

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ВОДНОГО ГОСПОДАРСТВА ТА
ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ**

Навчально-науковий інститут економіки та менеджменту

06-07-94S

СИЛАБУС

навчальної дисципліни

SYLLABUS

Філософія відеоігр		Philosophy of Video Games
Шифр за ОП	-	Code in Degree Programme
Освітній рівень: бакалаврський (перший) магістерський (другий)		Level of Education: Bachelor's (first) Master's (second)
Галузь знань Усі галузі знань НУВГП		Field of Knowledge All fields of knowledge
Спеціальність Усі спеціальності НУВГП		Field of Study: All fields of study
Освітня програма: Усі освітні програми		Degree Programme: All degree programmes

Рівне– 2024

Силабус навчальної дисципліни «Філософія відеоігр» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів всіх освітньо-професійних програм усіх спеціальностей НУВГП. Рівне : НУВГП, 2024. 10 стор.

Розробник силабусу: *е-підпис* Мельничук Максим Святославович, кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії та

культурології

Силабус схвалений на засіданні кафедри філософії та культурології
Протокол № 08 від "22" січня 2024 року

Завідувач кафедри:
е-підпис Т.А. Шадюк, к.філос.н., доцент

Схвалено науково-методичною радою з якості ННІ ЕМ
Протокол № 8 від "29" січня 2024 року

Голова науково-методичної ради з якості ННІЕМ:
е-підпис Ковшун Н.Е., д.е.н., професор

Схвалено науково-методичною радою НУВГП
Протокол № 1 від 31.01.2024 року

Вчений секретар НМР е-підпис Т. А. Костюкова

© НУВГП, 2024

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСИПЛІНИ «Філософія відеоігр»	
ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ	
Ступінь вищої освіти	Бакалавр; магістр
Освітня програма	Усі освітні програми
Спеціальність	Усі спеціальності НУВГП
Рік навчання, семестр	1-5 рік.
Кількість кредитів	3,0
Лекції:	14
Семінарські заняття:	16
Самостійна робота:	60
Форма навчання	денна
Форма підсумкового контролю	залік
Мова викладання	українська
ІНФОРМАЦІЯ ПРО РОЗРОБНИКА *	
Лектор	Мельничук Максим Святославович, кандидат



філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії та культурології.

Вікіситет	http://wiki.nuwm.edu.ua/index.php/Мельничук Максим Святославович
ORCID	https://orcid.org/0000-0002-4299-968X
Канали комунікації	m.s.melnuchyk@nuwm.edu.ua https://m.s.melnuchyk@nuwm.edu.ua

ІНФОРМАЦІЯ ПРО НАВЧАЛЬНУ ДИСЦИПЛІНУ

Мета та завдання

Дисципліна «Філософія відеоігр» є галуззю гуманітарного знання, що розглядає найбільш актуальні питання взаємозв'язку новітніх інформаційних технологій, мистецтва та культури загалом. Дисципліна формує базис адаптативності в розрізі цифрових викликів неокультури метамодерну.

Мета дисципліни: здійснювати аналіз сучасних культурологічних проблем, в ракурсі неотрендів кібернетизованого світу метамодерну; експлікувати взаємозв'язки інформаційних та цифрових технологій з антропологічно-психологічними аспектами творчих потенцій людини сьогодення; інтерпретувати сучасну віртуальну культуру крізь призму особистого досвіду. «Філософія відеоігр» розкриває питання історії виникнення та основних особливостей відеогрового мистецтва в ракурсі викликів сьогодення. Дисципліна вчить використовувати здобуті знання у професійній діяльності, критично осмислювати сучасні проблеми цифрової культури та кібернетизованого мистецтва, розуміти потреби суспільства та прогнозувати нові тенденції в індустрії новітніх інформаційних технологій.

