Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży gier na studiach wyższych — perspektywa praktyczna

The Role and Place of Educating a Historical Consultant for the Gaming Industry in Higher Education — A Practical Perspective

Marcin Pigulak, Ewelina Gdaniec, Patryk Wasiak

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu | Wyższa Szkoła Gospodarki w Bydgoszczy | Instytut Historii PAN
marcin.pigulak@amu.edu.pl | ORCID 0000-0001-8950-6937
ewelina.gdaniec@byd.pl | ORCID: 0000-0003-2377-7878
patrykwasiak@gmail.com| ORCID: 0000-0002-2152-6023

Abstract: The article was created as a part of the Games Research Association of Poland's project „Historical Game Consulting — Recognizing Needs and Creating Solutions for the Development of a New Creative Specialization". The aim of this study is to discuss the assumptions regarding the role of a historical consultant in the process of creating games with historical themes. Based on surveys conducted among digital and non-digital game creators from Central, Eastern, and Southern Europe, an interdisciplinary team identified and characterized the key competencies and skills required for consultants in the game development sector. The developed guidelines aim to support the creation of university curricula that will prepare historians to serve as consultants in the gaming industry.

Keywords: historical consultant, game development, historical games, digital games, non-computer games, university education

Homo Ludens 1(17) / 2024 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)
DOI: 10.14746/HL.2024.17.5 | received: 20.10.2024 | revision: 01.11.2024 | accepted: 11.11.2024

Informacja o finansowaniu

Tekst jest efektem Zadania nr 2 w projekcie badawczym Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. *Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej*. Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w programie *Rozwój Sektorów Kreatywnych*.

Funding

This text stems from Task 2 in the research project titled *Historical Consultancy for Games: Needs Analysis and Solution-Building for the New Creative Specialisation*, carried out by the Games Research Association of Poland. Co-financed by the Ministry of Culture and National Heritage in the funding scheme *Development of Creative Sectors* from the Centre for the Development of Creative Industries.

Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

Centrum
Rozwoju
Przemysłów
Kreatywnych

ROZWÓJ
SEKTORÓW
KREATYWNYCH

1. Wstęp

Celem naszego tekstu jest pokazanie od strony teoretycznej i praktycznej możliwości uwzględnienia konsultanta historycznego w procesie *game development* w obszarze gier, które w pewnym stopniu uwzględniają tematykę historyczną. Odnosząc się do głosów środowiska twórców gier, a także osób, które w swojej praktyce zawodowej mają doświadczenie jako tego typu konsultanci, chcemy wskazać potencjalne obszary, które warto uwzględnić, przygotowując profil kształcenia takiej osoby. Medium gier – w szczególności cyfrowych – podlega nieustannej ewolucji technologicznej i treściowej. Ewolucja ta obejmuje wypracowanie zróżnicowanych modeli deweloperskich, rozwój silników gier i rozwój platform cyfrowej dystrybucji ułatwiających dostęp do konsumentów. Trendy te wzmagają konkurencję na rynku, a tym samym wymuszają na deweloperach coraz większą kreatywność.

Przedstawiony stan rzeczy odnosi się szczególnie do gier cyfrowych o tematyce historycznej. Jeszcze na przełomie tysiącleci do dominujących gatunków z fabułami ukierunkowanymi na przeszłość należały gry strategiczne (m.in. serie *Civilization*, *Age of Empires*, *Europa Universalis*) oraz pierwszoosobowe *shootery* (m.in. serie *Medal of Honor* i *Call of Duty*). Jednak z dzisiejszego punktu widzenia należy mówić o całym spektrum tematycznym i problemowym związanym z uwzględnieniem tematyki historycznej w grach. W przeciągu ostatnich kilkunastu lat na rynku gier ukazały się tytuły, które z uwagi na swoją złożoność gatunkową (m.in. gry przygodowe, platformowe, strategiczne, ekonomiczne, *visual novel*, FPS, cRPG) oraz przeznaczenie (m.in. funkcja rozrywkowa i ideologiczno-perswazyjna) skutecznie poszerzają zarówno samo pojęcie „gry historycznej", jak i praktyki wykorzystania w grach treści o znaczeniu historycznym. Zmiany te stawiają nowe wyzwania przed wszystkimi podmiotami branży *game development*.

Podstawą merytoryczną niniejszego artykułu są badania ankietowe przeprowadzone w ramach grantu Polskiego Towarzystwa Badania Gier „Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej" (Centrum Przemysłów Kreatywnych, Program „Rozwój Sektorów Kreatywnych 2024", nr SOP 937/23, kier. M. Mochocki). Ankiety zrealizowane zostały wśród

osób zaangażowanych w tworzenie cyfrowych i analogowych gier o tematyce historycznej na terenie Europy Środkowo-Wschodniej i Południowej (w tym Polski, Czech, Słowacji, Ukrainy, Białorusi, Litwy, Estonii i Serbii). Uzyskane odpowiedzi (zebrane przez Yaraslaua I. Kota i Jerzego Szeję) składają się na wielogłos czołowych przedstawicieli branży biorących udział w projektowaniu zróżnicowanych fabuł oraz mechanik dla tego typu gier.

Celem artykułu jest przedstawienie w oparciu o wyżej wymienione ankiety założeń dotyczących roli konsultanta historycznego jako osoby uczestniczącej w procesie tworzenia gier analogowych i cyfrowych o tematyce historycznej. Opracowany przez nas zestaw wytycznych powstał w ramach interdyscyplinarnego zespołu, na który składają się osoby reprezentujące nauki historyczne, medioznawstwo oraz groznawstwo, a także osoba będąca praktykiem w przemyśle tworzenia gier. Chcemy w ten sposób dostarczyć materiały, które będą mogły być wykorzystane przy tworzeniu szczegółowych założeń programowych i sylabusów zajęć na specjalizacji uniwersyteckiej dotyczącej konsultacji historycznej w branży gier. Analizując wyniki ankiet, wskazujemy również na uwarunkowania tworzenia gier historycznych oraz roli konsultantów w odniesieniu do specyfiki *game development* w Europie Środkowo-Wschodniej i Południowej.

Przywołanie w powyższych akapitach kontekstu geograficznego wymaga dodatkowego, ale niezbędnego uściślenia. Jakkolwiek potencjał branży *game development* rozpatrywany jest najczęściej w kontekście globalnym, uwarunkowania lokalne, a także specyfika lokalnego rynku gier i zainteresowań potencjalnych odbiorców stanowią ważny czynnik wpływający na charakter i formę pracy historyka–konsultanta. Na tej podstawie zakładamy, że:

- gry historyczne, uwzględniające specyfikę regionalną (np. odnoszące się ściśle do obszaru Europy Środkowo-Wschodniej bądź konkretnych wydarzeń lub procesów kulturowych z nim związanych), wymagają obecności ekspertów wyspecjalizowanych w niuansach danego zagadnienia;
- potencjalny konsultant historyczny, zdobywający wykształcenie akademickie, w pierwszej kolejności będzie nabywał wiedzę i umiejętności poprzez współpracę z krajowymi twórcami gier;

- struktura poszczególnych studiów deweloperskich (odzwierciedlająca ich osobowość prawną oraz politykę zatrudnienia) wpływa na zróżnicowany zakres pracy konsultanta[1].

