

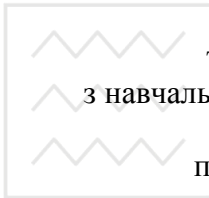


Національний університет
водного господарства
та природокористування

Міністерство освіти і науки України
Національний університет водного господарства
та природокористування

Кафедра філософії

06-07-155



Методичні вказівки
та плани семінарських занять
з навчальної дисципліни «Філософія відеоігор»
для здобувачів вищої освіти
першого (бакалаврського) рівня
усіх спеціальностей НУВГП
денної форми навчання

Схвалено
науково-методичною
радою
НУВГП,
протокол № 5
від 20 червня 2018 р.

Рівне – 2018



Методичні вказівки та плани семінарських занять з навчальної дисципліни «Філософія відеоігор» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня усіх спеціальностей НУВГП денної форми навчання / Стратонова Н.О. – Рівне : НУВГП, 2018. – 18 с.

Упорядник: Стратонова Н.О., кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії

Відповідальний за випуск: Наконечна О.П., доктор філософських наук, професор, завідувач кафедри філософії.

ЗМІСТ

1. ПЕРЕДМОВА.....	3
2. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ	3
3. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ.....	5
4. ТЕМАТИКА СЕМІНАРСЬКИХ ЗАНЯТЬ.....	6
5. ЗАВДАННЯ ДО ЗАЛІКУ.....	13
6. МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ.....	15
7. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА.....	17



1. ПЕРЕДМОВА

Шановні студенти!

Дисципліна «Філософія відеоігор» є галуззю гуманітарного знання, що розглядає найбільш актуальні питання сучасного мистецтва та культури.

«Філософія відеоігор» аналізує сучасні культурологічні та філософські проблеми, крізь призму інформатики, психології, соціології, антропології, комунікацій тощо, інтерпретує віртуальне крізь призму геймерського досвіду, розкриває питання історії виникнення та основних особливостей відеоігор. Вона вчить використовувати здобуті знання у професійній діяльності, критично осмислювати сучасні проблем масової культури та мистецтва, розуміти потреби суспільства та прогнозувати нові тенденції в ігровій індустрії.

З огляду на сучасну соціокультурну ситуацію, дисципліна «Філософія відеоігор» ставить перед собою завдання представити основні теоретичні дослідження гри; проаналізувати поняття «віртуальна реальність», напрями його осмислення та особливості сприйняття віртуальної реальності людиною; проаналізувати імерсію як втечу від R-світу; розглянути комп'ютерні ігри як нові медіа, здійснити спробу осмислити їх як текст та проаналізувати їх мову; розглянути історію виникнення відеоігор та їх вплив на соціокультурний простір; проаналізувати основні аспекти проектування та розробки гри; розглянути основні аспекти ігрової індустрії, її поточні та нові тенденції.

2. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Мета дисципліни: комплексний аналіз відеогри на основі сучасних досліджень в галузях соціальних, гуманітарних та економічних наук; розгляд історії виникнення відеогри; виокремлення жанрової специфіки сучасних відеоігор; аналіз культурологічних та соціально-



філософських концепцій поглядів на віртуальну реальність.

Завдання:

- формування чіткого уявлення про відеоігру, її функції в сучасному суспільстві, а також, теоретичне осмислення;
- представлення основних теоретичних досліджень гри;
- аналіз поняття «віртуальна реальність», напрями його осмислення та особливості сприйняття віртуальної реальності людиною;
- соціокультурний аналіз імерсії як втечі від R-світу;
- розгляд комп'ютерних ігор як нових медіа, осмислення їх як текстів аналіз їх мови;
- огляд історії виникнення відеоігор та їх вплив на соціокультурний простір;
- аналіз основних аспектів проектування та розробки гри; розгляд основних аспектів ігрової індустрії, її поточних та нових тенденцій.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

знати:

- основні культурологічні поняття та специфіку культурологічного аналізу;
- основні школи і концепції культурології;
- характерні риси сучасної світової культури;
- засади та принципи функціонування відеоігри,
- концепції віртуальної реальності,
- основні жанри гри та сутнісні характеристики сучасного геймплею;

вміти:

- вільно володіти культурологічною та філософською термінологіями;



- здійснювати компаративний аналіз різних культур, епох;
- визначати й оцінювати значення культурних подій;
- використовувати культурологічні знання у своїй професійній діяльності при осмисленні сучасних проблем соціокультурного розвитку;
- на основі базових положень соціально-філософських та культурологічних концепцій аналізувати відеогра як соціокультурний феномен.

3. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назва змістових модулів і тем	Кількість годин			
	Лекції	Сем.з.	СРС	Разом
1	2	3	4	5
Змістовий модуль 1. Відеогра як соціокультурний феномен				
Тема 1. Феномен гри в сучасній культурі	2	2	9	13
Тема 2. Віртуальна реальність та її смисли	2	2	9	13
Тема 3. Історія виникнення відеоігор	2	2	8	12
Тема 4. Жанри комп'ютерних відеоігор	2	4	10	16
Разом за змістовим модулем 1	8	10	36	54
Змістовий модуль 2. Антропология відеогри				
Тема 5. Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі	4	2	10	16
Тема 6. Кіберпростір та кіберчас	2	4	14	20
Разом за змістовим	6	6	24	36



модулем 2				
Усього годин	14	16	60	90

Теми семінарських занять

№ з/п	Теми	Кількість годин
1.	Феномен гри в сучасній культурі	2
2.	Віртуальна реальність та її смисли	2
3.	Історія виникнення відеоігор	2
4.	Жанри комп'ютерних відеоігор	4
5.	Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі	2
6.	Кіберпростір та кіберчас	4
	Разом	16

4. ТЕМАТИКА СЕМІНАРСЬКИХ ЗАНЯТЬ ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. ВІДЕОГРА ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ФЕНОМЕН

Тема 1. Феномен гри в сучасній культурі (2 год.)

Основні поняття та категорії: культура, культуротворча функція, гра, ігровий елемент, ігрова концепція, субстанційні гра, акцидентальна гра, гра-мімесис, гра-агон, гра-екстазис.

План

1. Ігрова концепція в історичній репрезентації.
2. Гра та культура: культуротворча функція гри
3. Роль гри в сучасному суспільстві.

Запитання для самоконтролю

1. Які є основні підходи до визначення поняття «культура»?
2. В чому полягає зміст ігрової концепції?
3. Яких Ви знаєте представників ігрової концепції у філософській та культурологічній думці?
4. У чому виявляється феномен гри?



5. Якими є сутність гри, її функції та значення?
6. Які функції ігрового елемента в житті суспільства?
7. У чому полягає взаємозв'язок культури та гри?
8. Які є основні ознаки культуротворчої функції гри?
9. Яким є взаємозв'язок гри та мистецтва?
10. Якою є структура культури?
11. Які види гри в сучасному суспільстві Ви знаєте?
Чим зумовлений вибір людиною тієї чи іншої гри?

Творчі завдання

1. **Як Ви розумієте вислів німецького філософа ХХ ст. О. Фінка щодо визначення гри? Обґрунтуйте свою думку.**

«Гра – це екзистенційний феномен, один зі способів розуміння, за допомогою яких людина розуміє себе,... та прагне крізь подібні смислові горизонти пояснити одночасно буття всіх речей...»

2. **Чи погоджуєтесь Ви з думкою Ф. Шиллера, що подана нижче? Обґрунтуйте свою відповідь.**

«Людина грає лише тоді, коли вона в повному значенні людина, вона є людиною лише тоді, коли грає...»

3. **Який з висловів найбільш повно, на Вашу думку, характеризує гру? Гра це:**

«Наслідування діяльності» (Платон);

«Джерело душевної рівноваги, гармонія тіла та душі» (Аристотель);

«Творче начало, що зароджує світ культури» (Ф. Шиллер);

«Діяльність, що має «гігієнічне» призначення» (Ч. Спенсер)

«Первинна форма прилучення людини до соціуму» (К. Грос)



Спосіб самореалізації індивіда, структура його поведінки, основа комунікації та міжособистісного спілкування (Е. Берн)

Література: базова: [1,4,8], допоміжна: [1,2], електронний репозиторій [4]

Тема 2. Віртуальна реальність та її смисли (2 год.)

Основні поняття: віртуальне/реальне, віртуалізація дійсності, технології віртуальної реальності, доповнена реальність, змішана реальність.

План

1. Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в концепціях А. Бюля, А. Крокера, М. Вайнштейна, М. Кастельса.
2. Віртуалізація суспільства: основні технології сучасного світу.
3. Доповнена та віртуальна реальності: спільне та відмінне.

Запитання для самоконтролю

1. Який зміст поняття «технології віртуальної реальності»?
2. В чому полягає основна думка щодо віртуальної реальності в концепції А. Бюля?
3. Яке майбутнє А. Бюль прогнозує для «віртуальної спільноти»? Чи згодні Ви з його поглядами?
4. В чому полягає теорія «віртуального класу» А. Крокера?
5. Як М. Вайнштейн характеризує комп'ютерні ігри та цифрові технології загалом?
6. Які основні характеристики «інформаційного суспільства» М. Кастельса?
7. Які основні технології за останні десятиріччя Ви можете назвати? Як вони змінили життя сучасної людини?