Завдання дисципліни: формування чіткого уявлення щодо відеогрового мистецтва в сучасній культурі та теоретичне осмислення даного явища; аналіз соціокультурних аспектів інтернет-комунікації в ракурсі сьогодення; огляд різновидів та особливостей поліманітності прояву мистецтва в кіберпросторі, виокремлення жанрів та технологій їх створення. Їх філософське осмислення.

В результаті вивчення дисципліни студенти повинні **знати:**

- характерні риси сучасної світової геймплею в ракурсі віртуалізації та кібернетизації культури світу метамодерну;
- основні ознаки та сутнісні характеристики цифрової культури;
- концепції віртуалізації світу та місце в ньому мистецтву;
- антропологічні аспекти відеогрової культури в ракурсі революційних викликів метастмодерну;

вміти:

- визначати й оцінювати значення неокультурних подій сьогодення;
- використовувати культурологічні знання у своїй професійній діяльності при осмисленні сучасних проблем соціокультурного розвитку;
- на основі базових положень соціально-філософських та культурологічних концепцій аналізувати в ракурсі викликів сьогодення різноманітні прояви кібернетизації мистецтва та культури.

Посилання на розміщення освітнього компоненту на навчальній платформі Moodle, на платформі освітніх програм та їх освітніх компонентів

на навчальній платформі Moodle	https://exam.nuwm.edu.ua/course/view.php?id=3075
--------------------------------	---

Компетентності

Спеціальні (фахові) компетентності

ФК1.Здатність використовувати різноманітні джерела інформації та методологічний апарат культурології для виявлення, аналізу некультурних викликів та потреб суспільства.
 ФК2.Здатність популяризувати знання про сучасні аспекти кіберкультури сьогодення та поширювати інформацію культурологічного змісту, використовуючи сучасні інформаційні, комунікативні засоби та візуальні технології..
 ФК3.Демонструвати уміння об'єктивно висвітлювати події на культурологічну тематику в медіапросторі.
 ФК4.Здатність надавати аналітичну оцінку кібермистецтву як одному з видів культури метамодерну, використовувати новітні технології з урахуванням особливостей перебігу соціокультурних і політичних процесів сучасності.
 ФК5.Здатність до особистісного та професійного самовдосконалення, навчання та саморозвитку.

Програмні результати навчання

РН1 Мати навички критичного мислення, викладати у зрозумілий спосіб власні думки, здійснювати їх аргументацію.
 РН2 Аналізувати ефективність культурних політик, технологій реалізації культурних ідей у контексті конкретних параметрів їх впровадження.
 РН3 Розпізнавати та класифікувати різні типи новітніх культурних, мистецьких продуктів, вивчати їх якісні характеристики на основі комплексного аналізу.
 РН4 Презентувати знання щодо сучасних культурних продуктів відповідно до спеціалізації представників різних професійних груп та здобувачів освіти.

СТРУКТУРА ТА ЗМІСТ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Лекцій – 14 год. Практичні –16 год. Самостійна робота – 60 год.

Методи та технології навчання	Лекції, презентації, обговорення, ситуаційні дослідження
Засоби навчання	Мультимедіа, проекційна апаратура, інформаційно-комунікаційні системи, програмне забезпечення

ЛЕКЦІЙНІ, ПРАКТИЧНІ ТА ЛАБОРАТОРНІ ЗАНЯТТЯ

Тема

Кількість годин, результати навчання, література	Зміст тем
--	-----------

**Модуль I. Відеогра як соціокультурний феномен
Тема 1. Феномен гри у сучасній культурі**

лекцій – 2 год. семінар.. – 2год. РН1-3 Література: базова [1, 2,3,7] допоміжна [1-3,4,5]	Ігрова концепція в історичній репрезентації: ретроспективна трансформація ролі та місця в реаліях кіберкультури. Гра та культура: культуротворча функція гри. Гра як явище в розрізі проекції метамодерну.
---	--