Szczegółowe omówienie specyfiki pracy konsultanta historycznego w kontekście warunków zatrudnienia (obejmujących zakres współpracy pomiędzy mikrozespołami a kilkusetosobowymi oddziałami) wymagałoby rozpatrywania czynników wykraczających poza założenia ankiet. Biorąc to pod uwagę, z punktu widzenia celów przyświecających niniejszemu tekstowi zasadne staje się ograniczenie do zasygnalizowania świadomości ich istnienia.

Co istotne, podczas gdy aspekty organizacyjne i ekonomiczne podlegają fluktuacji ściśle uwarunkowanej dynamiką przemian rynkowych, znaczna większość przedstawionych w ankietach spostrzeżeń odnosi się do kwestii uniwersalnych, związanych m.in. ze specyfiką treści gier historycznych oraz przygotowaniem merytorycznym konsultanta. Uprawnia nas to do stwierdzenia, że w ramach niniejszego artykułu zaprezentowany zostanie swoisty rdzeń kompetencji historyka–konsultanta wraz z zestawem umiejętności, których wykorzystanie uzależnione jest od specyfiki danego rodzaju gry, wielkości zespołu i podziału pracy w nim panujących.

2. Teoretyczne i praktyczne uwarunkowania projektu

Gry historyczne są specyficznym gatunkiem gier, które starają się odtworzyć lub zinterpretować wydarzenia i epoki historyczne. Z perspektywy

[1] Przykładem tego stanu rzeczy jest polski sektor gier cyfrowych oraz związana z nim struktura zatrudnienia. Według *The Game Industry of Poland – Report 2023* na 494 firmy kształtujące branżę *game development* aż 316 tworzyły zespoły liczące poniżej 25 osób (z czego 32% to zespoły liczące od jednego do pięciu deweloperów). Jedynie 16 studiów zatrudniało powyżej 200 pracowników, a 56 – powyżej 50. Stanowi to podstawę do stwierdzenia, że ogólny krajobraz polskiego sektora *game development* tworzyły w 2023 roku studia produkujące gry przynależne do segmentu *Double-A* oraz *Indie*. W praktyce przekłada się to nie tylko na treść i formę produkowanych gier o tematyce historycznej, ale również zakres obowiązków przypisanych konsultantowi: od ściśle skoncentrowanych na określonym zadaniu (np. precyzyjnej weryfikacji źródeł historycznych) do opartej na łączeniu kilku funkcji (np. scenopisarz, projektant rozgrywki, projektant narracji); źródło danych statystycznych: Marszałkowski, Biedermann, Rutkowski, 2023, s. 13–16.

akademickiej czyni to je obiektem zainteresowania zarówno ze strony groznawstwa (ludologii), jak i nauk historycznych. Przykładem postrzegania tego typu produkcji w kategoriach zgodności faktograficznej są badania Ester MacCallum-Stewart i Justina Parslera (2004, s. 204), wedle których rozpoczynają się one w wyraźnie określonym punkcie historii świata rzeczywistego, zaś sama historia posiada wyraźny wpływ na charakter rozgrywki. Z kolei Jeremiah McCall (2012; 2020; 2022) zdefiniował je jako odzwierciedlające historyczne wydarzenia, procesy lub realia i wprowadzające gracza w historyczny kontekst, często poprzez symulację i narrację. Również Adam Chapman (2016; 2017, s. 358–371) podkreśla emfazę symulacji historycznej jako jeden z wyróżniających elementów gier historycznych, które definiuje jako przedstawiające historię w interaktywny sposób, tym samym umożliwiające graczom eksplorację i uczestnictwo w wydarzeniach historycznych. Można wyróżnić kilka kluczowych elementów, które odróżniają gry historyczne od innych gier: fabuła oparta na wydarzeniach historycznych, interaktywność i symulacja przeszłości, kontekst faktograficzny oraz aspekt edukacyjny. W praktyce badawczej przekładają się one na zróżnicowane ujęcia teoretyczne, kształtujące w obrębie *historical game studies* podgrupy postrzegające gry m.in. przez pryzmat edukacji historycznej, symulacji/reprezentacji przeszłości, fikcji historycznej, a także badań nad pamięcią, postkolonializmem czy związkami treści gier i ideologii.

Genologiczne horyzonty gier historycznych, z pozoru istotne głównie dla badaczy zajmujących się teoretyczną stroną *historical game studies*, w praktyce sygnalizują szereg wyzwań towarzyszących projektowaniu rozgrywki opartej na treściach o charakterze historycznym. Dotyczy to chociażby bardzo istotnej kategorii realizmu, a także powiązanego z nią aspektu wizualnego. Jednym z kryteriów ocen gier historycznych jest to, jak wiernie twórcy gry przedstawiają daną epokę. Wierność realistycznego przedstawienia epoki odnosi się do wielu aspektów tworzenia świata gry, postaci uczestniczących w grze, mechanizmów gry oraz oprawy wizualno-dźwiękowej[2]. Ta wierność przedstawienia świata gry

[2] Problem „wiarygodności" treści historycznych w grach cyfrowych znajduje szeroki wydźwięk w badaniach usytuowanych na pograniczu *game studies* i nauk historycznych – także w kontekście praktycznych wyzwań z tym związanych. Por. Lorber, Zimmermann, 2020.

jest jednym z kluczowych obszarów, dzięki którym gra historyczna może odnieść sukces rynkowy[3].

Przykładowo – gry z serii *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007–2024) oraz *Crusader Kings* (Paradox Interactive, 2004–2020) zyskały bardzo dużą popularność i wysokie oceny zarówno w recenzjach jak i opiniach użytkowników dzięki deklaratywnemu przywiązaniu do przedstawienia epoki historycznej, w której toczy się gra. Stworzenie przedstawienia epoki historycznej, które będzie atrakcyjne dla graczy, wymaga dużej specjalistycznej wiedzy oraz nakładu pracy. W wielu typach gier zespół tworzący grę angażuje dodatkowych zewnętrznych specjalistów dysponujących wiedzą potrzebną do stworzenia świata gry[4]. Duży nakład pracy oraz wiedza potrzebna do stworzenia elementów historycznych świata gry są istotnymi przesłankami wskazującymi na potrzebę zaangażowania zewnętrznych konsultantów, którzy będą przygotowani merytorycznie do wykonania takiej pracy i którzy jednocześnie będą dysponowali kompetencjami do pracy w ramach zespołu tworzącego grę.

