



AKADEMIA SZTUKI

Akademia Sztuki w Szczecinie

Wydział	-
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	II
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr/20... z dnia/20...

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Historia i kultura w grach komputerowych	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.A7	przynależność do bloku	ogólnoakademicki
prowadzący	dr hab. Michał Mochocki			e-mail	michal.mochocki@gmail.com
rok	II	semestr	1,2	punkty ECTS	2+2
typ przedmiotu	wykład			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady	30+30		suma	60

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

umiejętność czytania ze zrozumieniem :)

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – przegląd tematów badań w nurtach *historical game studies* i *postcolonial game studies*
C2 – zapoznanie się z ważnymi przykładami gier historycznych i dziedzictwowych
C3 – zapoznanie się ze specyfiką użycia historii i dziedzictwa kulturowego w grach wideo z perspektywy praktycznej, merytorycznej i etycznej
C4 – zorientowanie się w możliwościach finansowania gier historyczno-kulturowych z funduszy publicznych (grantowych) i instytucjonalnych

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
Omawia wybrane tematy badawcze w nurtach <i>historical game studies</i> i <i>postcolonial game studies</i>	GK2_W02	P7S_WG
Wskazuje szereg przykładów gier wideo o tematyce historycznej lub dziedzictwowo-kulturowej, które odniosły sukcesy komercyjne i/lub zdobyły uznanie międzynarodowe	GK2_W08	P7S_WG
Objaśnia specyfikę pracy z materiałem historycznym i kulturowym w tworzeniu gier, w tym zadania konsultantów merytorycznych	GK2_W04 GK2_W06	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Analizuje podejście do tematyki historycznej lub dziedzictwowo-kulturowej w wybranych grach wideo, posługując się profesjonalnym schematem analitycznym	GK2_U03 GK2_U10	P7S_UW P7S_UW/UK
Przedstawia własny koncept gry historycznej/dziedzictwowej, złożony z <i>concept doca</i> i materiałów referencyjnych	GK2_U02	P7S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Analizuje podejście do tematyki historycznej lub dziedzictwowo-kulturowej w wybranych grach wideo w ujęciu etyczno-społecznym	GK2_K05 GK2_K07	P7S_KR/KO P7S_KR
Wpisuje własny koncept gry w cele społeczne wybranego programu grantowego lub statutowej działalności organizacji	GK2_K01 GK2_K02	P7S_KO/KR P7S_KK

D1. Treści programowe		
wykład		
semestr I		
typ	temat	Liczba godz
Wk	Historical game studies	9
	Przykłady gier historycznych	9
	Praca konsultanta historycznego	4
	Autentyczność i realizm historyczny	4
	tematy wybrane wspólnie ze studentami	4
semestr II		
typ	temat	Liczba godz

Wk	Postcolonial game studies	9
	Przykłady gier dziedzictwowych	9
	Wymiar etyczno-społeczny dziedzictwa kulturowego w grach	4
	Fundusze i programy grantowe na gry "kulturowe"	4
	tematy wybrane wspólnie ze studentami	4

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

- Chapman, A., Foka, A., & Westin, J. (2017). Introduction: What is historical game studies? *Re-thinking History*, 21(3), 358–371. <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>
- Durand, M., Éthier, M.-A., & Lefrançois, D. (2018). *Beyond Gaming: How Assassin's Creed Expanded for Learning* [YouTube]. <https://www.youtube.com/watch?v=OdROuGMNHXg>
- EGDF. (2024). *Summary of EU video games industry funding calls for 2024*. <https://www.egdf.eu/summary-of-eu-video-games-industry-funding-calls-for-2024/>
- Loban, R. (2024). *Embedding culture into video games and game design: The palm, the Dogai and the tombstone*. CRC Press.
- Mochocki, M. (2021). Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion. *Games and Culture*, 16(8), 951–977. <https://doi.org/10.1177/15554120211005369>
- Mochocki, M., & Kot, Y. I. (2024). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 1: Good and Bad Practices. *Homo Ludens*, 17(1/2024).
- Mochocki, M., & Kot, Y. I. (2024). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 2: Competence Building. *Homo Ludens*, 17(1/2024).
- Šisler, V., Švelch, J., Clybor, S., & Trhoň, O. (2023). Adapting contested national history for global audiences in *Attentat 1942* and *Svoboda 1945: Liberation*. *Studies in Eastern European Cinema*, 14(1), 69–84. <https://doi.org/10.1080/2040350X.2022.2071522>

E2. Literatura uzupełniająca

- Chapman, A. (2016). *Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice*. Routledge.
- McCall, J. B. (2023). *Gaming the past: Using video games to teach secondary history* (2nd ed.). Routledge.
- MEMENTOES. (2024). <https://mementoes.eu>
- Mochocki, M. (2021). *Role-play as a heritage practice: Historical LARP, tabletop RPG and reenactment*. Routledge.
- Mochocki, M., Schreiber, P., Majewski, J., & Kot, Y. I. (Eds.). (2025). *Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games*. Routledge.
- Paprocki, M. (2020). Mortal Immortals: Deicide of Greek Gods in *Apotheon* and Its Role in the Greek Mythic Storyworld. In C. Rollinger (Ed.), *Classical antiquity in video games: Playing with the ancient world* (pp. 193–204). Bloomsbury Academic.

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia					Warunki egzaminu	
Każdy semestr ma dwie części zaliczenia: • opracowanie dokumentu projektowego lub analitycznego według wskazanego schematu (HPS, GDD, model autentyczności/immersji) • indywidualna rozmowa o grach i tematach omawianych w semestrze						
Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna plus	ocena niedostateczna
Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień	Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy	Solidna praca z zauważalnymi błędami	Praca zadowolająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami	Praca spełnia minimalne kryteria	Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości materiału

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30+30
przygotowanie do zajęć	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	7+7
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	1+1
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	7+7
suma godzin	50+50
liczba punktów ECTS	2+2

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu