Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Cultural Game Studies, PG_00216085						
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2028/2029			
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów			
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji	na odległość (e-learning)			
Rok studiów	2		Język wykładowy	angielski			
Semestr studiów	3		Liczba punktów ECTS	2.0			
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	30.0	0.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 30.0						
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 przedmiotu jest rozwinięcie krytycznego rozumienia gier jako wytworów i praktyk kulturowych, które odzwierciedlają, utrwalają i przekształcają społeczne wyobrażenia o przeszłości, tożsamości oraz relacjach władzy. Studenci analizują reprezentacje kulturowe w grach, ze szczególnym uwzględnieniem płci, kolonializmu, pamięci zbiorowej, grup marginalizowanych i dziedzictwa trudnego. Zajęcia rozwijają kompetencje w zakresie krytycznej oceny stereotypów, ideologicznych założeń i konfliktów interpretacyjnych oraz formułowania odpowiedzialnych, historycznie uzasadnionych rekomendacji dla badaczy i projektantów gier.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[GHDCMU2_U06] Przedstawia i merytorycznie uzasadnia stanowiska dotyczące złożonych problemów historycznych i projektowych, posługując się specjalistyczną terminologią, dostosowując sposób komunikacji do różnych grup odbiorców oraz uczestnicząc w debacie i argumentując na rzecz przyjętych rozwiązań.	Przedstawia i uzasadnia krytyczną interpretację reprezentacji kulturowych w grach oraz formułuje rekomendacje uwzględniające zróżnicowane perspektywy społeczne i historyczne.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
	[GHDCMU2_U07] Posługuje się językiem angielskim na poziomie co najmniej B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (ESOKJ) w komunikacji ustnej i pisemnej w kontekstach akademickich i zawodowych, stosując specjalistyczną terminologię z zakresu historii, groznawstwa i dziedzictwa cyfrowego.	Posługuje się specjalistyczną terminologią anglojęzycznego groznawstwa kulturowego w krytycznej analizie gier, argumentacji pisemnej i debacie akademickiej na poziomie B2+.	[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[GHDCMU2_W02] Zna i rozumie w pogłębionym stopniu koncepcje groznawstwa historycznego i kulturowego oraz ich związki z historiografią, w szczególności zależności między treścią, mechaniką i technologią gier a sprawczością gracza i kontekstem kulturowym w procesie interpretacji, reprezentacji i kształtowania wiedzy o przeszłości.	Krytycznie wyjaśnia koncepcje groznawstwa kulturowego dotyczące relacji między grami, tożsamością, reprezentacją, praktykami graczy i społecznym wytwarzaniem znaczeń, ze szczególnym uwzględnieniem obrazów przeszłości.	[SW5] realizacja zadania problemowego
	[GHDCMU2_K01] Jest gotów do krytycznej oceny własnej wiedzy, przekonań i interpretacji oraz odbieranych treści w świetle dostępnych dowodów i informacji zwrotnych, a także do uznawania znaczenia wiedzy specjalistycznej i zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemów poznawczych i praktycznych.	Krytycznie weryfikuje własne interpretacje kulturowe, uwzględniając ograniczenia posiadanej wiedzy, doświadczenia reprezentowanych społeczności oraz potrzebę konsultacji eksperckich.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[GHDCMU2_W05] Zna i rozumie prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania wykorzystywania historii i dziedzictwa kulturowego w działalności badawczej i kreatywnej, w szczególności zagadnienia prawa autorskiego, pochodzenia i legalności wykorzystania zasobów, konfliktów pamięci oraz odpowiedzialnego stosowania sztucznej inteligencji.	Analizuje prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania reprezentacji kulturowej w grach, w szczególności stereotypizację, przywłaszczenie kulturowe, konflikty pamięci, własność dziedzictwa i odpowiedzialność twórców.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego

<table>
<tr><td>Treści przedmiotu</td><td>1. Groznawstwo kulturowe: gry jako praktyki społeczne i nośniki wartości, norm oraz ideologii.
2. Kultura i tożsamość w światach gier: reprezentacja, stereotypy, wykluczenie i przywłaszczenie kulturowe.
3. Historia społeczna w grach: płeć, codzienność, seksualność, dzieciństwo i grupy marginalizowane.
4. Kolonializm i historie ludności rdzennej: władza, własność kulturowa i podejścia dekolonialne.
5. Pamięć kulturowa: mity narodowe, nostalgia, trudna przeszłość i konflikty interpretacyjne.
6. Gracze, fandom i modding: partycypacyjne przekształcanie znaczeń i narracji historycznych.
7. Etyka projektowania i konsultingu: udział społeczności, różnorodność perspektyw i odpowiedzialność twórców.
8. Audyt reprezentacji kulturowej oraz formułowanie zaleceń dla badaczy i projektantów.</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne i dodatkowe</td><td></td></tr>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td>
<table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>przygotowanie opinii eksperckiej zawierającej rekomendacje dla twórców gry</td><td>51.0%</td><td>50.0%</td></tr>
<tr><td>zadania problemowe</td><td>51.0%</td><td>50.0%</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Zalecana lista lektur</td><td>
<table>
<tr><td>Podstawowa lista lektur</td><td>1. Loban, R. (2024). Embedding Culture into Video Games and Game Design: The Palm, the Dogai and the Tombstone. CRC Press.
2. Keogh, B., Butt, M.-A. and Carter, M. (2026). Game Studies: A Critical Introduction to the Field. Polity.
3. Mäyrä, F. and Koskimaa, R. (eds). (2027). Cultural Game Studies: Critical Approaches.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>1. Shaw, A. (2014). Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture. University of Minnesota Press.
2. Mukherjee, S. (2017). Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back. Palgrave Macmillan.
3. Wybrane artykuły z Digital Culture & Society (2025), 11(1): Digital Games through Muddled Pasts and Modded Histories.
4. Mochocki, M., P. Schreiber, J. Majewski, and Y. I. Kot (eds.) (2025). Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games. Routledge.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td>W jaki sposób gry reprodukują lub kwestionują kolonialne perspektywy? Przeprowadź audyt reprezentacji kulturowej i zaproponuj rekomendacje projektowe.</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td>Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.