant ir pristatant interaktyvaus projekto ar žaidimo koncepciją	Tiriamieji (informacijos paieška, atranka, analizė) metodai	Grupinė kūrybinė užduotis

--	--	--

Temos	Kontaktinio darbo valandos							Savarankiškų studijų laikas ir užduotys	
	Paskaitos	Konsultacijos	Seminarai	Pratybos	Laboratoriniai darbai	Praktika	Visas kontaktinis darbas	Savarankiškas darbas	Savarankiškai atliekamos užduotys
1. Įvadas į žaidimų studijas: kas yra žaidimas? Supažindinimas su studijų planu, darbo tvarka, atsiskaitymų reikalavimais. Pagrindinių sąvokų apibrėžimas.	2		2				4	8	Mokslinės literatūros skaitymas (Lantz, p. 7–42)
2. „Magiškasis ratas“: Johano Huizingos palikimas ir kritika. <i>Homo Ludens</i> ir žaidimo kaip kultūros reiškinių samprata. „Magiškojo rato“ sąvoka bei jos kritika šiuolaikinėse žaidimų studijose.	2	1	2				5	8	Mokslinės literatūros skaitymas (Huizinga, p. 1–28)
3. Videožaidimai: raida ir žanrų evoliucija. Technologijų įtaka žaidimų dizainui. Įtakingiausių žaidimų (<i>Pong</i> ; <i>Pac-Man</i> ; <i>Doom</i> ; <i>Fallout</i> ; <i>The Sims</i>) apžvalga.	2		2				4	12	Videožaidimų pavyzdžių analizė. Mokslinės literatūros skaitymas (Didžgalvytė, p. 12–35)
4. Stalo žaidimai: nuo šaškių iki <i>Monopolio</i> iki šiuolaikinio klestėjimo. Stalo žaidimų istorija ir kultūrinė reikšmė. Mechanikų apžvalga: kooperaciniai, varžybiniai, socialinės dedukcijos ir kiti žaidimai.	2		2				4	12	Stalo žaidimų pavyzdžių analizė. Savarankiškas ir grupinis darbas.
5. Interaktyvus naratyvas ir agentiškas. Kaip žaidimai įtikina? Janet Murray agentiško koncepcija. Iano Bogosto procedūrinė retorika: argumentų konstravimas per taisykles ir procesus. Atvejų analizė: <i>The McDonald's Videogame</i> ; <i>September 12th</i> .	2	1	2				5	18	Mokslinės literatūros skaitymas (Murray, p. 123–147). Pasirengimas kūrybinės užduoties įgyvendinimui; pirminių idėjų pristatymas.
6. Kritinis žaidimas: socialinė kritika ir subversija. Mary Flanagan koncepcija. Žaidimai kaip socialinis komentaras. „Rimtųjų žaidimų“ (<i>serious games</i>) žanras. Atvejų analizė: <i>Papers, Please</i> ; <i>This War of Mine</i> ; <i>The Stanley Parable</i> ; <i>Train</i> .	2	1	2				5	12	Mokslinės literatūros skaitymas (Flanagan, p. 1–15); atvejo tyrimas
7. Menas kaip žaidimas. Fluxus judėjimas, Marinos Abramovič performansai („Rhythm 0“) ir Cory Arcangel kūryba kaip žaidimo taisyklių taikymas mene.	2	1	2				5	16	Žaidimo mechanikos ir meno kūrinio lyginamoji analizė ir prezentacija

8. Visuotinė „geimifikacija“: kritinis požiūris. „Geimifikacijos“ apibrėžimas ir kritika. Atvejų analizės: Černobylio likvidatorių medaliai ir <i>Black Mirror</i> epizodas „Nosedive“ (2016).	2		2				4	8	Mokslinės literatūros skaitymas (McGonigal, p. 1–15 ir 146–167)
Iš viso	16	4	16				36	94	

Vertinimo strategija	Svoris proc.	Atsiskaitymo laikas	Vertinimo kriterijai
Darbas auditorijoje seminarų metu	25	Semestro metu	Vertinamas aktyvus ir argumentuotas dalyvavimas diskusijose, atsakinėjimas į klausimus remiantis perskaityta literatūra, žaidimo mechanikos ir meno kūrinio lyginamasis analizavimas bei kitų pavyzdžių ir atvejų nagrinėjimas, išvalgų ir kritinių pastabų teikimas, konstruktyvus darbas grupėse. Įvertinimas nedalyvaujant diskusijose arba praleidus daugiau nei 1/3 seminarų – 0 balų.
Grupinė kūrybinė užduotis	25	Semestro metu	1. Idėjos originalumas ir kritinis potencialas (0–3 balai) 2. Kurso teorijų (pvz., procedūrinės retorikos, kritinio žaidimo) taikymas dizaine (0–4 balai) 3. Prototipo/koncepcijos išpildymas ir pristatymo kokybė (0–3 balai)
Egzaminas: testas	50	Egzaminas	Testą sudaro iki 20 atvirojo ir uždarojo tipo klausimų. Vertinamos žinios, gebėjimai, supratimas ir pavyzdžių kritinis panaudojimas iš visos kurso medžiagos. Testas – nekompiuterizuotas; klausimai skirtingo sudėtingumo. Balas gaunamas sudėjus teisingus atsakymus (1 balas), nepilnus atsakymus (0,5 balo) ir neteisingus atsakymus (0 balų).

Autorius (-iai)	Leidimo metai	Pavadinimas	Periodinio leidinio Nr. ar leidinio tomas	Leidykla ar internetinė nuoroda
Privaloma literatūra				
Huizinga, Johan	2018	<i>Homo Ludens: mėginimas apibrėžti kultūros žaidiminį elementą</i>	p. 1–28	Vilnius: Gelmės
Flanagan, Mary	2009	<i>Critical Play: Radical Game Design</i>	p. 1–15	Cambridge: MIT Press
Didžgalvytė, Marijam	2025	<i>Videožaidimai keičia pasaulį. Kas laimi?</i>	p. 12–35	Vilnius: Lapas
Lantz, Frank	2023	<i>The Beauty of Games</i>	p. 7–42	Cambridge: MIT Press
McGonigal, Jane	2011	<i>Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World</i>	p. 1–15 ir 146–167	New York: Penguin Press

Murray, Janet	1997	<i>Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace</i>	p. 123–147	New York: The Free Press
Papildoma literatūra				
Gee, James Paul	2007	<i>What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy</i>		New York: Palgrave Macmillan
Bogost, Ian	2007	<i>Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames</i>		Cambridge: MIT Press
Mäyrä, Frans	2008	<i>An Introduction to Game Studies</i>		London: SAGE
Salen, Katie & Eric Zimmerman	2004	<i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>		Cambridge: MIT Press
Fullerton, Tracy & Matthew Farber	2025	<i>The Well-Read Game: On Playing Thoughtfully</i>		Cambridge: MIT Press
Wallis, James	2022	<i>Everybody Wins: Four Decades of the Greatest Board Games Ever Made</i>		Nottingham: Aconyte Books
Petraitis, Paulius	2012	„Video Games as Objects of Art: Revival of the Play-Element in Contemporary Artistic Practice“	67	<i>Acta Academiae Artium Vilnensis</i> , p. 103–114

PASTABA: Į literatūros sąrašą rekomenduojama įtraukti atvirusius mokymosi išteklius