

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Etyczne i społeczne aspekty gier historycznych , PG_00073635						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027			
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć		Grupa zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych			
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji		na uczelni			
Rok studiów	2	Język wykładowy		polski			
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS		3.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia		zaliczenie			
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Centrum Gier Historycznych i Kulturowych (Center for Histori						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Marta Tymińska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	30.0	0.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		2.0		30.0	62
Cel przedmiotu	Celem jest zapoznanie studentów z dylematami etycznymi wokół gier historycznych i uświadomienie ich wpływu społecznego.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_W05] Wykazuje znajomość historii porównawczej Europy oraz rozumie historyczne podłoże aktualnych problemów społecznych, gospodarczych i politycznych	Wykazuje znajomość kontekstu występowania gier historycznych i ich funkcjonowania w społeczeństwie.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_U04] Potrafi brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich stosując poprawnie fachową terminologię z zakresu nauk historycznych	Potrafi przeprowadzić dyskusję w mowie lub piśmie dotyczącą dylematów etycznych związanych z projektowaniem gier historycznych.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PGHL3_W09] Zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji i rozpoznaje relacje i zależności pomiędzy przeszłością a aktualnymi wydarzeniami także w aspekcie upowszechniania wiedzy historycznej, w tym gier historycznych	Zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji i rozpoznaje relacje i zależności pomiędzy przeszłością a aktualnymi wydarzeniami w aspekcie etyki projektowania gier historycznych.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_K05] Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych i przestrzegania zasad etyki zawodowej historyka oraz do okazywania zrozumienia dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych	Jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego projektowania gier historycznych.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych
Treści przedmiotu	[PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy	Jest gotów do organizowania społeczności wokół gier historycznych i jej animowania zgodnie z zasadami etycznymi.	[SK5] realizacja zadania problemowego [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	1. Wprowadzenie do zagadnień etyki gier.		
	2. Psychologia gier i grania.		
	3. Wpływ społeczny gier.		
	4. Etyczny design gier historycznych.		
Wymagania wstępne i dodatkowe	5. Dylematy etyczne projektanta gier.		
	6. Wredne wzorce projektowania, gra głęboka i gra ciemna		
	7. Projektowanie dostępne, uniwersalne i oparte o zrównoważony rozwój.		
	8. Praca nad projektem zaliczeniowym.		
	9. Alternatywne ścieżki projektowe.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	ocena aktywności na zajęciach	30.0%	20.0%
	ocena pracy końcowej	50.0%	40.0%
	ocena pracy w grupie	50.0%	40.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Apperley, T. H., & Clemens, J. (2016). <i>The Biopolitics of Gaming. Avatar-Player Self-Reflexivity in Assassins Creed II</i>. W M. Kapell (Red.), <i>The play versus story divide in game studies: Critical essays</i> (s. 110124). McFarland & Company, Inc., Publishers. Bogost, I. (2007). <i>Persuasive games: The expressive power of videogames</i>. MIT Press. Chapman, A. (2016). <i>Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice</i>. Routledge, Taylor & Francis Group. Cover, R. (2016). <i>Digital identities: Creating and communicating the online self</i>. Academic Press/Elsevier. Isbister, K. (2017). <i>How games move us: Emotion by design</i> (First MIT Press paperback edition). The MIT Press. Kapell, M. (Red.). (2016). <i>The play versus story divide in game studies: Critical essays</i>. McFarland & Company, Inc., Publishers. Kowert, R., & Quandt, T. (Red.). (2016). <i>The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games</i>. Routledge. Kowert, R., & Quandt, T. (Red.). (2021). <i>The video game debate 2: Revisiting the physical, social, and psychological effects of video games</i>. Routledge, Taylor & Francis Group. Madigan, J. (2019). <i>Getting gamers: The psychology of video games and their impact on the people who play them</i>. http://www.vlebooks.com/vleweb/product/openreader?id=none&isbn=9781442240001 Mäyrä, F. (2008). <i>An Introduction to Game Studies. Games in Culture</i>. SAGE Publications, Inc. McGonigal, J. (with OverDrive, I.). (2011). <i>Reality Is Broken</i>. Penguin Group US. http://api.overdrive.com/v1/collections/v1L2BaQAAAJcBAAA1M/products/44205f90-d66a-4b2b-8483-8a0cdb6a8822 Mochocki, M. (2021). <i>Role-play as a heritage practice: Historical larp, tabletop RPG and reenactment</i>. Routledge. Nakamura, L. (2000). <i>Race in cyberspace</i> (B. E. Kolko & G. B. Rodman, Red.). Routledge. Schechner, R. (2006). <i>Performatyka: Wstęp</i> (T. Kubikowski & M. Rochowski, Tłum.). Ośrodek Badań Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno-Kulturowych. Schrier, K., & Gibson, D. (Red.). (2010). <i>Ethics and game design: Teaching values through play</i>. Information Science Reference. Sicart, M. (2009). <i>The ethics of computer games</i>. MIT Press. Sicart, M. (2014). <i>Play matters</i>. MIT Press. Švelch, J. (2010). The Good, The Bad, and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games. W K. Schrier & D. Gibson (Red.), <i>Ethics and Game Design: Teaching Values through Play</i>. Information Science Reference. Švelch, J., & Krobová, T. (2016). Historicizing video game series through fan art discourses. <i>Transformative Works and Cultures</i>, 22. https://doi.org/10.3983/twc.2016.0786 Waszkiewicz, A., & Tymieńska, M. (2024). Cozy Games and Resistance Through Care. <i>Replay. The Polish Journal of Game Studies</i>, 11(1), 716. https://doi.org/10.18778/2391-8551.11.01 Woods, S. (2007). Playing with an Other: Ethics in the Magic Circle. W M. Eskelinen, G. Frasca, & R. Koskimaa (Red.), <i>CyberText Yearbook 2007: Ludology</i> (s. 126). University of Jyväskylä.
	Uzupełniająca lista lektur	Aboujaoude, E. (2012). <i>Wirtualna osobowość naszych czasów: Mroczna strona e-osobowości</i> (R. Andruszko, Tłum.). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Skąd się bierze uzależnienie od gier? Napięcia kulturowe widoczne w grach historycznych. Społeczny wpływ gier. Relacja człowiek-awatar. Przeżywanie historii i dziedzictwa w grach jako element kulturotwórczy.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.