Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historical Game Studies, PG_00216095		
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	4.0
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	30.0	30.0	100

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest pogłębienie rozumienia teoretycznych i metodologicznych podstaw groznawstwa historycznego oraz sposobów, w jakie gry reprezentują, interpretują i wytwarzają wiedzę o przeszłości. Studenci analizują relacje między źródłami historycznymi, historiografią, mechanikami gier, narracją i sprawczością gracza. Zajęcia rozwijają umiejętność krytycznej oceny argumentów historycznych zawartych w systemach gier, rozpoznawania granic między dowodami a interpretacją projektową oraz prowadzenia naukowej debaty o epistemologicznym statusie interaktywnych reprezentacji przeszłości.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[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.	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_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 reprezentacji historii i kultury w grach, uwzględniając dostępne źródła, argumenty i informacje zwrotne. Rozpoznaje ograniczenia własnej wiedzy oraz sytuacje wymagające konsultacji ze specjalistami, w szczególności przy analizie stereotypów, zawłaszczeń kulturowych i kontrowersyjnych przedstawień przeszłości.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK5] realizacja zadania problemowego
[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 językiem angielskim na poziomie co najmniej B2+ w komunikacji ustnej i pisemnej, stosując specjalistyczną terminologię z zakresu historii, groznawstwa i dziedzictwa cyfrowego. Przygotowuje pisemne analizy oraz prezentuje i uzasadnia interpretacje gier historycznych, uczestnicząc w dyskusji akademickiej i uwzględniając odmienne stanowiska.	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[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.	Merytorycznie uzasadnia stanowiska dotyczące interpretacji wydarzeń historycznych i projektowania gier historycznych, odpowiadając na argumenty krytyczne i dostosowując sposób prezentacji do odbiorców specjalistycznych i niespecjalistycznych.	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] 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.	Identyfikuje prawne, etyczne i społeczne wyzwania dotyczące reprezentacji historii, w tym we własnych projektach, proponując rewizje oparte o zgłoszoną krytykę i rzetelne dowody.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu

Kto decyduje o tym, która historia staje się grywalna i czyją perspektywę przedstawia? Granice między ustaleniami opartymi na źródłach, spekulacją a twórczą interpretacją. Status epistemologiczny gier w odniesieniu do historiografii. Przekładanie wyników kwerend archiwalnych i ustaleń naukowych na interaktywne narracje i mechaniki. Rola historyka w zespole projektowym: uzgadnianie interpretacji i podziału odpowiedzialności z uwzględnieniem ograniczeń produkcyjnych. Projektowanie oparte na badaniach jako forma eksperymentowania z modelami przeszłości i wytwarzania wiedzy. Przyczynowość, sprawczość, władza i zmiana społeczna jako przedmiot tez historiograficznych wpisanych w systemy gier cyfrowych i analogowych. Etyka przedstawiania trudnego dziedzictwa i grup marginalizowanych oraz podejmowania tematów przemilczanych. Historia społeczna i historia życia codziennego, perspektywy feministyczne, postkolonialne i dekolonialne oraz prawa społeczności rdzennych. Gry jako nośniki pamięci, nostalgii, mitów narodowych i sporów o przeszłość. Gracze, społeczności fanowskie i twórcy modyfikacji jako współtwórcy historii.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

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

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Cook, K., Houghton, R. and Kempshall, C. (eds) (2027) The Routledge Companion to Video Games and History. Routledge 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. Uniwersytet Gdański. Chapman, Adam. 2016. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge.
	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). Nyegaard, N., Nyvang, C., Koegeler-Abdi, M., Meier, M., & Vallgårda, K. (2026). Ethics in history: introducing conceptual tools for research practices. *Rethinking History*, 1–19. https://doi.org/10.1080/13642529.2026.2728494 Wainwright, A. M. (2019). *Virtual History: How Videogames Portray the Past*. Routledge.
	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.