

Компонента освітньої програми – *вибіркова* (3 кредити)

Освітньо-професійна програма	
Спеціальність	
Галузь знань	
Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський) / другий (магістерський)
Мова навчання	українська
Профайл викладача	Чікарькова Марія Юріївна , доктор філософських наук, професор, професор кафедри філософії та культурології http://www.religstud.chnu.edu.ua/index.php?page=ua/02personnel&data[3666][caf_pers_id]=1867&commands[3666]=item
Контактний тел.	+380677548606
E-mail:	m.chikarkova@chnu.edu.ua
Сторінка курсу в Moodle	https://moodle.chnu.edu.ua/course/view.php?id=8253
Консультації	Онлайн консультації: понеділок, 13.00-14.30, за попередньою домовленістю

Анотація навчальної дисципліни

Дисципліна пропонує розгляд комп'ютерних ігор як багатогранного явища сучасної культури, аналіз історії розвитку ігрової індустрії, вивчення основних жанрів, тенденцій та перспектив. Окрім цього, дисципліна включає міркування над соціокультурними питаннями, які відбиваються у комп'ютерних іграх чи пов'язані з ними (проблеми ідентичності, впливу на психіку, соціальні стереотипи, етика вибору тощо).

Курс має міждисциплінарний характер, оскільки поєднує елементи історії, психології, культурології, мистецтвознавства, літературознавства, соціології, інформаційних технологій тощо. Це дозволяє досліджувати відеоігри як унікальний продукт, що інтегрує культурні цінності, художню творчість і технологічні інновації.

Метою курсу є дослідження комп'ютерних ігор як важливого явища сучасної культури, що впливає на соціальні процеси, мистецтво, медіа, комунікацію та формування ідентичностей.

Основні завдання курсу:

- ✓ розглянути історичну еволюцію комп'ютерних ігор;
- ✓ проаналізувати ключові наративні й естетичні ігрові механіки, що визначають відеоігри як культурний текст;
- ✓ дослідити ігрові світи як нову форму мистецтва, що об'єднує музику, візуальне мистецтво, літературний наратив та інтерактивність.
- ✓ розглянути етичні, психологічні та філософські аспекти відеоігор, (питання

насильства, моралі, ідентичності, симуляції реальності тощо);

✓ проаналізувати вплив ігрової індустрії на економіку та сучасні технології, включаючи VR, AR та штучний інтелект.

Очікувані результати

Після завершення курсу студенти зможуть:

- критично оцінювати відеоігри як культурне явище;
- аналізувати ігрові тексти методами гуманітарних і соціальних наук;
- розуміти соціальні та естетичні аспекти ігор, а також їхній вплив на суспільство;
- виявляти зв'язки між відеоіграми та іншими формами мистецтва й медіа.

Навчальний контент освітньої компоненти

Змістовий модуль 1.	
Передумови та історія формування комп'ютерних ігор	
Тема 1.	Комп'ютерні ігри як вид цифрового мистецтва
Тема 2.	Історія становлення відеоігор
Тема 3.	Класифікація електронних ігор
Змістовий модуль 2.	
Відеоігри та сучасне суспільство: етика, наратив і культурний вплив	
Тема 1.	Етичні питання та контроверсійні теми в іграх (гендерні проблеми, насильство, війна, моральні дилеми тощо).
Тема 2.	«Серйозні» ігри: їх мета та вплив на соціум
Тема 3.	Гейміфікація сучасної культури: культура в іграх та ігри в культурі
Тема 4.	Ігри як нарація: нові форми інтерактивного сторітеллінгу
Тема 5.	Перспективи розвитку комп'ютерних ігор

Форми, методи та освітні технології навчання

Під час навчання використовуються як традиційні, так і сучасні інтерактивні методи та форми. Серед традиційних:

- метод тестування;
- робота з наочним матеріалом (аналіз геймплейних фрагментів (трейлерів), перегляд документальних фільмів про створення ігор та їхній вплив на культуру);
- кейс-метод (аналіз конкретних кейсів, як, наприклад, дослідження феномену культурного впливу серії *The Witcher*, аналіз соціальних аспектів у *The Sims* чи економічних моделей у *World of Warcraft*);
- проєктний метод (розробка презентацій про вплив окремих ігор на культуру, створення ідей для ігрових концептів, підготовка аналітичних оглядів популярних ігор або ігрових франшиз).

Сучасні інтерактивні методи передбачають:

- гейміфіковане навчання (виконання квестів та/чи онлайн-завдань);
- віртуальні екскурсії;
- моделювання соціокультурних контекстів (студенти представляють групи психологів, гравців, культурологів і соціологів, щоб обговорити етичні чи культурні питання, пов'язані з певною грою).

Форми й методи контролю та оцінювання

Види та форми контролю

Формами поточного контролю є усна чи письмова (тестування, есе, реферат, творча робота) робота, відповідь студента, створення цифрового контенту по темі та ін.