Тема 2. Віртуальна реальність та її смисли

лекцій – 2 год. сем. – 2 год. РН1-4 Література базова: [1,2,3,4]	Віртуальна реальність в контексті цифровізації мистецтва та її смисли. "Електронна" та "неелектронна" версії віртуалізації дійсності, їх взаємозв'язок в контексті кіберкультури. Віртуалізація суспільства. Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності та кіберкультури в світових наукових концепціях. Доповнена та змішана реальності, їх соціокультурна роль в контексті кібернетизації світу.
--	---

Тема 3. Історія виникнення відеоігр	
лекцій – 2 год. сем. – 2 год. РН 3,4 Література базова: [1,3,4,5]	Передумови виникнення відеоігр. Основні періоди зародження відеоігрової культури. Сетінг та кібермистецтво. Концепт геймплею в ракурсі мистецтва кіберкультури. Гейміфікація в наукових дослідженнях. Сучасний етап розвитку відеоігрової культури.
Тема 4. Жанри відеоігрової культури	
лекцій – 2 год. сем. – 2 год. РН1-4 Література базова: [1,3,5,7,8]	Виникнення ігрових жанрів як реакція на соціокультурні виклики неосвіту Основні гейм-жанри та їх структуризація Вимоги до відеоігор як взірця кібермистецтва на тлі сьогодення
Модуль 2. Антропология відеоігри	
Тема 5. Конструювання ідентичності в відеоігровому мистецтві	
лекцій – 4 год. сем. – 4 год. РН1-4 Література базова: [1,3,5,7]	Гуманізм-Трансгуманізм-Постгуманізм: їх смисл та місце в ракурсі кіберкультури. Концепція post людини: клон, кіборг, мутант. Самоідентифікація гравця як сублімаційні вияви індивіда. Надлюдина у відеоігровому мистецтві кіберкультури. Концепція постлюдини в ракурсі кібермистецтва. Відеоігрова гендерна стереотипізація в контексті викликів метамодерну.
Тема 6. Кіберпростір та кіберчас	
лекцій – 2 год. сем. – 4 год. РН1 -3 Література: базова: [1,3,5,7] допоміжна [1-3,5]	Культурологічне та філософське підґрунтя кіберпростору. Сетінг та його особливості у творенні відеоігрового кіберпростору. Кіберчас, та його характеристики в ракурсі відеоігрової культури.

Форми та методи навчання
<p>Вивчення дисципліни досягається інформаційним, ілюстративним та проблемним методами навчання.</p> <ul style="list-style-type: none"> лекції супроводжуються демонстрацією схем, таблиць з мультимедійним супроводом. На практичних заняттях розглядаються та розв'язуються задачі, наближені до реальних ситуацій: використовується роздатковий матеріал (наочність) для формування у студентів системного мислення, розвитку пам'яті; проводиться дискусійне обговорення проблемних питань; здаються провокаційні питання. <p>Навчання супроводжується опрацюванням нормативної, навчальної літератури, а також періодичних видань.</p> <p>При викладанні навчальної дисципліни для активізації навчального процесу передбачено застосування сучасних навчальних технологій, таких, як: проблемні лекції, робота в малих групах, семінари-дискусії, кейс-метод, метод мозкового штурму, метод вільних асоціацій, метод обговорення тематичних зображень, метод "переваги та недоліки", метод "Робота в мережі", ділові ігри, екскурсійні заняття.</p> <p>Проблемні лекції спрямовані на розвиток логічного мислення студентів. Коло питань теми лекції обмежується двома-трьома ключовими моментами, увага студентів концентрується на матеріалі, який не знайшов відображення в підручниках, використовується досвід закордонних навчальних закладів з роздаванням студентам під час лекції друкованого матеріалу та виділенням головних висновків з питань, що розглядаються.</p> <p>Міні-лекції передбачають викладення навчального матеріалу за короткий проміжок часу і характеризуються значною ємністю, складністю логічних побудов, образів, доказів та узагальнень. Міні-лекції проводяться, як правило, як частина заняття-дослідження. На початку проведення мінілекції за вказаними темами лектор</p>

акцентує увагу студентів на необхідності представити викладений лекційний матеріал у так званому структурно-логічному вигляді. На розгляд виносяться питання, які зафіксовані у плані лекцій, але викладаються вони стисло.

