

**Київський університет імені Бориса Грінченка**  
Факультет української філології, культури і мистецтва  
Кафедра інформаційних комунікацій

**«ЗАТВЕРДЖУЮ»**

Проректор з науково-методичної  
та навчальної роботи

  
О.Б. Жильцов

«01» вересня 2023

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**  
**ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕНЬ ВІДЕОІГОР**

для студентів

рівня вищої освіти другого (магістерського)  
спеціальності 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа  
освітньої програми 029.00.02 «Інформаційна, бібліотечна та  
архівна справа»



Київ – 2023



## ЗМІСТ

1. Опис предмета навчальної дисципліни.....	4
2. Мета та завдання навчальної дисципліни.....	4
3. Результати навчання за дисципліною.....	6
4. Структура навчальної дисципліни.....	6
5. Програма навчальної дисципліни	
<i>Змістовий модуль I</i> .....	7
<i>Змістовий модуль II</i> .....	8
<i>Змістовий модуль III</i> .....	8
<i>Змістовий модуль IV</i> .....	9
6. Контроль навчальних досягнень .....	
6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів.....	10
6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії оцінювання.....	11
6.3. <i>Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання</i> .....	12
6.4. <i>Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання</i> .....	13
6.5. <i>Орієнтовний перелік питань до заліку</i> .....	13
6.6. <i>Шкала відповідності оцінок</i> .....	15
7. Навчально-методична карта дисципліни «Основи досліджень відеоігор».....	17
8. Рекомендована література	
<i>Базова</i> .....	18
<i>Додаткова</i> .....	18

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисципліни	вибіркова	-
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	-
Загальний обсяг кредитів/годин	4/120	-
Курс	1	-
Семестри	2	-
Кількість змістових модулів з розподілом	4	-
Обсяг кредитів	4	-
Обсяг годин, в тому числі:	120	-
Аудиторні	32	-
Модульний контроль	8	-
Семестровий контроль	-	-
Самостійна робота	80	-
Форма семестрового контролю	залік	-

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

**Мета курсу** полягає в ознайомленні з різноманітним міждисциплінарним теоретичним підходом, які є предметом інтересу досліджень відеоігор; поглиблення погляду на відеоігри як феномен сучасної технокультури.

### Завдання курсу:

- Ознайомлення з понятійно-категоріальним апаратом досліджень відеоігор;
- Розкриття сутності методології, що лежить в основі досліджень відеоігор;
- Набуття навичок аналізу сучасних інтерактивних медіа;
- Знайомство з особливостями функціонування сучасної індустрії медіа на прикладі відеоігор.

Дисципліна (вибіркова) спрямована на формування таких **фахових (професійних) програмних компетентностей** освітньої програми підготовки магістрів за спеціальністю 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа:

ЗК-1	Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
ЗК-2	Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
ЗК-3	Вміти виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
ЗК-4	Здатність мотивувати людей та рухатись до спільної мети.
СК-3	Здатність використовувати автоматизовані технології для вирішення практичних, управлінських, науково-дослідних і прогностичних завдань у процесі діяльності.
СКУ-14	Здатність вільно орієнтуватися в цифровому просторі, взаємодіяти та комунікувати з різними суб'єктами кіберпростору; здатність використовувати операційні і технологічні можливості техніки, з якою необхідно взаємодіяти.

### 3. Результати навчання за дисципліною

В процесі роботи над навчальним курсом студенти мають досягти таких результатів:

PH-8	Створювати та реалізовувати затребувані споживачами інформаційні продукти та послуги.
PH-10	Використовувати прикладні соціокомунікативні технології для організації ефективного спілкування на професійному, науковому та соціальному рівнях на засадах толерантності, діалогу і співробітництва.
PH-U-17	Виконувати професійні завдання використовуючи знання та навички роботи у цифровому просторі, взаємодіяти та комунікувати з різними суб'єктами кіберпростору, знатися на операційних і технологічних можливостях техніки, з якою необхідно взаємодіяти.