8. В чому полягає сутність та особливості роботи доповненої реальності?
9. Що спільного та відмінного у доповненій та віртуальній реальностях?
10. Які основні характеристики змішаної реальності? Чи має вона шанс на подальший розвиток?

Творче завдання

Зробіть презентацію на вибір у форматі PowerPoint на наступні тематики:

1. Хронологія розвитку Google Glass та боротьба за права людини.
2. Microsoft HoloLens: амбіційний проєкт чи революція у світі віртуальних технологій?
3. VR ігри

Література: базова: [2,3,4], допоміжна: [2], електронний репозиторій [1].

Тема 3. Історія виникнення відеоігор (2 год.)

Основні поняття та категорії: людологія, консоль, аркада, ігрова приставка, мережеві ігри, гейміфікація.

План

1. Передумови виникнення комп'ютерних ігор.
2. Основні періоди та шляхи розповсюдження відеоігор. Виникнення перших консолей.
3. Сучасний етап розвитку комп'ютерних ігор.
4. Гейміфікація в наукових дослідженнях.

Запитання та завдання для самоконтролю

1. Розкрийте основні історичні етапи становлення людології.
2. Які передумови щодо виникнення комп'ютерних ігор?
3. Охарактеризуйте перші екземпляри відеоігор: призначення, функціональність, побутування.



4. Коли виникають перші мережеві та онлайн-ігри? З чим це пов'язано?
5. Сучасний стан розвитку відеоігор: незалежні розробники, мобільні ігри, інтернет.

Творче завдання

Зробіть презентацію на вибір у форматі PowerPoint на наступні тематики:

1. Етапи становлення ігрової індустрії.
2. Game Studies як наукова дисципліна.
3. Особливості японських відеоігор

Література: базова: [1,4, 5], допоміжна: [1], електронний репозиторій [1, 4]

Тема 4. Жанри комп'ютерних відеоігор (4 год.)

Основні поняття та категорії: геймплей, сеттінг, RPG, MMOROG, квест, хоррор, шутер, симулятор, stealth action, платформер, слешер.

1. Виникнення ігрових жанрів.
2. Основні жанри комп'ютерних ігор та проблема їх структуризації.
3. Вимоги до відеоігор сьогодення.

Запитання та завдання до самоконтролю

1. За яких умов виникають ігрові жанри в масовій культурі 60-х рр. XX ст?
2. Які основні жанри відеоігор Ви знаєте?
3. З чим пов'язана проблема структуризації жанрів комп'ютерних ігор?
4. Як ігри відносяться до ігор-інформацій?
5. Ігри-дії: їх основна мета та особливості геймплею.
6. Які особливості ігор в жанрі «гра-контроль»?
7. Як ігри класифікуються за платформою, графікою, змістом, сеттінгом?

Творче завдання



1. Розробіть схему-класифікацію ігрових жанрів.
2. Напишіть есе на вибрану тему:

«Становлення жанрів в індустрії відеоігор»

«Майбутній жанр відеоігор»

Література: базова: [1,4, 5], допоміжна: [1], електронний репозиторій [1, 4]

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. АНТРОПОЛОГІЯ ВІДЕОГРИ

Тема 5. Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі (2 год.)

Основні поняття та категорії: Надлюдина, гуманізм, трансгуманізм, постгуманізм, кіборг, клон, мутант, ідентичність, ідентифікація, імерсія, ідентичність «в собі», ідентичність «для себе», «я-віртуалізація», сингулярність, штучний інтелект.

План

1. Надлюдина у відеоіграх: Deus Ex, Metal Gear, The Witcher.
2. Гуманізм-Трансгуманізм-Постгуманізм.
3. Концепції постлюдини: Кіборг, Клон, Мутант
4. Параметри впливу на самоідентифікацію гравця.

Запитання та завдання для самоконтролю

1. З чим була пов'язана криза в європейському суспільстві сер. XIX – поч. XX ст.?
2. Яку концепцію Надлюдини пропонує Ф. Ніцше у своїй праці «Так казав Заратустра»?
3. Які основні твердження гуманізму?
4. Витоки трансгуманізму та основні положення концепції.
5. Версія Постлюдини – Кіборг: дефініція, функціонування образу у відеоіграх, сучасні наукові досягнення, пов'язані з кіборгізацією та штучним інтелектом.