Робота в малих групах дає змогу структурувати лекційні або практично-семінарські заняття за формою і змістом, створює можливості для участі кожного студента в роботі за темою заняття, забезпечує формування особистісних якостей та досвіду соціального спілкування. Після висвітлення проблеми (при використанні проблемних лекцій) або стислого викладання матеріалу (при використанні міні-лекцій) студентам пропонується об'єднуватися у групи по 5 – 6 осіб і презентувати наприкінці заняття своє бачення та сприйняття матеріалу.

Презентації – виступи перед аудиторією, що використовуються для представлення певних досягнень, результатів роботи групи, звіту про виконання індивідуальних завдань. Однією з позитивних рис презентації та її переваг за умови використання в навчальному процесі є обмін досвідом, який здобули студенти під час роботи в певній малій групі.

Семінари-дискусії передбачають обмін думками та поглядами учасників щодо даної теми, а також розвивають мислення, допомагають формувати погляди і переконання, виробляють вміння формулювати думки і висловлювати їх, вчать оцінювати пропозиції інших людей, критично підходити до власних поглядів.

Ділові та рольові ігри – форма активізації студентів, внаслідок якої вони задіяні в процесі інсценізації певної виробничої ситуації в ролі безпосередніх учасників подій.

Обговорення тематичних зображень дає змогу візуально сприймати інформацію, сприяє розвитку асоціативного мислення та кращому засвоєнню матеріалу.

Інструменти, обладнання, програмне забезпечення

-технічні засоби навчання: мультимедійне обладнання, ноутбук;
-програмне забезпечення: MS Windows, доступ до Інтернет;
-програмне забезпечення: система дистанційного навчання Moodle.

Порядок та критерії оцінювання

Для досягнення цілей та завдань курсу студентам потрібно засвоїти теоретичний матеріал та здати модульні контролі знань, а також вчасно виконати практичні завдання. В результаті можна отримати такі обов'язкові бали:

– 60 балів - за вчасне та якісне виконання завдань практичних занять та інших поточних завдань, що становить поточну (практичну) складову його оцінки;

–40 балів – модульні контролі (20+20).

Всього 100 балів.

Шкала оцінювання наведена на сторінці навчальної дисципліни на навчальній платформі Moodle <https://exam.nuwm.edu.ua/course/view.php?id=3075>

Додаткові бали студентам також можуть бути зараховані за конкретні пропозиції з удосконалення змісту навчальної дисципліни. Положення про семестровий поточний та підсумковий контроль навчальних досягнень здобувачів вищої освіти <http://ep3.nuwm.edu.ua/15311/>.

Модульний контроль проходитиме у формі тестування на університетській платформі MOODLE.

Поєднання навчання та досліджень

Студенти мають можливість додатково отримати бали за виконання індивідуальних завдань дослідницького характеру, а також можуть бути долучені до написання та опублікування наукових статей з тематики курсу.

Інформаційні ресурси

Рекомендована література

Базова

1. Боровкова Н. Віртуальне зависання. Людина і наука. Київ, 2012. С. 18– 20.
2. Дубов Д. В. Кіберпростір як новий вимір геополітичного суперництва : монографія. Київ : НІСД, 2019. 328 с.
3. Культурологія: теорія та історія культури. Навч. посіб. / За ред. І. І. Тюрменко, О. Д. Горбула. К., 2014. 367с.

