Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Cultural and Historical Game Studies, PG_00215471		
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	1	Język wykładowy	angielski
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS	6.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca			
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Ewelina Gdaniec	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		

Formy zajęć							
	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	40.0	0.0	0.0	0.0	40
	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	40	40.0	70.0	150

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest pogłębienie rozumienia koncepcji groznawstwa historycznego i kulturowego oraz relacji między treścią, mechaniką i technologią gier a sprawczością gracza i wytwarzaniem wiedzy o przeszłości. Zajęcia rozwijają rozumienie prawnych, etycznych i społecznych uwarunkowań wykorzystywania historii i dziedzictwa, merytoryczne uzasadnianie stanowiska, specjalistyczną komunikację w języku angielskim oraz krytyczną weryfikację własnych interpretacji.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[GHDCMU2_W02] Szczegółowo przedstawia koncepcje groznawstwa historycznego i kulturowego, dotyczące relacji między treścią, mechaniką i technologią gier a sprawczością gracza i kontekstem kulturowym w wytwarzaniu wiedzy o przeszłości.	Dokonuje krytycznej interpretacji tego, w jaki sposób mechaniki gry, narracja, sprawczość gracza oraz założenia kulturowe konstruują znaczenia historyczne, wykorzystując przy tym odpowiednie pojęcia z zakresu historycznych i kulturowych studiów nad grami.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego
[GHDCMU2_W05] Omawia prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania wykorzystywania historii i dziedzictwa w pracy badawczej i kreatywnej, z uwzględnieniem prawa autorskiego, pochodzenia zasobów, konfliktów pamięci oraz odpowiedzialnego wykorzystania sztucznej inteligencji.	Identyfikuje prawne, etyczne i społeczne wyzwania dotyczące reprezentacji historii i kultury w mediach, w tym we własnych projektach, proponując rewizje oparte o zgłoszoną krytykę i rzetelne dowody.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego
[GHDCMU2_U06] Przedstawia i merytorycznie uzasadnia stanowisko dotyczące złożonych problemów historycznych i projektowych, dostosowując przekaz do adresatów, zarówno specjalistów jak i zróżnicowanych odbiorców.	Merytorycznie uzasadnia przyjęte rozwiązania dotyczące interpretacji wydarzeń historycznych i projektowania gier historycznych, dostosowując sposób argumentacji do odbiorców specjalistycznych i niespecjalistycznych.	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_U07] Posługuje się językiem angielskim w ustnej i pisemnej komunikacji akademickiej i zawodowej na poziomie co najmniej B2+ ESOKJ, z wykorzystaniem specjalistycznej terminologii historii, groznawstwa i dziedzictwa cyfrowego	Prezentuje i broni historycznie uzasadnionych interpretacji i zaleceń w języku angielskim na poziomie B2+, dostosowując komunikację do odbiorców akademickich i zawodowych oraz konstruktywnie angażując się w konkurencyjne punkty widzenia.	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_K01] Krytycznie weryfikuje swoje przekonania, interpretacje i oceny w świetle dowodów, informacji zwrotnych i ograniczeń własnej wiedzy, z zasięganiem opinii ekspertów w sytuacjach wykraczających poza posiadane kompetencje.	Krytycznie ocenia kontrowersyjne reprezentacje kulturowe w grach historycznych, identyfikując stereotypy, zawłaszczenia, ograniczenia źródeł i sytuacje wymagające zewnętrznej wiedzy specjalistycznej.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu

Kto zdecydował, która historia staje się główną i czyją perspektywę gry? Granice między oddechową, spekulacją i interpretacją twórczą; status epistemologiczny gier wobec historiografii. Przekład badań archiwalnych i naukowych na temat narracji i mechaniki. Historia połączenia projektu: uzgodnione wydanie, odpowiedzialność i ograniczenia konstrukcyjne. Projektowanie badań na badania jako eksperymentowanie z modelami przeszłości wytwarzania wiedzy. Przyczynowość, sprawczość, władza i zmiana społeczna jako tezy historiograficzne korzyści w praktycznych grach cyfrowych i analogowych. Etyka trudnego dziedzictwa, przemilczeń i grup marginalizowanych; historia społeczna i codzienność, perspektywy feministyczne, postkolonialne i dekolonialne oraz prawa społeczności rdzennych. Gry jako nośniki pamięci, nostalgii, mitów narodowych i sporów o utylizacji. Gracze, fandom i moderzy jako współtwórcy historii.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Audyt gry historycznej	51.0%	30.0%
Wyzwanie z zakresu doradztwa historycznego	51.0%	40.0%
Prezentacja przed ekspertem	51.0%	30.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Wright, E., Donald, I. and Webber, N. (eds) (2026) Writing Game Histories. Bloomsbury Publishing. Mochocki, M. and Gdaniec, E. (eds) (2027) The Living Handbook of Historical Game Studies. Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego. Cook, K., Houghton, R. and Kempshall, C. (eds) (2027) The Routledge Companion to Video Games and History. Routledge. Mäyrä, F. and Koskimaa, R. (eds) (2027) Cultural Game Studies: Critical Approaches. Routledge. Loban, R. (2024) Embedding culture into video games and game design: The palm, the Dogai and the tombstone. CRC Press.
	Uzupełniająca lista lektur	Keogh, B., Butt, M.-A. and Carter, M. (2026) Game studies: A critical introduction to the field. Polity. Digital Culture & Society (2025) Digital Games through Muddled Pasts and Modded Histories, 11(1).
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	W jaki sposób gry powielają lub kwestionują perspektywy kolonialne? Przeprowadź audyt reprezentacji kulturowych i sformułuj zalecenia dotyczące projektowania uwzględniającego kontekst historyczny oraz podejście dekolonialne.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.