Pasjonaci historii pełnią kluczową rolę w tworzeniu gier historycznych. Mogą oni dostarczać wiedzy i kontekstu, który pozwala na wierne odwzorowanie wydarzeń i realiów historycznych. Ich zadaniem jest nie tylko konsultowanie fabuły i scenariuszy, ale także współpraca przy tworzeniu zasobów gry, takich jak modele postaci, architektura, kostiumy czy broń. Gry historyczne mają coraz większy wpływ na percepcję historii w społeczeństwie[5]. Dlatego obiektywizm, świadomość faktów oraz naukowo ugruntowany charakter przekazu będą odgrywać coraz

[3] Niejednokrotnie wpisuje się ona w zakres kampanii marketingowej, mającej na celu podkreślenie wykorzystania treści historycznych w celu nadania fabule głębszej problematyki (tak jak w przypadku gry *Mafia III*, gdzie świat przedstawiony obrazowano przez pryzmat amerykańskiej dyskryminacji rasowej końca lat 60. XX wieku) (Wright, 2018, s. 600).

[4] W przypadku dużych korporacji zakres współpracy przyjmuje formę całych zespołów. Świadczy o tym praktyka Ubisoftu, który w celu projektowania rozbudowanych przestrzeni historycznych zatrudnia nie tylko stałych pracowników (np. Maxima Duranda jako „historyka in-house" opiekującego się serią *Assassin's Creed* od 2010 roku), ale również szereg konsultantów zewnętrznych (tzw. *authenticity consultants*). W kontekście projektowania trybu *Discovery Tour* w *AC: Origins* współpraca obejmowała m.in. historyków, archeologów, historyków sztuki i architektury oraz egiptologów (Schwarz, 2020 s. 128–129).

[5] Kontekst wpływu gier historycznych na zainteresowanie historią przez uczniów i studentów szkół wyższych akcentują m.in. Draycott (2022, s. 12); Metzger, Paxton (2016, s. 532–564).

większą rolę. Pojawia się jednak pytanie, czy specyfika tematyki oraz złożoność produkcji gier historycznych wymaga specjalistycznej wiedzy, którą można zdobyć podczas studiów na VI lub VII poziomie PRK (Polskiej Ramy Kwalifikacji), innych niż studia na kierunku „historia"? Jeśli tak, to jak definiowany jest profil takich studiów, przyporządkowanie do odpowiednich dyscyplin i jakie są zakładane efekty uczenia się?

Gry historyczne jako medium przekazujące wiedzę historyczną wymagają specyficznych metod analizy. W odróżnieniu od tekstów pisanych gry integrują elementy narracyjne, interaktywne i wizualne, tworząc kompleksowe doświadczenie użytkownika. Wprowadzone przez McCalla (2020) pojęcie *historical problem space* odnosi się do przestrzeni, w której gracze mogą eksplorować i rozwiązywać problemy historyczne. McCall, cytując Kapella i Elliotta (2013, s. 1-28), zauważa, że ograniczenie definicji gier historycznych jedynie do tych, które zostały opracowane przy udziale historyków, może bagatelizować wartość gier zawierających poprawne elementy historiograficzne, nawet jeśli ich głównym celem jest rozrywka. Odnosząc się do tych opinii, chcemy zastanowić się, w jaki sposób w strukturze gamedevu osadzić konsultanta treści historycznych i czy taka osoba jest niezbędna.

Badanie ankietowe przeprowadzone w ramach grantu „Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej" dotyczyło zasadności tworzenia kierunku studiów, którego absolwenci mogliby pełnić rolę konsultantów do spraw tworzenia gier historycznych. Wzięła w nim udział grupa ekspertów, składająca się z deweloperów, producentów, projektantów, historyków i konsultantów historycznych pracujących w różnych państwach Europy Środkowo-Wschodniej i Południowej. Łączy ich bogate doświadczenie w tworzeniu gier o tematyce historycznej oraz wieloletnia współpraca z konsultantami historycznymi. Wielu z nich pełniło wieloaspektowe role w procesie produkcji gier – od badań historycznych i konsultacji po projektowanie narracji i elementów wizualnych. Ich doświadczenia dostarczają cennych wniosków na temat wyzwań i korzyści związanych z rolą konsultanta historycznego. Perspektywy przedstawione w odpowiedziach pomagają zrozumieć, jak ważne jest utrzymanie równowagi między historyczną autentycznością a potrzebami rynku gier.

3. Analiza badania ankietowego: środowisko twórców gier wobec wyzwań projektowania gier historycznych

Zagadnienie konsultacji historycznych jest szczególnie kluczowe z perspektywy środowiska twórców gier. To właśnie ta grupa odpowiada za wybór określonych treści historycznych (epok, wydarzeń, motywów, postaci itp.), ich interpretację przez pryzmat określonego rodzaju gier (analogowych lub cyfrowych), a następnie przetworzenie w oparciu o immanentne cechy gry (m.in. system reguł i zasad). Oparcie się na punkcie widzenia deweloperów stanowi oczywisty punkt wyjścia dla zrozumienia wyzwań związanych z projektowaniem gier historycznych, a co za tym idzie: praktyki angażowania historyków w charakterze ekspertów–konsultantów.

Opierając się na treści ankiet, proponujemy uwzględnienie czterech kluczowych kwestii: zakresu zainteresowania deweloperów tworzeniem gier o tematyce historycznej, zakładanego przeznaczenia gry, skali integracji warstwy historycznej z rozgrywką oraz uwzględnienia perspektywy gracza w kształtowaniu gier o tematyce historycznej.

Pierwszym wyróżniającym się aspektem związanym z projektowaniem gier o tematyce historycznej jest według ankietowanych uwzględnienie powodu ich stworzenia oraz zakładanego przeznaczenia. Kwestie te objawiają się różnorodnym stosunkiem do relacji pomiędzy funkcją kognitywną (popularyzatorską, dydaktyczną, naukową) a ludyczną (szeroko pojętą przyjemnością wynikają z rozgrywki).

Propozycję typologii gier planszowych w odniesieniu do skali uwzględnienia treści historycznych oraz zakresu ich przeznaczenia zaproponował Łukasz Wrona (właściciel Projekt Reaktor – firmy tworzącej gry historyczne – oraz prezes stowarzyszenia Pospolite Ruszenie). Obejmują one (według samego ankietowanego):

- „produkty komercyjne intencjonalnie historyczne (starsze pozycje wydawnictwa Phalanx);
- produkty komercyjne posiadające temat historyczny, ale niemodelujące żadnych zjawisk zbyt dokładnie (gry typu «Euro-»);
- gry historyczno-edukacyjne (produkty IPN czy gry, które staram się tworzyć);

- gry-gadżety, których historyczność często ogranicza się do ilustracji okładkowej lub quizu (wiele samorządowych produkcji)".

Uwzględniając częściowo wyżej zaprezentowany podział, możliwe jest zgrupowanie odpowiedzi twórców gier w ramach trzech wiodących tendencji deweloperskich: ukierunkowania na sferę faktów, utrzymania balansu pomiędzy adekwatnością w obrazowaniu historii a kształtowaniem poczucia rozrywki oraz podporządkowaniu treści historycznych funkcjom ludycznym.