4. A history of cybernetic animals and early robots [Електронний ресурс]. – URL: <https://cyberneticzoo.com/cyberneticanimals/1956-cy-sp-1-nicolas-schoffer-hungarianfrench/>
5. Adamatzky, A. Game of Life Cellular Automata / A. Adamatzky. – Springer-Verlag London. 2020.
6. Melnychuk Maksym. Cyberreligion In The View Of Postmodern Trends: Religious-Cultural View. Вісник ЖДУ імені Івана Франка. Випуск 2(86). Філософські науки. Житомир: вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2020 С. 35-45.
7. Melnychuk Maksym. Exegesis Of Cyberculture From The Perspective Of The Requirements Of The Tendencies Of The Neoreligiized Metamodern World. Вісник ЖДУ імені Івана Франка. Випуск 2(92). Філософські науки. Житомир: вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2022, С. 23-32
8. Melnychuk M., Saukh P. Tendencies Of Desacralization And Symbolism In Spiritual Culture Through The Prism Of Modernity Challenges Вісник ЖДУ імені Івана Франка. Випуск 1(87). Філософські науки. Житомир: вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2020 С. 5-14.

Допоміжна

1. Дері М. Швидкість втечі - кіберкультура на кордоні століть /К.: Знання, 2016. — 480 с.
2. Мельничук М. Символізм та образність у відеоігровій культурі. Актуальні проблеми сучасної філософії та науки: виклики сьогодення: зб. наук. праць / за ред. О. Л. Соколовського. Житомир: Видавничий центр ЖДУ імені Івана Франка, 2023. С. 45-48 <http://eprints.zu.edu.ua/37090/1/%D0%90%D0%9F%D0%A4%D0%9D-2023%20%281%29.pdf>
3. Hammet F. Virtualreality. New York, 2018. 213 p.
4. Melnychuk M. The Paradox Of Cyberculture . The 22th International scientific and practical conference “Modern theories and improvement of world methods” (June 06 – 09, 2023) Helsinki, Finland. International Science Group. 2023. P. 75-78. file:///C:/Users/Admin/Downloads/MODERN-THEORIES-AND-IMPROVEMENT-OF-WORLD-METHODS-2.pdf
5. Melnychuk M. Philosophical And Pedagogical Understanding Of Mythological Approaches Of Theomachia In Video Games As Liter./ Zaluzhna A, Zoshchuk N., Koberska T., Kovtun O. / Modern Science- Moderni Veda. – Praha. Ceska republika, Nemoros . 2022. # 3. P. 149-158
6. Melnychuk M. Wirtualizacja kultury w perspektywie poszukiwań neoreligijnych w kontekście współczesności. Українська полоністика : наук. журн. / Житомир. держ. ун-т ім. І. Франка. Житомир: [б. в.], Т. 18, 2021. С 53-62 (Index Copernicus Ulrich's Periodicals Directory, Citefactor, Google Scholar).

Інформаційні ресурси

1. Кабінет Міністрів України. URL : <http://www.kmu.gov.ua/>
 2. Законодавство України . URL : <http://rada.gov.ua/>
 3. Державна служба статистики України. URL : <http://www.ukrstat.gov.ua/>
 4. Національна бібліотека ім. В. І. Вернадського. URL : <http://www.nbu.gov.ua/>
 5. Рівненська обласна універсальна наукова бібліотека (м. Рівне, пл. Короленка, 6). URL : <http://libr.rv.ua/>
 6. Рівненська централізована бібліотечна система (Київська, 44, Рівне). URL : <https://rivneCBS.com.ua/>
 7. Наукова бібліотека НУВГП (м. Рівне, вул. Олекси Новака, 75). URL : http://nuwm.edu.ua/MySql/page_lib.php
 8. Національна історична бібліотека України / Релігія та слов'янська міфологія. URL : http://www.nibu.kiev.ua/index.php?option=com_irbis&Itemid
- Інформаційні ресурси у електронному репозиторії Національного університету водного господарства та природокористування. URL : <http://ep3.nuwm.edu.ua/view/types/method/>:

ПОЛІТИКИ ВИКЛАДАННЯ ТА НАВЧАННЯ

Перелік соціальних, «м'яких» навичок (softskills)

Здатність критично аналізувати новітні культурно-мистецькі явища сучасного кібернетизованого світу та некультурні процеси сьогодення з використанням загальнонаукових та спеціальних наукових методів.

Здатність аналізувати сучасну культурну політику метамодерну в інституціях різних видів.

