Uniwersytet Gdański

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 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_K03] Angażuje się we współorganizowanie działań na rzecz środowiska społecznego w obszarze edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego regionu, Polski i Europy		
[PGHL3_K02] Wykazuje świadomość zasad etyki zawodowej obowiązującej w pracy historyka i twórców kultury, okazując zrozumienie dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych		
[PGHL3_W01] Wyjaśnia istotne zależności między wybranymi faktami, obiektami i zjawiskami historycznymi, kulturowymi i społecznymi, posługując się teoriami i metodami nauk humanistycznych		
[PGHL3_U04] Uczestniczy w dyskusjach dotyczących historii, dziedzictwa kulturowego i branż kreatywnych, przedstawiając i oceniając różne opinie i stanowiska	Potrafi przeprowadzic 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] 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/ dyskusja [SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna

Treści przedmiotu

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 osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
ocena pracy w grupie	50.0%	40.0%
ocena pracy końcowej	50.0%	40.0%
ocena aktywności na zajęciach	30.0%	20.0%

<table>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>Apperley, T. H., & Clemens, J. (2016). The Biopolitics of Gaming. Avatar-Player Self-Reflexivity in Assassins Creed II. W M. Kapell (Red.), The play versus story divide in game studies: Critical essays (s. 110124). McFarland & Company, Inc., Publishers.
Bogost, I. (2007). Persuasive games: The expressive power of videogames. MIT Press.
Chapman, A. (2016). Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice. Routledge, Taylor & Francis Group.
Cover, R. (2016). Digital identities: Creating and communicating the online self. Academic Press/Elsevier.
Isbister, K. (2017). How games move us: Emotion by design (First MIT Press paperback edition). The MIT Press.
Kapell, M. (Red.). (2016). The play versus story divide in game studies: Critical essays. McFarland & Company, Inc., Publishers.
Kowert, R., & Quandt, T. (Red.). (2016). The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games. Routeldge.
Kowert, R., & Quandt, T. (Red.). (2021). The video game debate 2: Revisiting the physical, social, and psychological effects of video games . Routledge, Taylor & Francis Group.
Madigan, J. (2019). Getting gamers: The psychology of video games and their impact on the people who play them. http://www.vlebooks.com/vleweb/product/openreader?id=none&isbn=9781442240001
Mäyrä, F. (2008). An Introduction to Game Studies. Games in Culture. SAGE Publications, Inc.
McGonigal, J. (with OverDrive, I.). (2011). Reality Is Broken. Penguin Group US. http://api.overdrive.com/v1/collections/v1L2BaQAAAJcBAAA1M/products/44205f90-d66a-4b2b-8483-8a0cdb6a8822
Mochocki, M. (2021). Role-play as a heritage practice: Historical larp, tabletop RPG and reenactment. Routledge.
Nakamura, L. (2000). Race in cyberspace (B. E. Kolko & G. B. Rodman, Red.). Routledge.
Schechner, R. (2006). Performatyka: Wstęp (T. Kubikowski & M. Rochowski, Tłum.). Ośrodek Badań Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno-Kulturowych.
Schrier, K., & Gibson, D. (Red.). (2010). Ethics and game design: Teaching values through play. Information Science Reference.
Sicart, M. (2009). The ethics of computer games. MIT Press.
Sicart, M. (2014). Play matters. 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.), Ethics and Game Design: Teaching Values through Play. Informatlon Science Reference.
Švelch, J., & Krobová, T. (2016). Historicizing video game series through fan art discourses. Transformative Works and Cultures, 22. https://doi.org/10.3983/twc.2016.0786
Waszkiewicz, A., & Tymińska, M. (2024). Cozy Games and Resistance Through Care. Replay. The Polish Journal of Game Studies, 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.), CyberText Yearbook 2007: Ludology (s. 126). University of Jyväskylä.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>Aboujaoude, E. (2012). Wirtualna osobowość naszych czasów: Mroczna strona e-osobowości (R. Andruszko, Tłum.). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2">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.</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="2">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.