

Міністерство освіти і науки України
Національний університет водного господарства
та природокористування

Навчально-науковий інститут економіки та менеджменту
Кафедра філософії та культурології

06-07-221М

МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ

до практичних занять та самостійного вивчення
навчальної дисципліни

«Філософія відеоігор»

для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) та
другого (магістерського) рівнів усіх освітньо-професійних
програм спеціальностей НУВГП
усіх форм навчання

Схвалено
науково-методичною
радою НУВГП
Протокол № 6 від 19.06.2024 р.

Рівне – 2024

Методичні вказівки до практичних занять та виконання самостійної роботи з навчальної дисципліни «Філософія відеоігор» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів усіх освітньо-професійних програм спеціальностей НУВГП усіх форм навчання. [Електронне видання] / Мельничук М. С. – Рівне : НУВГП, 2024. – 14 с.

Укладач: Мельничук М. С., кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії та культурології.

Відповідальний за випуск: Шадюк Т. А., кандидат філософських наук, доцент, завідувач кафедри філософії та культурології.

Вчений секретар науково-методичної ради

Костюкова Т. А.

Попередня версія МВ 06-07-155.

© М. С. Мельничук, 2024

© НУВГП, 2024

Зміст

1. Вступ.....	4
2. Методичні поради по підготовці до семінарських занять	5
3. Зміст програми навчальної дисципліни	6
4. Теми семінарських занять.....	7
5. Плани семінарських занять.....	8
6. Методи оцінювання знань.....	11
7. Методичне забезпечення.....	12
8. Література	13

1. Вступ

ОК «Філософія відеоігор» здійснює аналітику неокультурологічних проблем в контексті digital та VR реалій метамодерну. Дисципліна вивчає тенденції трансформацій ролі та місця відеоігрової культури, як форми цивілізаційно-культурного надбання у соціально-духовному житті сучасної людини. Експлікує ідейно-смыслову її наповненість та презентує важливе її значення в контексті реалій та вимог неокультури сучасного світу. ОК «Філософія відеоігор» досліджує полішаровість їх проявів в багатогранності світу, особливо в ракурсі культурних трансформацій, що безумовно сприятиме зародженню й розвитку відповідного викликам сьогодення інтелектуального рівня знань здобувачів вишу.

Актуальність. Актуальність ОК обумовлена зростаючою роллю цифрових технологій і ресурсів у житті. Досягнутий етап у суспільному розвитку, званий інформаційним, характеризується розмиванням соціальності, глобалізацією, індивідуалізацією та інші тенденціями, що змінюють образ суспільства та життя. Важливим фактором подібних трансформацій є інтернет та його допоміжна роль у ракурсі розвитку відеоігрової культури, що ставить суспільство на межу між небаченою раніше свободою та некерованою какофонією, хаотичною багатоголосністю мас. Не абсолютизуючи їх роль у суспільному розвитку і не вдаючись у крайнощі технадетермінізму, неможливо ігнорувати ті якісні зміни, які відбулися із суспільством за кілька останніх десятиліть у зв'язку з поширенням популярності відеоігор як феноменального явища неокультури у глобальному вимірі, що трансформує людей та увесь світ.

Оволодіння знаннями в контексті навчальної дисципліни «Філософія відеоігор» формуватиметься у здобувачів вишу понятійно-категоріальний апарат, професійна лексика. Здобувач навчатиметься основам та методикам наукової та дослідницької роботи, навичками критичного осмислення неокультурологічних явищ які, в свою чергу, є результатами викликів цифровізації світу та кібернетизації простору метамодерну.

Мета презентованих методичних вказівок – виявити закономірності впливу відеоігор на соціальне життя, психологічне

здоров'я та багатосторонню функціональність даного явища метамодерну через феномен кіберкультури.

В процесі опанування навчальної дисципліни здобувач повинен

знати:

- характерні риси модернового світової відеоігрової культури та Game Art в ракурсі діджиталізації та віртуалізації світу та культури в ракурсі метамодерну;
- відеоігрова культура та її основні ознаки та сутнісні характеристики в контексті сучасної цифрової культури;
- Game Art та концепції діджиталізації світу;
- відеоігрова культура у взаємозв'язку з антропологічними аспектами неокультури, в ракурсі революційних викликів метамодерну;

вміти:

- визначати й оцінювати роль, місце та значення реалій, та Game Art подій сьогоденної культури;
- використовувати отримані культурологічно-філософські знання в ракурсі своєї професійної діяльності та при осмисленні неокультурних, трендових явищ культури метамодерну
- аналізувати, оцінювати, прогнозувати перспективи digital, та Game Art явищ сучасного світу, на базі культурологічних та філософських концепцій в ракурсі викликів сьогодення, враховуючи стрімкий розвиток цивілізації та кібернетизації мистецтва й культури.