Здатність дотримуватися стандартів професійної етики та міжкультурної комунікації.

Дедлайни та перескладання

Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку (75% від можливої максимальної кількості балів за вид діяльності балів). Перескладання модулів відбувається із дозволу деканату за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).

Усі письмові роботи перевіряються на наявність плагіату і допускаються до захисту із коректними текстовими запозиченнями не більше 20%.

Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). Мобільні пристрої дозволяється використовувати лише під час он-лайн тестування.

Ліквідація академічної заборгованості здійснюється згідно «Порядку ліквідації академічних заборгованостей у НУВГП», <http://ep3.nuwm.edu.ua/4273/>. Згідно цього документу і реалізується право студента на повторне вивчення дисципліни чи повторне навчання на курсі.

Оголошення стосовно дедлайнів здачі частин навчальної дисципліни відповідно до політики оцінювання оприлюднюються на сторінці даної дисципліни на платформі MOODLE за календарем.

Неформальна та інформальна освіта

Студенти мають право на визнання (перезарахування) результатів навчання, набутих у неформальній та інформальній освіті згідно з відповідним Положенням: <https://ep3.nuwm.edu.ua/28363/>.

Зокрема студенти можуть самостійно проходити онлайн-курси на таких навчальних платформах, як Prometheus, Coursera, edEx, edEra, FutureLearn та інших, для наступного перезарахування результатів навчання. При цьому важливо, щоб знання та навички, що формуються під час проходження певного онлайн-курсу чи його частин, мали зв'язок з очікуваними навчальними результатами даної дисципліни (освітньої програми) та перевірялись в підсумковому оцінюванні.

Правила академічної доброчесності

Списування під час проведення модульного контролю чи підсумкового контролю, передбачає позбавлення студента подальшого права здавати матеріал і у нього виникає академічна заборгованість.

За списування під час виконання окремих завдань, студенту знижується оцінка у відповідності до ступеня порушення академічної доброчесності.

Документи з Академічної доброчесності викладені на сайті університету <http://nuwm.edu.ua/sp/akademichna-dobrochesnistj>.

Студент зобов'язаний дотримуватися Кодексу честі студентів НУВГП, який встановлює загальні моральні принципи та правила етичної поведінки осіб, які навчаються в університеті, та якими вони мають керуватися у своїй діяльності: <http://ep3.nuwm.edu.ua/4917/1/Кодекс%20честі%20студентів%20зах.pdf>.

Письмові роботи перевіряються на наявність плагіату і допускаються до захисту із коректними текстовими запозиченнями встановленими [Положенням про виявлення та запобігання академічного плагіату в НУВГП](#):

Принципи доброчесності у НУВГП та відповідність показникам забезпечення якості вищої освіти регламентовано НАЗЯВО та положеннями відділу якості освіти НУВГП.

Сайт НАЗЯВО: <https://naqa.gov.ua/>

Відділ якості освіти НУВГП: <https://nuwm.edu.ua/struktorni-pidrozdili/vyo>

Вимоги до відвідування

Лекції та практичні заняття відбуваються в офлайн або онлайн режимі згідно розкладу.

Консультації будуть проводитися онлайн за допомогою GoogleMeet за кодом у домовлений зі студентами час.

Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування тощо) навчання може

відбуватись в он-лайн формі (змішана форма навчання) за погодженням із керівником курсу.
Здобувачі можуть на заняттях використовувати мобільні телефони та ноутбуки, але виключно в навчальних цілях з даної дисципліни.

Лектор

Мельничук М.С, к.філос.н., доцент

Автор
Доцент

Максим МЕЛЬНИЧУК

Затверджено

Проректор з науково-педагогічної та
навчальної роботи

Валерій СОРОКА



документ підписаний КЕП
Номер документа СИЛ №353
Підписувач Сорока Валерій Степанович
Підписувач (дані КЕП):
Сертифікат 58E2D9E7F900307B04000000807E2D0054327D00