Skupieniem na faktografii oraz nadrzędnym traktowaniu realiów epoki przy projektowaniu rozgrywki charakteryzuje się część figurkowych gier bitewnych. Biorąc pod uwagę precyzyjnie wyselekcjonowaną grupę odbiorców takich gier (obejmującą m.in. rekonstruktorów oraz pasjonatów wybranych okresów historycznych), zasady rozgrywki (odzwierciedlające np. możliwe manewry oddziałów) oraz warstwę wizualną (wygląd figurek), gry powinny cechować się poziomem merytorycznym równorzędnym historiografii (Sosiński, Wargamer). Typowa gra bitewna za nadrzędny cel stawia wyrównanie szans wszystkich stron, ale odtwarzanie bitew lub kampanii w niektórych pozycjach wiąże się z realizacją określonego przebiegu i finału.

Podczas gdy powyżej scharakteryzowaną strategię można określić jako odpowiednik „symulacji historii", drugą postawę cechuje zachowanie balansu pomiędzy poszczególnymi tendencjami wpływającymi na kształt prezentowanych w grze treści historycznych. Filip Miłuński (dyrektor kreatywny w Lucky Duck Games, autor szeregu gier zaprojektowanych dla instytucji edukacyjnych – m.in. Muzeum Powstania Warszawskiego oraz Instytutu Pamięci Narodowej) oraz Łukasz Wrona (posiadający doświadczenie współpracy m.in. z Armenian Foundation, Ośrodkiem Rozwoju Edukacji, Muzeum Kresów w Lubaczowie i Fundacją Jagiellońską) wskazywali na wyzwanie, jakim są oczekiwania ze strony zleceniodawców. Uwzględniają one przedkładanie walorów edukacyjnych i wartości faktograficznej (rozumianej jako odwzorowanie określonego momentu historycznego) nad aspekt zabawowy. Prowadzi to do ryzyka przeciążenia warstwy fabularnej gry zbyt dużą liczbą szczegółów historycznych lub mnożeniem osobnych, niepotrzebnych mechanik (Wrona). Rolą dewelopera jest wówczas przekierowywanie oczekiwań zleceniodawców z mimetycznego podejścia do historii (rozumianego jako

odzwierciedlenie aktualnego stanu badań w naukach historycznych) na rzecz wywołania zainteresowania gracza za pośrednictwem zrozumiałych reguł lub atrakcyjnej rozgrywki (Miłuński). W tym znaczeniu gry, również te nastawione na aspekt historyczny, pełnią rolę edukacyjną, zachęcając odbiorców do sięgnięcia po opracowania akademickie bądź pozycje popularnonaukowe.

Uzupełnieniem dwóch powyższych modeli jest postawa postrzegania gier historycznych przez pryzmat rozrywki nadrzędnej wobec zgodności faktograficznej bądź źródłowej. Jak zauważył Adam Kwapiński (projektant gier analogowych o tematyce historycznej, m.in. *W Zakładzie Lubelski Lipiec '80*, *Dark Ages*, *Lords of Hellas*, *Terakotowa Armia* i *Literaci Lubelszczyzny*), „aspekt odwzorowania historii zawsze jest w tym drugorzędny: by grać, trzeba chcieć grać". W tym kontekście kluczowym zadaniem projektanta jest zapewnienie graczom przyjemności z uczestnictwa, które uwarunkowane jest ludycznym charakterem rozgrywki. Podobną opinię przedstawił Tomasz Łomnicki (członek Pospolitego Ruszenia i współtwórca larpów historycznych, m.in. *Projekt demokracja*), uznając za poważny problem designerski przedkładanie „super poprawności [historycznej] nad zabawę i zainteresowanie gracza". W wypadku konieczności zachowania poprawności historycznej i warstwy rozrywkowej „zbyt głębokie" zanurzenie w warstwę historyczną skutkuje zakłóceniem balansu (Guláš, Centurion Developments). Aspekt ten, jak zauważali deweloperzy, staje się szczególnie istotny w kontekście oczekiwań tzw. graczy środka: niekoniecznie zainteresowanych odtwarzaniem historii bądź zestawianiem faktografii z regułami rozgrywki i przypisaną do niej warstwą fikcjonalną, a ukierunkowanych głównie na rozrywkę. W przypadku takich gier, jak stwierdza Peter Adamcik (3DVISION), „ważne jest, aby miała tylko podstawową dokładność; natomiast w niektórych szczegółach może być niedokładna, ponieważ 99,9% graczy nie zna właściwej historii".

Jednocześnie należy zaznaczyć, że przy priorytetowym traktowaniu rozgrywki wiedza historyczna projektanta nadal odgrywa istotną rolę. Wśród odpowiedzi respondentów umiejętność przekładania danych historycznych na mechanikę została uznana za kompetencję wyższego rzędu, uwarunkowaną świadomością wzajemnych relacji, a także wiedzą i doświadczeniem w tworzeniu odpowiednich mechanik (Kwapiński). W praktycznym wymiarze wiedza o przeszłej rzeczywistości, umiejętnie

wpisana w warstwę zasad i reguł staje się elementem grywalizacji. W kompleksowo zbalansowanej rozgrywce przyswajanie przez gracza informacji z zakresu nauk historycznych może wpłynąć na wzrost poczucia bycia nagradzanym, a nawet: wzbogaconym o dodatkową przewagę (ANON-1). Nadal jednak esencją rozgrywki pozostaje balans gameplayowy, gdyż „zbyt wiele informacji prezentowanych graczowi z niewielkim lub jakimkolwiek kontekstem/związkiem z rozgrywką może prowadzić do niepożądanych efektów: nie tylko nie «wyróżnią» się one z doświadczenia, ale najprawdopodobniej zostaną przez gracza zignorowane" (ANON-1).

Trzecim zagadnieniem obecnym w odpowiedziach była skali integracji warstwy historycznej z szeroko pojętym gameplayem. Wśród najważniejszych aspektów, odpowiadających za postrzeganie gry jako historycznej, ankietowani najczęściej wskazywali na szczególne uwzględnienie **historycznego kontekstu jako kluczowego dla tworzenia wiarygodnego i realistycznego świata gry**. Wśród istotnych korzyści związanych z kategorią „wiarygodności historycznej" respondenci wskazują zachowanie spójności na poziomie scenariusza i kreacji świata przedstawionego (Nowak, Warhorse Studios), „pogłębianie więzi pomiędzy graczem a światem przedstawionym w grze" (ANON-1) oraz „zwiększenie immersji gracza" i uczynienie opowieści „bardziej angażującej i porywającej we wszystkich warstwach – wizualnej, tekstowej, mechanice rozgrywki" (Gembicki, Klabater SA i Chimera Entertainment GmbH).

O ile samo pojęcie „gry historycznej" jest ściśle uzależnione od rodzaju projektowanej gry i przypisanych do niej mechanik, zasadniczo ankietowani zgadzali się, że proces nasycania gry treściami o charakterze historycznym wymaga uwzględnienia różnorodnych obszarów wiedzy historycznej i dorobku powiązanej z nią specjalizacji badawczych (m.in. rozpiętego pomiędzy meta – a mikrohistorią). Jak wskazywała Helen Carmichael (Grey Alien Games), „badania historyczne nad modą, użyciem języka, zwyczajami, polityką, jedzeniem itp. pomogły nam stworzyć wiarygodne i spójne światy gry oraz historie dla naszych gier". Niejednokrotnie nabywają wówczas funkcji edukacyjnej, pozwalającej „uczyć graczy o historii, geografii czy kulturze danej epoki w atrakcyjny sposób" (ANON-5).

