

CULTUUR KOMT OP EN ONTPLOOIT ZICH "IN SPEL, ALS SPEL" - Johan Huizinga -

Zoals Huizinga in 1938 in zijn boek *Homo Ludens – de spelende mens* – al aangaf staan spel en spelen centraal in de menselijke cultuur en samenleving. Via nieuwe media zoals computergames en speelse apps krijgt dit nog meer nadruk. Altijd al meer willen weten over de hedendaagse rol van games en play?

Ben je benieuwd naar zaken als:

- Wat maakt computergames unieke mediaobjecten, en hoe werken ze?
- Waarom is de moderne mens een homo ludens 2.0?
- Hoe worden games ingezet voor serieuze doeleinden?
- Welke rol spelen games in de creatieve industrie en mediapraktijk?

En wil je meedenken over het belang van games en play in onze hedendaagse media en cultuur? Geef je dan op voor de minor Game Studies.

MINOR GAME STUDIES

BLOK 1: COMPUTERGAMES IN CONTEXT

Een grondige inleiding op hedendaagse games en gamecultuur

BLOK 2: PLAYFUL MEDIA CULTURES

Digitale media, film, televisie en theater als onderdeel van een speelse mediacultuur

BLOK 3: SPEELSE COMMUNICATIE

De persuasieve mogelijkheden van serious games en gamification

BLOK 4: MOBIELE COMMUNICATIE

De impact van speelse apps en games binnen mobiele en sociale media

Meer informatie: zie gamesandplay.nl/minor

MINOR GAME STUDIES

WAT GAAN WE DOEN?

De cursussen binnen deze minor bieden studenten een verdiepend en samenhangend overzicht van spel en spelen als fenomeen dat via computergames en speelse media-applicaties momenteel een grote populariteit geniet. In velerlei opzichten nemen zij een centrale plaats in in de hedendaagse media en cultuur. Speciale aandacht gaat uit naar hoe in de afgelopen jaren games in Nederland een belangrijk onderdeel zijn gaan vormen van de creatieve industrie en mediapraktijk.

VOOR WIE IS DE MINOR BEDOELD?

De minor is bedoeld voor studenten met een brede belangstelling voor het bestuderen van spel en spelen, met een specifieke belangstelling voor computergames en speelse media-applicaties.

De minor is daarmee zowel geschikt voor studenten die hun kennis over het fenomeen games willen verdiepen als voor studenten die spel en spelen vanuit een bredere context willen begrijpen en benaderen; niet alleen vanuit een geesteswetenschappelijk, maar ook vanuit een bèta- of sociaalwetenschappelijk perspectief.

WAT HEB IK ER AAN?

Na het volgen van de minor kun je de nieuwste ontwikkelingen binnen game studies relateren aan je eigen vakgebied. Ook weet je hoe serious games en game-kenmerken in allerlei beroepsvelden ingezet worden, iets dat je na je studie nog goed van pas kan komen. Ook geeft de minor toegang tot het MA-programma New Media & Digital Culture.

Meer informatie: zie gamesandplay.nl/minor

De minor Game Studies is nauw verbonden met GAP: het Center for the Study of Digital Games and Play (www.gamesandplay.nl) en is onderdeel van het universiteitsbrede focusgebied Game Research, zie Utrecht Center for Game Research (www.gameresearch.nl).



Universiteit Utrecht