6. Версія Постлюдини – Клон: дефініція, функціонування образу у відеоіграх, сучасні наукові досягнення, пов'язані з репродуктивним клонуванням та етичні проблеми.
7. Версія Постлюдини – Мутант: дефініція, функціонування образу у відеоіграх, сучасні наукові досягнення, пов'язані з генетикою. Євгеніка та етичні проблеми, пов'язані з генетичними модифікаціями.
8. Що таке культурна ідентичність? Що впливає на самоідентифікацію гравця?

Творчі завдання

1. Напишіть есе на вибрані тематики:
 - «Надлюдина Ф.Ніцше та сучасна Надлюдина: спільне та відмінне».
 - «Етичні проблеми в сучасній генотерапії».
 - «Чи є можливою технологічна сингулярність?»
 - «Євгеніка: покращення чи криза Людини?»
 - Як Ви розумієте вислів Ф. Фукуями: «Ми перемішуємо гени людини з генами стількох видів, що вже не будемо ясно розуміти, що ж таке людина»? Обґрунтуйте свою відповідь.
 - «Ідентичність та ідентифікація у відеоіграх»
2. Розробіть презентацію в Microsoft Powerpoint про джерела кіборгізації людини.
3. Розробіть презентацію в Microsoft Powerpoint про сучасні досягнення в галузі біо та нанотехнологій.
4. Розробіть презентацію в Microsoft Powerpoint про образи Надлюдини в сучасних відеоіграх.

Література: базова: [3, 4, 9], допоміжна: [1, 2], електронний репозиторій [1,3,4]

Тема 6. Кіберпростір та кіберчас (4 год.)

Основні поняття та категорії: простір (філос.), кіберпростір, сеттінг, геймплей, наратив, VR, кіберчас.



План

1. Культурологічне та філософське підґрунтя кіберпростору.
2. Сетінг та його особливості у творенні кіберпростору.
3. Кіберчас та його характеристики в комп'ютерних іграх.

Запитання та завдання для самоконтролю

1. Дефініція простору в сучасній культурологічній та філософській думках.
2. Які характеристики кіберпростору виокремлює В. Гібсон в новелі «Спалення Хром»? Чи співпадають вони з сучасними поглядами на кіберпростір?
3. Які види імерсії у VR існують в сучасній науковій думці?
4. Що таке сетінг?
5. Як сетінг у відеоіграх співвідноситься з геймплеєм?
6. Функція «save-load» у відеоіграх та її вплив на сприйняття реального часу.
7. Характеристики майбутнього людства у найбільш відомих відеоіграх.
8. Альтернативне минуле в сучасній масовій культурі.

Творче завдання

Напишіть есе на тему:

«Види VR та методи занурення в них»

«Світ реальний та світ віртуальний: де краще?»

«Кіберчас: онтологія цифрового сприйняття»

Література: базова: [2,3,4], допоміжна: [2], електронний репозиторій [1]

5. ЗАВДАННЯ ДО ЗАЛІКУ

«Філософія відеоігор» - вибіркова дисципліна, що передбачає не лише тестові завдання, а й філософське осмислення самої гри, а також практичну частину у вигляді набуття геймерського досвіду. На основі вибраної



студентом гри потрібно написати проект та захистити його на заліку.

Вибрати відеогру на основі запропонованих, програти мінімум 2-3 години та охарактеризувати її за наступними критеріями:

1. Кількість гравців (single player/multi-player/ММО)

Чи можете Ви вибрати кількість гравців? Чи має вона різні режими, залежно від кількості гравців? Якщо в гру більше одного гравця, то чи грають вони одночасно, чи по черзі?

2. Правила та цілі гри

Зробіть короткий опис основних правил гри. Якщо гра має кінцівку/виграшний статус, які вони? Якщо такого немає, слід пояснити, чи це нескінченна гра, чи вона має кілька цілей, чи гравець може їх встановити самостійно (напр. The Sims).

3. Опис геймплею

Зосередьтесь на основній механіці: які дії є найбільш повторюваними? Якщо окреслити механіку в трьох дієсловах, якими вони б були? (напр. Super Mario Bros - бігти, стрибати, підбирати; Tetris – повертати, падати, очищати)

4. Простір гри

Де відбувається гра? Як гравець рухається в просторі? Чи заохочує гра до вивчення простору взагалі? Чи можливо в просторі/навігації робити те, що неможливо зробити в реальному житті? Яким чином простір гри співвідноситься з простором гравця?

5. Естетика гри: основний досвід у геймплеї

Особистий досвід проходження гри буде відрізнятися від досвіду інших гравців, тому студенти повинні порівняти власний геймплей з геймплеем інших гравців, читаючи їх покрокові інструкції (для RPG,



непоганим буде проходження та опис однієї місії).
Проаналізуйте зв'язок між наративом та інтерактивом.

6. МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАТЬ

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

№ з.п	Види навчальної діяльності	Оціночні бали
1	Відвідування лекційних занять	1 б. за 2 год.
2	Відвідування семінарських занять	1 б. за 2 год.
3	Вирішення тестових завдань	1 б. за 1 завдання
4	Доповідь на семінарському занятті	3 б. за 1 виступ
5	Участь у дискусії під час семінарського заняття	2 б. за 1 заняття
6	Постановка проблемних запитань	1 б.
7	Підготовка конспекту першоджерел і використання його у відповіді	3 б.
8	П'ятихвилинка з основних понять до теми	2 б.
9	Підготовка мультимедійних слайдових презентацій до курсу семінарських занять	3 б. за 1 тему
10	Підбірка відеоматеріалів (художніх, документальних фільмів та відеороликів) на еколого-етичну тематику з анотацією	2 б. за 1 тему
11	Участь у конкурсі студентських наукових робіт	10 б.
12	Участь у олімпіаді або в засіданні круглого столу	3 б.
13	Підготовка інтелектуального проекту-есе по проблемі	5 б.
14	Огляд літератури по темах курсу	2 б. за 1



		тему
15	Підготовка відео- або скрайб-презентації до теми курсу	3 б.
16	Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції	5 б.
17	Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції в іншому вузі	6 б.
18	Призове місце в олімпіаді чи конференції	5 б.
19	Участь у громадських заходах, приурочених еколого-етичній тематиці сьогодення	5 б.
20	За якісне ставлення до вивчення дисципліни	1 – 3 б.

Розподіл балів, що отримують студенти

Поточне опитування та самостійна робота						Залік	Сума
Змістовий модуль 1			Змістовий модуль 2				
50			30			20	100
T.1	T.2	T.3	T.4	T.5	T.6	20	
10	10	10	20	10	20		

Шкала оцінювання (100-бальна та раціональна)

Сума балів за всі форми навчальної діяльності	Оцінка за раціональною шкалою
	Залік
90-100	зараховано
82-89	
74-81	
64-73	
60-63	
35-59	не зараховано
1-34	не зараховано

^x – з можливістю повторного складання заліку



7. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Базова

1. Культурологія: теорія та історія культури. Навч. посіб. / За ред. І. І. Тюрменко, О. Д. Горбула. – К., 2004. – 367с.
2. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. — М.: ГУ ВШЭ, 2000. — 608 с.
3. Кузнецов М.М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. – М., 1997. С. 87.
4. Кафай Э. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал // Игра со всех сторон. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003.
5. Провензо Ю. Электронно опосредованные игровые ландшафты // Игра со всех сторон. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003.
6. Пропп В. Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 1998.
7. Тайлор Э. Первобытная культура. М., 1989.
8. Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997.
9. Эко У. Под Сетью (интервью с Л. Маршаллом) // Искусство кино. М., 1997. №9. С. 133.

Допоміжна

1. Дери М. Скорость убегания - киберкультура на рубеже веков /М.: Ультра, Культура, АСТ Москва; Екатеринбург: "У-Фактория", 2008. — 480 с.
2. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе (англ.)русск. / Пер. с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитоновна. — Екатеринбург: У-Фактория (при участии Гуманитарного ун-та), 2004. — 328 с. (Серия «Академический бестселлер»).



3. Кастельс М., Химанен П. Информационное общество и государство благосостояния: Финская модель. / Пер. с англ. А.Калинина, Ю.Подороги. — М.: Логос, 2002. — 219 с.
4. Эко У. От интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст // Интернет. М., 1998. №6-7. С. 91 – 92

Електронний репозиторій НУВГП

1. Стратонова Н. О. Ескапізм у віртуальний простір / Н. О. Стратонова // Людина віртуальна: нові горизонти : зб.наукових праць. – Рубіжне : СНУ ім. В. Даля, 2015. – С. 12-15. / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/6131/>
2. Стратонова, Н. О. Максими П. Грайса в контексті сучасної інтернет-комунікації. // __Наукові записки. Серія «Філософія». – Острог : видавництво Національного університету «Острозька академія». – С. 66-71. / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/6132/>
3. Стратонова, Н. О. (2014) Самоідентифікація особистості у віртуальному просторі гри. СНУ ім. Лесі Українки (16). с. 37-45. / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/6128/>
4. Стратонова Н. О. Кіберкультура: антропологія інтернету / Н. Стратонова // Наукові записки. Серія «Філософія». – Острог : видавництво Національного університету «Острозька академія». – Вип. 16. – 2014. – С. 90-95. / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/6127/>