

Karta przedmiotu

| | | | | | | | |
|--|--|---|--|------------------------|--|-----------------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu | Ethical and Social Issues in Historical Games, PG_00190248 | | | | | | |
| Kierunek studiów | Projektowanie gier historycznych | | | | | | |
| Data rozpoczęcia studiów | październik 2026 r. | Rok akademicki realizacji przedmiotu | | | 2027/2028 | | |
| Poziom kształcenia | I stopnia - licencjackie | Grupa zajęć | | | Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki | | |
| Forma studiów | stacjonarne | Sposób realizacji | | | na uczelni | | |
| Rok studiów | 2 | Język wykładowy | | | angielski | | |
| Semestr studiów | 4 | Liczba punktów ECTS | | | 2.0 | | |
| 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 | | 0.0 | | 20.0 | 50 |
| 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_U04] Uczestniczy w dyskusjach dotyczących historii, dziedzictwa kulturowego i branż kreatywnych, przedstawiając i oceniając różne opinie i stanowiska | | Potrafi przeprowadzić dyskusję w mowie lub piśmie dotyczącą dylematów etycznych związanych z projektowaniem gier historycznych. | | [SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport | | |
| | [PGHL3_W09] Charakteryzuje wybrane dylematy współczesnego świata w kontekście zależności między przeszłością a współczesnością, w tym w aspekcie popularyzacji wiedzy historycznej z wykorzystaniem gier i innych mediów | | 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/diskusja [SW3] opracowanie tekstowe/praca pisemna | | |

| | | | |
|---|---|-------------------|-------------------------|
| Treści przedmiotu | <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do zagadnień etyki gier. 2. Psychologia gier i grania. 3. Wpływ społeczny gier. 4. Etyczny design gier historycznych. 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. | | |
| Wymagania wstępne i dodatkowe | | | |
| 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 | <p>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. 110-124). McFarland & Company, Inc., Publishers.</p> <p>Bogost, I. (2007). <i>Persuasive games: The expressive power of videogames</i>. MIT Press.</p> <p>Chapman, A. (2016). <i>Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice</i>. Routledge, Taylor & Francis Group.</p> <p>Cover, R. (2016). <i>Digital identities: Creating and communicating the online self</i>. Academic Press/Elsevier.</p> <p>Isbister, K. (2017). <i>How games move us: Emotion by design</i> (First MIT Press paperback edition). The MIT Press.</p> <p>Kapell, M. (Red.). (2016). <i>The play versus story divide in game studies: Critical essays</i>. McFarland & Company, Inc., Publishers.</p> <p>Kowert, R., & Quandt, T. (Red.). (2016). <i>The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games</i>. Routledge.</p> <p>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.</p> <p>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/viewweb/product/openreader?id=none&isbn=9781442240001</p> <p>Mäyrä, F. (2008). <i>An Introduction to Game Studies. Games in Culture</i>. SAGE Publications, Inc.</p> <p>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</p> <p>Mochocki, M. (2021). <i>Role-play as a heritage practice: Historical larp, tabletop RPG and reenactment</i>. Routledge.</p> <p>Nakamura, L. (2000). <i>Race in cyberspace</i> (B. E. Kolko & G. B. Rodman, Red.). Routledge.</p> <p>Schechner, R. (2006). <i>Performatyka: Wstęp</i> (T. Kubikowski & M. Rochowski, Tłum.). Ośrodek Badań Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno-Kulturowych.</p> <p>Schrier, K., & Gibson, D. (Red.). (2010). <i>Ethics and game design: Teaching values through play</i>. Information Science Reference.</p> <p>Sicart, M. (2009). <i>The ethics of computer games</i>. MIT Press.</p> <p>Sicart, M. (2014). <i>Play matters</i>. MIT Press.</p> <p>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.</p> <p>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</p> <p>Waszkiewicz, A., & Tymińska, 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</p> <p>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.</p> |
| | Uzupełniająca lista lektur | <p>Aboujaoude, E. (2012). <i>Wirtualna osobowość naszych czasów: Mroczna strona e-osobowości</i> (R. Andruszko, Tłum.). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.</p> |
| | Adresy eZasobów | |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | <p>Skąd się bierze uzależnienie od gier?</p> <p>Napięcia kulturowe widoczne w grach historycznych.</p> <p>Spółeczny wpływ gier.</p> <p>Relacja człowiek-awatar.</p> <p>Przeżywanie historii i dziedzictwa w grach jako element kulturotwórczy.</p> | |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy | |

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.