2. Методичні поради по підготовці до семінарських занять:

Практичні семінарські заняття є фундаментом творчої самостійної роботи здобувачів в процесі оволодіння змістом дисципліни «Філософія відеоігор». Комплексні знання в контексті філософсько-культурологічних проблематично досягнути, не пропустивши через власну світоглядну транскрипцію. Для освоєння освітньої компоненти необхідна активна праця розуму в єдності з культурною практикою, оскільки дисципліни не просто містить концептуальний набір знань, а сфокусована на те, щоб навчити здобувача самостійно здійснювати аналітику й вміти демаркувати особливості філософсько-культурологічних знань в цілковитій єдності з аспектами цифровізації світу

Усвідомивши матеріал прослуханої лекції, здобувач вишу готується до практичного (семінарського) заняття у відповідності до презентованого плану. Відповідним вагомим аспектом якісної підготовки є опанування понятійно-категоріальним апаратом в ракурсі філософсько культурологічної, та digital проблематик.

Готуючись до занять здобувач повинен використовувати як базову, так і допоміжну літературу, штудіюючи літературні джерела в ракурсі релігієзнавчих, культурологічних й філософських наукових розвідок.

Для самостійної перевірки засвоєних знань до кожної теми подаються контрольні питання.

Лекційний матеріал, теми першоджерел, тестові завдання можна знайти на навчальній платформі Moodle:

3. **Зміст програми навчальної дисципліни** **Структура навчальної дисципліни.**

Назва змістовних модулів і тем	Кількість годин			
	Лекції	Практ. заняття	СРС	Разом
1	2	3	4	5
Модуль I				
Відеогра як соціокультурний феномен				
Тема 1. Феномен гри у сучасній культурі	2	2	10	14
Тема 2. Відеоігрова культура в контексті VR	2	2	10	14
Тема 3. Історіографічний аспект виникнення відеоігрової культури	2	2	10	14
Тема 4. Жанровий поліфонізм відеоігрової культури	2	2	10	14
Модуль II				
Модуль 2. Антропологія відеогри				

Тема 5. Конструювання ідентичності в відеоігровому мистецтві	4	4	10	18
Тема 6. Аспекти кіберпросторового та кіберчасового вимірів в ракурсі викликів відеоігрового мистецтва	2	4	10	16
Усього годин	14	16	60	90

4. Теми семінарських занять

№ з/п	Теми	Кількість годин
1.	Тема 1. Феномен гри у сучасній культурі	2
2.	Тема 2. Відеоігрова культура в контексті VR	4
3.	Тема 3. Історіографічний аспект виникнення відеоігрової культури	2
4.	Тема 4. Жанровий поліфонізм відеоігрової культури	2
5.	Тема 5. Конструювання ідентичності в відеоігровому мистецтві	4
6.	Тема 6. Аспекти кіберпросторового та кіберчасового вимірів в ракурсі викликів відеоігрового мистецтва	2
	Разом	16

Самостійна робота студентів

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Трансформації змісту та ролі гри в контексті цивілізаційних рухів.	10
2.	Місце відеоігрового мистецтва в контексті викликів сьогоденного життя.	10
3.	Аналітика першопричин відеоігрової культури	10
4.	Сублімаційні першопричини відеоігрової культури	10

5.	Неовідеоігрове мистецтво та трансформаційні аспекти самоідентифікації людини метамодерну	10
6.	Філософське підґрунтя понять простору та часу	10
	Разом	60

5. Плани семінарських занять

МОДУЛЬ 1. ВІДЕОГРА ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ФЕНОМЕН

Тема 1. Феномен гри у сучасній культурі

Основні категорії і поняття: гра, культура, міфологія, сучасна культура, масова культура, неокультура.