W tym kontekście należy podkreślić, że poprawne osadzenie treści historycznych w obrębie gry o charakterze historycznym postrzegane

jest nie tyle jako opcja, ale raczej jako jeden z kluczowych aspektów świadczących o rynkowym powodzeniu produkcji. Podczas gdy „dobrze ugruntowana i dobrze podbudowana informacjami fikcja sprzedaje się lepiej, ponieważ jak wszyscy konsumenci, gracze cenią jakość", to „słabo zbadany lub «głuchy na niuanse» materiał [oryg. *tone-deaf material*] może prowadzić do negatywnych recenzji, publicznego oburzenia i złego PR, a czasami zrujnować reputację zespołu" (ANON-2).

Szczególnym punktem odniesienia staje się również **uwzględnienie potencjalnych oczekiwań** gracza: wymagającego konsumenta dokonującego wyboru konkretnej produkcji ze względu na zawarty w niej rys historyczny (oddający wiarygodność architektury, ubioru, broni itp.) oraz wypracowującego swoją ocenę na podstawie prezentowanego przez grę obrazu danej epoki (ANON-3). Ważna w tym kontekście jest świadomość, że punktem odniesienia stają się dla graczy również inne produkcje obrazujące dany okres bądź temat (ANON-5). Jednocześnie deweloperzy nie wykluczają konieczności uwzględnienia współczesnej wrażliwości kulturowej i światopoglądowej. Wskazują, że „zapewnienie dokładnej reprezentacji różnych kultur i postaci historycznych" zmniejsza ryzyko obrażenia graczy z różnych kultur (Gembicki). Kwestia ta jest istotna, ponieważ gry cyfrowe z reguły adresowane są do globalnej społeczności graczy poprzez np. różnorodne platformy dystrybucji i wersje językowe (a tym samym powinny uwzględniać reakcję przedstawicieli różnorodnych kręgów kultury narodowej lub cyfrowej).

Kreatywne wykorzystanie kontekstów historycznych (także uwzględniających aspekty poboczne, np. kwestie kulturowe i społeczne) odnosi się również do strategii adaptacyjnych, w których treści historyczne zostają wykorzystane na zasadzie luźnej inspiracji, analogii lub nawiązania. Adam Kwapiński wskazywał, że znajomość szerszych kontekstów kulturowo-historycznych, uwiarygadniających świat przedstawiony, przekłada się również na rozwój fabuł czerpiących z historii motywy jako źródła inspiracji.

Podsumowując opinie respondentów, niezależnie od posiadanego doświadczenia, wykazywanej postawy twórczej oraz zakładanej grupy odbiorców, komponent historyczny stanowi dla deweloperów charakterystyczny i konstytuujący gatunek aspekt rozgrywki. Przytoczone opinie zostały przez nas wybrane jako głosy przedstawiające kwestie, które

pojawiały się częściej w odpowiedziach na pytania ankietowe. Cytując powyższe głosy respondentów, staraliśmy się uchwycić w miarę możliwości reprezentatywny obraz opinii środowiska na temat procesu tworzenia gier o charakterze historycznym oraz roli konsultantów.

4. Analiza badania ankietowego: rola i kompetencje konsultanta

Analiza odpowiedzi ekspertów na pytanie dotyczące korzyści z posiadania konsultanta historycznego w procesie tworzenia gry wskazuje na potrzebę uwzględnienia takiej roli i pozytywny wpływ takiej osoby na jakość i odbiór ostatecznego produktu. Respondenci zgodnie podkreślają, że konsultant historyczny zapewnia autentyczność i wiarygodność przedstawionych w grze elementów historycznych, co zwiększa immersję i satysfakcję graczy oraz podnosi ogólną wiarygodność i autentyczność gry (ANON-2, ANON-5, Nowak). Wysoka jakość historyczna przyciąga szczególnie graczy zainteresowanych tematyką historyczną, dla których detale takie jak architektura, broń czy stroje są niezwykle istotne (ANON-3). Inną korzyścią jest także oszczędność czasu i zasobów deweloperskich. Konsultant dostarcza precyzyjnych informacji, co redukuje potrzebę prowadzenia czasochłonnych badań przez innych członków zespołu deweloperskiego (Adamcik). Dzięki temu zespół może skupić się na pozostałych aspektach produkcji gry, co przekłada się na bardziej efektywne zarządzanie projektem (Guláš). Niedokładne przedstawienie faktów historycznych może prowadzić do negatywnych recenzji, kontrowersji oraz spadku reputacji firmy deweloperskiej (ANON-2). Konsultanci pomagają w identyfikacji i korekcie takich błędów na wczesnym etapie produkcji, co minimalizuje ryzyko wprowadzenia do gry nieprawdziwych lub niewłaściwie zinterpretowanych informacji (Komuda, ANON-5). Obecność konsultanta pomaga również w budowaniu spójnego świata gry, uwzględniając realia społeczne, ekonomiczne i polityczne epoki (ANON-5). Respondenci wskazują również, że obecność konsultanta historycznego w zespole może dodawać wartość edukacyjną do gry. Wzbogaca ona bowiem doświadczenie graczy i poszerza potencjalne grono odbiorców gry, przyciągając osoby zainteresowane historią (Gembicki, Hoppe).

Drugie pytanie w ankietach miało na celu rozpoznanie aspektów pracy konsultanta, które mogą ograniczać efektywność tej roli. Jednym z głównych problemów jest niewystarczająca znajomość specyfiki procesu tworzenia gier przez historyków. Często nie rozumieją oni ograniczeń i potrzeb deweloperów, co prowadzi do sugerowania rozwiązań, które są trudne lub niemożliwe do wdrożenia w praktyce (Timoshenko, ANON-2). Ankietowani eksperci podkreślali również, że zbyt szczegółowe zgłębianie tematów, które nie będą miały znaczącego wpływu na rozgrywkę, może być nieproduktywne (Adamcik, Guláš, ANON-3). Brak jasno określonej roli konsultanta historycznego oraz oczekiwań wobec jego pracy może prowadzić do sytuacji, w której skupia się on na zadaniach, które nie są priorytetowe dla projektu (ANON-4, Nowak, ANON-5).