Формою підсумкового контролю є іспит.

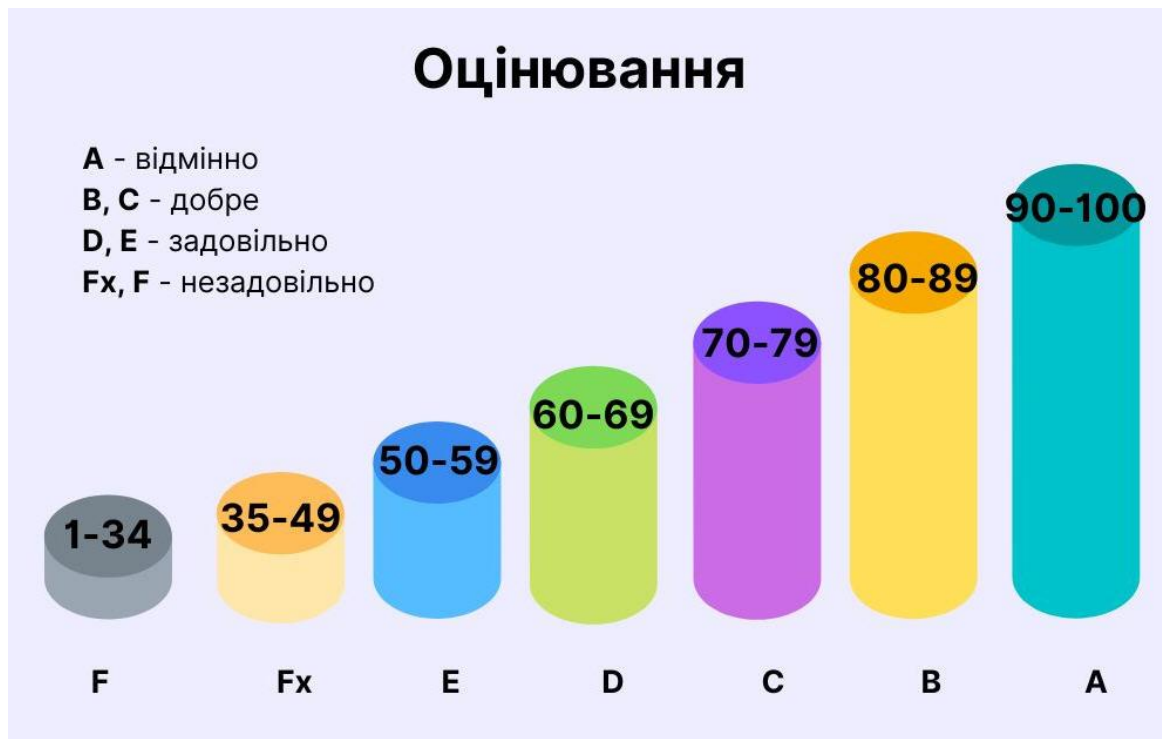
Засобами оцінювання виступають:

- контрольні роботи;
- стандартизовані тести;
- проекти (наскрізні проекти; індивідуальні та командні проекти; дослідницько-творчі та ін.);
- реферати;
- есе;
- створення інфографіки, інтелект-карти та словникової статті на задану тему;
- презентація на задану тему;
- доповідь на науковій конференції.

Критерії оцінювання результатів навчання

Оцінювання програмних результатів навчання здобувачів освіти здійснюється за шкалою європейської кредитно-трансферної системи (ECTS).

Набрана студентом кількість балів є основою для виставлення оцінки за національною шкалою та шкалою ECTS.



Політика щодо академічної доброчесності

Дотримання політики щодо академічної доброчесності учасниками освітнього процесу при вивченні навчальної дисципліни регламентовано такими документами:

- ✓ «Етичний кодекс Чернівецького національного університету імені Юрія

Федьковича» https://www.chnu.edu.ua/media/jxpbs0zb/etychnyi-kodeks-chernivets_kohnatsionalnoho-universytetu.pdf

✓ «Положенням про виявлення та запобігання академічного плагіату у Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича» https://www.chnu.edu.ua/media/n5nbzwgb/polozhennia-chnu-pro-plahi_at-2023plusdodatky-31102023.pdf

Інформаційні ресурси

Game Studies (<http://gamestudies.org/>) – академічний журнал про відеоігри.

Gaming Historian (https://www.youtube.com/channel/UCnbvPS_rXp4PC21PG2k1UVg) - документальні ролики про історію ігор, консолей та подій у гейм-індустрії.

IGN (<https://www.ign.com/>) – огляди, аналітика та новини зі світу ігор.

MobyGames (<https://www.mobygames.com/>) – база даних про відеоігри, їх розробників та жанри.

Polygon (<https://www.polygon.com/>) – матеріали про ігри, індустрію та культуру.

Steam Community (<https://steamcommunity.com/>) – спільнота гравців із численними обговореннями культурних і соціальних аспектів ігор.