План

1. Ігрова концепція в історичній репрезентації: ретроспективна трансформація ролі та місця в реаліях кіберкультури.
2. Гра та культура: культуротворча функція гри.
3. Гра як явище в розрізі проекції метамодерну.

Контрольні питання

1. В чому проявляються основні функції гри?
2. Які є основні вили та типи ігрової культури?
3. Як проявляються основні філософсько-культурологічні завдання в контексті дослідження феномену гри.
4. Проаналізувати та розглянути призначення та функції гри.

Тема 2. Відеоігрова культура в контексті VR

Основні поняття і категорії: VR, digital культура, новітні цінності, неолюдина, новітнє суспільство, виклики сьогодення.

План

1. Віртуальна реальність в контексті відеоігрового мистецтва та її смисли.
2. Відеоігрова індустрія та віртуалізація суспільства.
3. Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності та кіберкультури в світових наукових концепціях.
4. Доповнена та змішана реальності, їх соціокультурна роль в контексті кібернетизації світу.

Контрольні питання

1. Що таке VR?
2. Дати характеристику VR як явища сьогодення.

3. Проаналізувати трансформаційні тенденції щодо ставлення соціуму до явища VR в контексті культурно-історичних видозмін

Тема 3. Історіографічний аспект виникнення відеоігрової культури

Основні поняття і категорії: відеогра, консоль, аркада, ПК, Nimatron.

План

1. Передумови виникнення відеоігр.
2. Основні періоди зародження відеоігрової культури.
3. Сетінг та кібермистецтво.
4. Концепт геймплею в ракурсі мистецтва кіберкультури.
5. Гейміфікація в наукових дослідженнях.
6. Сучасний етап розвитку відеоігрової культури.

Контрольні питання

1. Як філософія розглядає геймплей як явище сьогодення?
2. Що маємо на увазі говорячи щодо трансформаційних процесів у відеоігровій культурі?
3. Яке місце геймплею в сучасних трансформаційних процесах?
4. Проаналізувати місце аркадних ігр в контексті культури сьогодення.

Тема 4. Жанри відеоігрової культури

Основні поняття і категорії: шутер, адвентурес, стратегія, RPG.

План

1. Виникнення ігрових жанрів як реакція на соціокультурні виклики неосвіту
2. Основні гейм-жанри та їх структуризація
3. Вимоги до відеоігор як взірця кібермистецтва на тлі сьогодення

Контрольні питання

1. Як філософія розглядає причину поліфонізму жанрів?
 2. Причини якого змісту стали важливим фактором демаркації жанрів?
 3. В чому проявляється аспекти фройдизму при аналітиці жанрової прихильності?
 4. Проаналізувати багатство поліфонізму ігр в контексті культури сьогодення.

МОДУЛЬ 2. АНТРОПОЛОГІЯ ВІДЕОГРОВОЇ КУЛЬТУРИ

Тема 5. Конструювання ідентичності в відеоігровому мистецтві

Основні поняття і категорії: post людина, постгуманізм, надлюдина, гендерна стереотипізація.

План

1. Гуманізм-Трансгуманізм-Постгуманізм: їх смисл та місце в ракурсі кіберкультури.
2. Концепція post людини: клон, кіборг, мутант.
3. Самоідентифікація гравця як сублімаційні вияви індивіда.
4. Надлюдина у відеоігровому мистецтві кіберкультури.
5. Концепція постлюдини в ракурсі кібермистецтва.
6. Відеоігрова гендерна стереотипізація в контексті викликів метамодерну.

Контрольні питання

1. В чому полягає суть визначення поняття "неолюдина"?
2. Яка відмінність в осмисленні понять : трансгуманізм та постгуманізм
3. Які особливості концепції post людини?
4. Які, на вашу думку, одні з першопричин актуалізації питання щодо гендерної самоідентифікації в кіберкультурі?

Тема 6. Кіберпростір та кіберчас

Основні поняття і категорії: час, простір, сеттінг, кіберпростір.

План

1. Культурологічне та філософське підґрунтя кіберпростору.
2. Сеттінг та його особливості у творенні відеоігрового кіберпростору.
3. Кіберчас, та його характеристики в ракурсі відеоігрової культури.