Kolejne pytanie dotyczyło rad, które osoby pracujące wcześniej w roli konsultanta mogłyby wskazać jako istotne dla osób chcących specjalizować się w roli konsultantów. W odpowiedziach wskazywana była otwartość na nowe informacje i potrzeba ciągłego uczenia się. Konsultanci historyczni powinni być gotowi do nieustannego poszukiwania nowych danych i nie polegać wyłącznie na swojej dotychczasowej wiedzy (Timoshenko). Kolejną istotną radą jest poznanie i zrozumienie roli konsultanta jako części większego zespołu (Nowak) oraz posiadanie podstawowej wiedzy o procesie tworzenia gier oraz ich mechanice. Konsultant historyczny powinien być graczem i rozumieć specyfikę gier, aby móc efektywnie integrować elementy historyczne z rozgrywką. Kompromisy między dokładnością historyczną a wymaganiami gry są nieuniknione, dlatego ważne jest, aby konsultant potrafił dostosować swoje rekomendacje do realiów produkcji gier (Komuda, Gembicki). Istotne jest również, aby konsultant jasno określił swoją rolę na początku współpracy w celu uniknięcia nieporozumień co do zakresu obowiązków i oczekiwań (ANON-5). Innym ważnym aspektem jest rozwijanie umiejętności komunikacyjnych i prezentacyjnych. Konsultanci powinni być w stanie jasno i efektywnie przekazywać swoje sugestie, zarówno w formie pisemnej, jak i ustnej oraz umieć bronić swoich racji w kontekście projektowym (ANON-2). W tym celu konieczna jest znajomość narzędzi cyfrowych i oprogramowania używanego w procesie tworzenia gier, takich jak edytory tekstu i grafiki, np. Google Docs, Photoshop, a także znajomość silnika gry, np. Unreal Engine (Timoshenko, Gembicki).

Respondenci zostali poproszeni o wskazanie przypadków najlepszej i najmniej owocnej współpracy z konsultantami. Te wskazane przez nich jako wzorcowe charakteryzują się ścisłą i dobrze zorganizowaną współpracą, jasnym zrozumieniem roli konsultanta, odpowiednim wykorzystaniem wiedzy, a także skuteczną komunikacją i klarownym ustaleniem zakresu obowiązków. Jako przykłady dobrej współpracy eksperci wskazali m.in. grę *Kingdom Come: Deliverance* (2018), przy tworzeniu której zespół Warhorse Studios współpracował z wieloma instytucjami kulturalnymi i edukacyjnymi, aby osiągnąć wysoki poziom realizmu w przedstawieniu średniowiecznych realiów (Gembicki). Dobre przykłady współpracy wykazują również, że konsultanci są zaangażowani w projekt na wszystkich etapach produkcji, co pozwala na bieżące konsultacje i korekty (ANON-5). Podobnie seria *Assassin's Creed* od Ubisoftu, zwłaszcza części *Origins* (Ubisoft Montréal, 2018) i *Odyssey* (Ubisoft Québec, 2018), została wyróżniona za ścisłą współpracę z historykami, co zaowocowało dokładnym odwzorowaniem starożytnego Egiptu oraz Grecji (Gembicki). Najmniej efektywne przypadki wynikają z braku komunikacji, niewłaściwego zrozumienia roli konsultanta oraz nadmiernych oczekiwań wobec ich kompetencji. Przykładem może być projekt gry, w którym scenariusz nie istniał lub był bardzo ogólnikowy, a producent oczekiwał, że konsultant historyczny nie tylko poprawi błędy historyczne, ale również rozbuduje i uszczegółowi scenariusz, co znacznie wykraczało poza jego rolę jako konsultanta historycznego (Komuda). Ten sam ekspert wskazuje na inny przykład gry o II wojnie światowej, w której konsultant historyczny został narzucony przez instytucję zewnętrzną i nie znał specyfiki gier komputerowych, co prowadziło do konfliktów i rozbijania narracji gry przez nieodpowiednie propozycje, takie jak wprowadzenie quizów historycznych przerywających rozgrywkę.

Konsultanci powinni być również wyposażeni w specyficzną wiedzę, kompetencje i umiejętności wykorzystania odpowiedniego oprogramowania. Eksperci wskazują na m.in.:

- narzędzia do współpracy online umożliwiające dzielenie się dokumentami i edytowanie ich w czasie rzeczywistym, np. Google Drive, Confluence (Timoshenko),
- programy graficzne, jak Adobe Photoshop (ANON-3),

- znajomość silników gier, takich jak Unreal Engine lub Unity (Timoshenko),
- programy do zarządzania zadaniami projektowymi takie jak Jira, Trello czy Asana (Gembicki).

W kontekście metod pracy oraz umiejętności, respondenci wskazali: efektywną komunikację i współpracę,

- korzystanie z platform komunikacyjnych, takich jak Slack czy Discord, które umożliwiają szybki i efektywny przepływ informacji pomiędzy członkami zespołu,
- ciągłe rozwijanie umiejętności poszukiwania i oceny informacji (Timoshenko),
- znajomość języków obcych, szczególnie języka angielskiego (Guláš),
- umiejętności prezentacyjne i komunikacyjne (ANON-2),
- ciągłą gotowość do poznawania nowych technologii (ANON-5),
- posiadanie podstawowej wiedzy na temat mechanik gier oraz procesu ich tworzenia (Komuda).

Ostatnie pytanie w kwestionariuszu dotyczyło programu studiów historycznych, który mogłyby przygotować studentów do roli konsultantów. Eksperci wskazali na sześć kluczowych obszarów, na których powinien on się koncentrować. Respondenci zgodnie podkreślają, że studenci powinni zdobyć podstawową wiedzę na temat projektowania gier, która obejmuje zrozumienie mechanik gry, procesu produkcji oraz etapów tworzenia gier komputerowych (Komuda, ANON-1). Kursy te powinny również uwzględniać specyfikę różnych gatunków gier, aby studenci mogli lepiej dostosować swoje rekomendacje historyczne do potrzeb konkretnego projektu (Komuda). Kolejnym ważnym elementem programu powinno być rozwijanie umiejętności badawczych i krytycznej analizy źródeł historycznych (Timoshenko, ANON-2). Następnie eksperci wskazali umiejętności komunikacyjne i zdolność do efektywnej współpracy z zespołem deweloperskim. Przedmioty w ramach studiów powinny koncentrować się na rozwijaniu umiejętności prezentacyjnych, pisania raportów i dokumentacji, a także prowadzenia efektywnych dyskusji z różnymi członkami zespołu (ANON-2, ANON-4). Jako czwartą wskazano znajomość narzędzi cyfrowych używanych w branży gier komputerowych. Respondenci sugerują również, że ważnym elementem programu powinno być praktyczne doświadczenie w pracy nad projektami gier

komputerowych. Praktyki zawodowe i współpraca z firmami deweloperskimi mogą dostarczyć w tym zakresie niezwykle cennych doświadczeń i umiejętności. Program powinien także uwzględniać naukę o różnorodności kulturowej i historycznej. Studenci powinni poznawać różne okresy historyczne i kultury, aby móc dostarczać autentycznych i dokładnych rekomendacji w kontekście różnych gier (ANON-2).

5. Propozycje profilu kształcenia konsultanta

Analiza przeprowadzonego badania ankietowego oraz obecnych wymogów w szkolnictwie wyższym[6] pozwala wskazać, że kierunek kształcący studentów–konsultantów gier historycznych, wymaga wcześniejszej wiedzy na poziomie IV lub V PRK, więc prowadzony może być na studiach I stopnia. Jego specyfika oraz oczekiwania rynku wskazują, że powinien to być kierunek o profilu praktycznym. Zatem w celu skutecznego przygotowania studentów do roli konsultantów historycznych w branży gier program studiów powinien koncentrować się na następujących efektach uczenia się:

Tab. 1. Proponowane kierunkowe efekty uczenia się na studiach I stopnia[7]

Wiedza		
KP_W01	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu historii, a także rozumie związki z dyscyplinami uzupełniającymi (nauka o komunikacji społecznej i mediach, nauki o kulturze i religii).	P6S_WG
KP_W02	W stopniu zaawansowanym posiada wiedzę na temat faktów, obiektów i zjawisk historycznych i stosuje ją w praktyce. Ma solidną wiedzę na temat metodologii badań historycznych, w tym krytycznej analizy źródeł, interpretacji dokumentów lub artefaktów oraz metod zbierania i weryfikowania informacji historycznych.	P6S_WG

[6] Podstawą prawną zaproponowanych rozwiązań jest: Ustawa Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z dnia 18 lipca 2018 roku (Dz.U. 2018 poz. 1668) oraz Rozporządzenie Ministra nauki i szkolnictwa wyższego w sprawie studiów z dnia 27 września 2018 r. (Dz.U.2023.2787) ze zmianami obowiązującymi na dzień 11 lipca 2024 roku.

[7] Legenda: K – kierunkowe efekty uczenia się (studia pierwszego stopnia); P – profil praktyczny. Symbol po podkreślniku: oznacza: W – kategorię wiedzy; U – kategorię umiejętności; K – kategorię kompetencji społecznych; 01, 02, 03 i kolejne – numer efektu uczenia się. W tabeli po prawej stronie odniesienie do efektów PRK.

KP_W03	W pogłębionym stopniu zna wszystkie fazy opracowywania projektów w branży gier, od koncepcji i preprodukcji, przez produkcję, aż po testowanie i wydanie gry.	P6S_WK
KP_W04	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu technik obrazowania cyfrowego elementów historycznych	P6S_WG
KP_W05	Zna i rozumie ogólne wiadomości w zakresie obszaru wiedzy humanistycznej.	P6S_WG
KP_W06	W stopniu zaawansowanym rozumie zagadnienia dotyczące społecznych i prawnych aspektów konsultingu historycznego w branży gier.	P6S_WG
KP_W07	Ma zaawansowaną wiedzę w zakresie działania profesjonalnego oprogramowania wykorzystywanego w branży gier, w tym silników gier, oprogramowania do modelowania 3D oraz narzędzi do zarządzania projektami.	P6S_WG
KP_W08	W pogłębionym stopniu rozumie język komunikacji w branży gier, zna zasady komunikacji z wykorzystaniem nowoczesnych mediów i komunikacji wizualnej.	P6S_WG
	Umiejętności	
KP_U01	Potrafi, poprzez pogłębioną analizę faktów historycznych, dokonywać ich selekcji w celu wykorzystania do tworzenia produktów kreatywnych. Umie efektywnie poszukiwać, selekcjonować i oceniać informacje historyczne, wykorzystując różnorodne źródła oraz techniki krytycznej analizy, aby zapewnić ich wiarygodność i przydatność w kontekście gry.	P6S_UW
KP_U02	W sposób zaawansowany umie formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych w branży gier. Planuje ich organizację i realizację, uwzględniając warunki finansowe, materiałowe oraz ludzkie, w korelacji do elementów historycznych, które dany projekt powinien zawierać.	P6S_UO
KP_U03	Potrafi skutecznie wkomponować elementy zgodne z aktualną wiedzą o historii w mechanikę i narrację gier, dbając o równowagę między wiernością historyczną a grywalnością. Potrafi projektować gry, które edukują poprzez podawanie treści historycznych w sposób angażujący i przystępny, wspierając proces uczenia się poprzez interaktywność.	P6S_UW
KP_U04	Biegle korzysta z narzędzi do zarządzania projektami, narzędzi komunikacyjnych oraz programów graficznych.	P6S_UO
KP_U05	Potrafi skutecznie komunikować się i współpracować z członkami zespołu deweloperskiego, w tym z projektantami, programistami i artystami, przekazując swoje sugestie i wyniki badań w sposób zrozumiały i konstruktywny.	P6S_UK
KP_U06	W sposób pogłębiony jest zdolny do prowadzenia badań terenowych, takich jak wizyty w muzeach, archiwach i miejscach historycznych oraz do wykorzystywania artefaktów i innych źródeł historycznych w celu wzbogacenia treści gry.	P6S_UW
KP_U07	Posługuje się językiem obcym na poziomie C1 ESOKJ.	P6S_UK
KP_U08	Jest zdolny do jasnego i precyzyjnego formułowania myśli oraz argumentów w formie pisemnej.	P6S_UK

Kompetencje społeczne		
KP_K01	Jest gotowy do pełnienia roli twórcy z poszanowaniem faktów historycznych oraz świadomością oddziaływania gier na społeczeństwo.	P6S_KK
KP_K02	Działa przedsiębiorczo i zarządza wynikami własnej pracy w sposób zgodny z zasadami współżycia społecznego.	P6S_KO
KP_K03	Efektywnie współpracuje z członkami zespołu pochodzącymi z różnych dziedzin, takich jak programowanie, grafika, projektowanie dźwięku czy zarządzanie projektem, aby wspólnie osiągnąć cele zawodowe.	P6S_KO
KP_K04	Jasno i przekonująco prezentuje swoje pomysły, wyniki badań oraz rekomendacje zarówno w formie pisemnej, jak i ustnej, do różnych grup odbiorców, w tym zespołom deweloperskim, inwestorom oraz społeczności akademickiej. Szanuje decyzje zespołu deweloperskiego i w swojej pracy próbuje do nich się dostosować.	P6S_KO
KP_K05	W sposób zaawansowany potrafi dostosować się do szybko zmieniających się warunków pracy i wymagań zawodowych w branży gier, wykazując elastyczność oraz umiejętność efektywnego zarządzania czasem i priorytetami.	P6S_KD
KP_K06	Jest świadomy różnorodności kulturowej i potrafi efektywnie pracować w międzynarodowym zespole, szanując i uwzględniając różnice kulturowe oraz przyczyniając się do stworzenia inkluzywnego środowiska pracy.	P6S_KK
KP_K07	W relacjach społecznych wykazuje się empatią oraz stosuje wysokie standardy etyczne w swojej pracy, uwzględniając potrzeby i uczucia innych osób. Działa zgodnie z zasadami uczciwości i odpowiedzialności zawodowej.	P6S_KR
KP_K08	Krytycznie ocenia własną wiedzę oraz dąży do ciągłego samorozwoju.	P6S_KK

Zaproponowany w powyższej tabeli profil kształcenia jest wynikiem analizy oczekiwań środowiska deweloperów gier w zakresie przygotowania merytorycznego konsultanta oraz praktycznej współpracy w ramach zespołu deweloperskiego. Mamy nadzieję, że będzie mógł być wykorzystany podczas procesu tworzenia programu studiów dla osób zainteresowanych zdobyciem kompetencji umożliwiających zostanie konsultantem historycznym.