Контрольні питання

1. Що ми включаємо в поняття "кіберпростір; кіберчас"?
2. Які особливості філософського тлумачення понять Час та Простір?
3. Що таке "кіберчас"?
4. Які особливості тлумачення ролі сеттінгу в контексті кіберкультури

6. Методи оцінювання знань

Поточна форма контролю включає в себе наступні форми робіт та оціночні бали за їх виконання

№ п.п	Види навчальної діяльності	Оціночні бали
	Відвідування практичних занять	1 б. за 1 заняття
	Підготовка творчого есе по проблемі	4 б.
	Презентація доповіді на семінарському занятті	2-4б. за 1 виступ
	Участь у диспутах під час семінарського заняття	0,5-1 б. за 1 заняття
	Підготовка конспекту першоджерел і використання його під час доповіді.	2 б.
	Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції	3 б.
	Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції в іншому вузі	5 б.
	Участь у конкурсі студентських наукових робіт	2 б.
	Участь у олімпіаді з культурології	2 б.
	Призове місце в олімпіаді, конкурсі есе чи конференції	5 б.
	Підготовка мультимедійної презентації	5 б.
	Участь у громадських заходах, приурочених релігієзнавчій та культурологічній проблематиці сьогодення	3 б.
	Участь у роботі студентського наукового Філософського гуртка	5 б.
	За якісне ставлення до вивчення дисципліни	1 – 3 б.

Розподіл балів, що присвоюються студентам

Поточне опитування та СРС								Залік	Сума
T 1	T 2	T3	T4	МК1	T5	T6	МК 2	40	100
10	10	10	10	20	10	10	20		

*Залік у тестовій формі складається за умови скасування модульних контролів МК1 і МК2.

Шкала оцінювання

Сума балів за всі форми навчальної діяльності	Оцінка за національною шкалою	
	для екзамену	для заліку
90-100	Відмінно	зараховано
82-89	Добре	зараховано
74-81		
64-73	задовільно	зараховано
60-63		
35-59	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

7. Методичне забезпечення

1. 06-07-94S Мельничук М. С. (2024) Силабус навчальної дисципліни «Філософія відеоігор» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів всіх освітньо-професійних програм усіх спеціальностей НУВГП. [Силабус] <http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/29181>
2. 06-07-58S Мельничук М. С. (2023) Силабус навчальної

дисципліни «Теорія та історія мистецтва» для здобувачів вищої освіти ступеня «бакалавр», які навчаються за освітньо-професійною програмою «Креативна та цифрова культура» спеціальності 034 «Культурологія» денної форми навчання. [Силабус]

<http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/27062>

3.06-07-54S Мельничук М. С. (2023) Силабус навчальної дисципліни «Культурологія та релігієзнавство» для здобувачів вищої освіти ступеня «бакалавр», які навчаються за освітньо-професійною програмою «Готельно-ресторанна справа» спеціальності 241 «Готельно-ресторанна справа» денної форми навчання. <http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/26105>

4. 06-07-27S Мельничук М. С. (2022) Силабус навчальної дисципліни «Віртуальна культура» для здобувачів вищої освіти ступеня «бакалавр», які навчаються за освітньо-професійною програмою «Креативна та цифрова культура» спеціальності 034 «Культурологія». [Силабус] <http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/23105>

5. 06-07-176M Мельничук М. С. (2021) Методичні вказівки до семінарських занять та самостійного вивчення навчальної дисципліни «Віртуальна культура» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня за освітньо-професійною програмою «Креативна та цифрова культура» спеціальності 034 «Культурологія» денної форми навчання. [Методичне забезпечення] <http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/21974>

8. Література

Базова

1. Боровкова Н. Віртуальне зависання. Людина і наука. Київ, 2018. 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. 367 с.
4. A history of cybernetic animals and early robots. URL: <https://cyberneticzoo.com/cyberneticanimals/1956-cysp-1-nicolas-schoffer-hungarianfrench/>
5. Adamatzky, A. Game of Life Cellular Automata. Springer-Verlag London. 2020.
6. Melnychuk Maksym. Cyberreligion In The View Of Postmodern Trends: Religious-Cultural View. *Вісник ЖДУ імені Івана Франка*.

Філософські науки. Випуск 2(86). 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. Філософські науки*. Випуск 2(92). 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. Філософські науки*. Випуск 1(87). 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. URL: <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. Melnichuk 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. URL: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/MODERN-THEORIES-AND-IMPROVEMENT-OF-WORLD-METHODS-2.pdf>
5. Melnichuk 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. Melnyczuk 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).