6. Podsumowanie

Naszym celem było przybliżenie perspektywy środowiska *game development*, które jest zainteresowane projektowaniem gier cyfrowych i analogowych o charakterystyce historycznej. Analizując ankiety, staraliśmy

się stworzyć w miarę możliwości reprezentatywny obraz tego, jak środowisko wyobraża sobie przygotowanie historyków, którzy będą dostarczali zespołowi deweloperskiemu wiedzy historycznej jako konsultanci. Obraz ten uwzględnia także to, jak od strony praktycznej zespół deweloperski wyobraża sobie współpracę z takimi osobami. Co ważne, przedstawione głosy opisują doświadczenia we wcześniejszej współpracy z konsultantami, którzy pomagali w tworzeniu gier zawierających aspekty historyczne.

Tworząc niniejsze opracowanie. chcieliśmy, żeby zostało ono wykorzystane jako podstawa do dyskusji na temat roli konsultanta historycznego w *game development*. Odnosi się to również do regularnie wypracowywanych na gruncie teoretycznym i praktycznym różnorodnych modeli produkcji gier, takich jak MDA (*mechanics–dynamic–aesthetics*), ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), VAP (*Value at Play* Mary Flanagan i Helen Nissenbaum) czy – wywodzącej się z niej – heurystycznej koncepcji projektowania gier historycznych autorstwa Chih-Chieh Yanga (Reid, 2024, s. 84-86). Jako zespół stoimy na stanowisku, że wnikliwa i pogłębiona analiza głosu twórców gier stanowi niezbędny klucz do zrozumienia istotnych potrzeb branży i poszczególnych zespołów deweloperskich.

Liczymy również, że w perspektywie rozwoju interdyscyplinarnych kierunków studiów nasze opracowanie będzie mogło być wykorzystane jako materiał omawiany na zajęciach ze studentami w trakcie procesu kształcenia. Branża tworzenia gier jest relatywnie młoda i ciągle się zmienia i rozwija. W związku z tym chcemy też wskazać na potrzebę dalszych badań naukowych w zakresie tego, jak w praktyce wyglądają przemiany w procesie tworzenia gier o charakterze historycznym.

Literatura

Chapman, A. (2016). *Digital Games as History, How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.

Chapman, A., Foka, A., Westin, J. (2017). Introduction: What Is Historical Game Studies. *Rethinking History*, 3, 358–371.

Clare, R. (2021). *Ancient Greece and Rome in Videogames. Representation, Play, Transmedia*. London – New York – Dublin: Bloomsbury.

Draycott, J. (2022). A short introduction to women in historical and archaeological video games. W: J. Draycott (red.), *Women in Historical and Archaeological Video Games* (s. 1–23). Berlin – Boston: De Gruyter.

Kapell, M.W., Elliot A.R.B. (2013). Introduction: To Build a Past That Will "Stand the Test of Time" – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. W: M. W. Kapell, A.R. B. Elliot (red.), *Playing with the Past: Digital games and the Simulation of History* (s. 1–28). London: Bloomsbury.

Lorber, M., Zimmermann, F. (red.) (2020). *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Köln: Transcript.

MacCallum-Stewart, E., Parsler, J. (2007). Controversies: Historicising the Computer Game. [w:] D. Thomas, R. Apelman (red.), *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play* (s. 203–210). Tokyo.

Marszałkowski, J., Biedermann, S., Rutkowski, E. (2023). *The Game Industry of Poland – Report 2023*. Warszawa: Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych.

McCall, J. (2022). *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. New York: Routledge.

McCall, J. (2012). *Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History*. *The History Teacher*, 1, 9–28.

McCall, J. (2020). The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium. *Game Studies*, 3. Online: <http://gamestudies.org/2003/articles/mccall>. Dostęp: 2 lipca 2024.

Metzger, S.A., Paxton, R.J. (2016). Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. *Theory & Research in Social Education*, 2016, *44*(4), 532–564.

Mochocki, M. (2022). Editorial: Games with History, Heritage, and Provocation. *Games and Culture*, *17*(6), 839–842.

Reid, D. (2024). Video Game Development as Public History: Practical Reflections on Making a Video Game for Historical Public Engagement. *The Public Historian*, *46*(1), 598–608.

Schwarz, A. (2020). History in Video Games and the Craze for the Authentic. W: M. Lorber, F. Zimmermann (red.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past* (s. 115–135). Köln: Transcript.

Wright, E. (2018). On the promotional context of historical video games. *Rethinking History. The Journal of Theory and Practice*, 22(4), 598–608.

dr Marcin Pigulak – Historyk, filmoznawca, badacz gier cyfrowych. Adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Do jego zainteresowań badawczych należą: historia filmu i gier cyfrowych, audiowizualne oraz cyfrowe przejawy kultury historycznej, historiozofia w kinematografii, tematyka historyczna w grach wideo, a także sposoby konstruowania dyskursu dotyczącego pamięci zbiorowej.

dr Ewelina Gdaniec – humanistka 2.0. i historyczka czasów najnowszych. Z pasją tworzy i bada gry historyczne oraz potencjał wykorzystania ich w dydaktyce szkoły wyższej, łącząc *historical game studies* ze swoją wiedzą dotyczącą zimnej wojny i relacji międzynarodowych po 1945 roku. Zestawia metody hermeneutyczne, narzędzia empiryczne i wymiary epistemologiczne w wizualizacji faktów historycznych. Realizowała liczne badania B+R w ramach grantów NCBiR i Inkubatora Innowacyjności. Obecnie pełni funkcję Prorektorki ds. Kształcenia w WSG w Bydgoszczy.

dr Patryk Wasiak – adiunkt, Instytut Historii PAN. Z wykształcenia socjolog i historyk sztuki (Uniwersytet Warszawski). Pracę naukową realizował w ramach stypendiów Volkswagen Stiftung, Zentrum für Zeithistorische Forschung w Poczdamie i Netherlands Institute of Advanced Study/Andrew W. Mellon Foundation oraz grantu ESF Inventing Europe/Software for Europe (Soft-EU). Kierownik grantów NCN w programach FUGA, SONATA i OPUS. Jego zainteresowania badawcze obejmują kulturową historię komputerów. Obecnie w ramach programu OPUS realizuje badania dotyczące kultury amatorskiego programowania i kapitalizmu kognitywnego. Publikował w *IEEE Annals of the History of Computing, International Journal of Communication, History and Technology*, *Journal of Design History* i *Slavic Review*.

Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży gier na studiach wyższych – perspektywa praktyczna

Abstrakt: Artykuł przygotowano w ramach projektu Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. „Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej". Celem tekstu jest omówienie założeń dotyczących roli konsultanta historycznego w procesie tworzenia gier o tematyce historycznej. Interdyscyplinarny zespół na podstawie badań ankietowych przeprowadzonych wśród twórców gier cyfrowych i niekomputerowych z Europy Środkowo-Wschodniej i Południowej wyselekcjonował, a następnie scharakteryzował kluczowe kompetencje oraz umiejętności wymagane od konsultantów w sektorze *game development*. Opracowane wytyczne mają na celu wsparcie tworzenia programów nauczania na uczelniach, które przygotują historyków do pełnienia roli konsultantów w branży gier.

Słowa kluczowe: konsultant historyczny, *game development*, gry historyczne, gry cyfrowe, gry niekomputerowe, edukacja uniwersytecka