### 4. Структура навчальної дисципліни

Тематичний план для денної форми навчання

Назви теоретичних розділів	Кількість годин						
	Разом	Аудиторних	Лекцій	Семинарськ	Практична	Самостійна	Підсумкові
Змістовий модуль 1. ГЕНЕАЛОГІЯ ВІДЕОІГОР							
Гра як феномен культури	6	2	2			4	
Дослідження традиційних ігор	2	2		2			
Відеогра як феномен медіакультури	10	2	2			8	
Відеоігри в популярному та науковому дискурсі	12	2		2		8	2
<b>Разом</b>	<b>30</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		<b>20</b>	<b>2</b>
Змістовий модуль II. ІСТОРІЯ ВІДЕОІГОР XX СТ.							
Відеоігри від зародження до 1983 року	10	4	2	2		6	
Від золотого віку відеоігор до виходу шістнадцятибітних платформ	5	1	1			4	
Відеоігри 1990-их	7	1	1			6	
Від золотого віку відеоігор до виходу Sony PlayStation. Відеоігри 1990-их	8	2		2		4	2
<b>Разом</b>	<b>30</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		<b>20</b>	<b>2</b>
Змістовий модуль III. ІСТОРІЯ ВІДЕОІГОР XXI СТ.							
Розвиток відеоігор у 2000х. Епоха шостого та сьомого покоління консолей.	6	2	2			4	
Відеоігри епохи шостого та сьомого покоління консолей	8	2		2		6	
Сучасний стан розвитку відеоігор	8	2	2			6	
Відеоігри сьогодні	8	2		2		4	2
<b>Разом</b>	<b>30</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		<b>20</b>	<b>2</b>
Змістовий модуль IV. ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОІГОР							
Відеогра в умовах сучасної економіки	3	1	1			2	
Відеоігри та насильство	4	1	1			3	

Відеогра як економічна категорія. Відеоігри та насильство	7	2		2		5	
Методологія дослідження відеоігор	6	2	2			4	
Презентації проєктів дослідження відеоігор	10	2		2		6	2
<b>Разом</b>	<b>30</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>		<b>20</b>	<b>2</b>
<b>Разом за курс</b>	<b>120</b>	<b>32</b>	<b>16</b>	<b>16</b>		<b>80</b>	<b>8</b>

## 5. Програма навчальної дисципліни

### ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ I. ГЕНЕАЛОГІЯ ВІДЕОІГОР

#### Тема 1

##### Лекція 1. Гра як феномен культури (2 год.).

Мета та завдання навчальної дисципліни. Game studies як міждисциплінарна галузь знань. Гра як об'єкт наукового дослідження. Стисла історія досліджень ігор. Популярні теорії зародження гри у тварин. Гра як продукт та як процес. Класична робота Й. Гейзінги «Homo Ludens»: культура як гра. Класифікація традиційних ігор за Р. Кайуа – paidia, illinx, ludus. Місце традиційної гри в дитинстві сучасної людини.

##### Семінарське заняття 1. Дослідження традиційних ігор (2 год.)

#### Тема 2

##### Лекція 2. Відеогра як феномен медіакультури (2 год.).

Відеогра – окремий випадок гри або самостійний феномен? Складові ігрового процесу, ядро та оболонка гри, їхня взаємодія та протистояння. Лудонаративний дисонанс. Роль правил у грі та відеогрі та ідентичність відеоігор. Функції та кінцева мета ігор. Ігровий дизайн як метод передачі ігрового повідомлення. Процедурна риторика та журналістика, яка використовує відеоігри. Технічний прогрес та потенціал відеоігор до передачі смислів.

Як говорять про відеоігри ЗМІ. Трансформація статусу відеоігор у популярному дискурсі. Ремедіація відеоігор в інших медіа. Репрезентація інших медіа у відеоіграх. Ігрова залежність як психологічна проблема та мем ЗМІ. Гендерна поведінка та гендерні очікування у відеоіграх. Геймергейт. Спільноти розробників та спільноти гравців. Ігрова журналістика.

Семінарське заняття 2. Відеоігри в популярному та науковому дискурсі (2 год.).

### ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II. ІСТОРІЯ ВІДЕОІГОР XX СТ.

#### Тема 4

##### Лекція 3. Відеоігри від зародження до 1983 року (2 год.)

Перші відеоігри – Tennis for Two, ОХО. Відеоігри як продукт дозвілля працівників оборонної сфери. Дослідження платформ як міждисциплінарна галузь знань. Аркадні ігрові автомати: знайомство масового споживача з відеоіграми. Сучасне інформаційне суспільство та цифрові розваги. Перші

домашні консолі. Magnavox Odyssey як компроміс між настільною грою та відеоурою. Pong, Space Invaders та Pacman як головні ігри епохи. Atari VCS та криза відеоігор 1983 року.

### **Семінарське заняття 3. Відеоігри від зародження до 1983 року (2 год.).**

#### **Тема 5**

#### **Лекція 4. Від золотого віку відеоігор до виходу шістнадцятибітних платформ (1 год.).**

Японський погляд на ігровий дизайн. Корпорація Nintendo як рятувальник індустрії відеоігор середини 80-их років XX ст. Персональний комп'ютер як ігрова платформа. ZX Spectrum, Apple II та Commodore 64 як провідні побутові комп'ютери 1980-их. Зародження ігрових франшиз. Текстові пригодницькі ігри та рольові ігри як жанри, які спробували підняти серйозні теми у відеоіграх. Перші відеоігри в Україні – платформи, теми, проблематика. Консольні війни між Nintendo та SEGA.

#### **Тема 6**

#### **Лекція 5. Відеоігри 1990-их (1 год.).**

Компакт-диск як провідний медіум нового покоління та Myst як гра, яка асоціюється з поняттям «мультимедіа». Технологія Full Motion Video у популярних пригодницьких відеоіграх першої половини 90-их років XX ст. Квести як провідний жанр першої половини 1990-их. Відеоігри та Голівуд. Хакерська етика як основа ідеології розробників відеоігор початку 90-их. Способи розповсюдження відеоігор: моделі freeware та shareware. Естетика 90-их у відеоіграх. П'яте покоління ігрових консолей. Atari та 3DO як конкуренти Nintendo та SEGA.

### **Семінарське заняття 4. Від золотого віку відеоігор до виходу Sony PlayStation. Відеоігри 1990-их (2 год.).**

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ III. ВІДЕОІГРИ У XXI СТ.**

#### **Тема 7**

#### **Лекція 6. Розвиток відеоігор у 2000х. Епоха шостого та сьомого покоління консолей (2 год.).**

Казуальні відеоігри – аудиторія, жанри, особливості. Програш SEGA у консольних війнах. Консолі шостого покоління та їхні інноваційні інтерфейси. PlayStation 2 як найпопулярніша домашня ігрова консоль в історії. Репрезентація війни у відеоіграх. Ігри про Другу світову війну як тренд стратегічних відеоігор початку 2000-их. Горор у кіно та відеоіграх. Дослідження серії Silent Hill Б. Перроном. Феномен серії Metal Gear Solid. Авторські ігри та підхід Х. Кодзіми. Розквіт багатокористувацьких рольових ігор, культура гравців World of Warcraft. Українські відеоігри 2000-их.

Nintendo Wii як несподіваний лідер серед консолей сьомого покоління – передумови та причини. Портативні платформи сьомого покоління. Quantic Dream та нове покоління кінематографічних відеоігор. Інді-бум кінця 2000-их – початку 2010-их. Ідеологія інді-розробників. Не-ігри як радикальний спосіб відійти від канонів ігрового дизайну, не відмовляючись від відеоігор як медіа.

Жанр Walking sim як спосіб подолати умовності шутерів від першої особи.  
Відеоігри в сучасному мистецтві

**Семінарське заняття 5. Відеоігри епохи шостого та сьомого покоління консолей (2 год.).**

#### **Тема 9**

**Лекція 7. Сучасний стан розвитку відеоігор (2 год.).**

Технології віртуальної та доповненої реальності та відеоігри, що їх використовують. Тілесність у відеоіграх. Теорія гейміфікації Я.Богоста та Дж. МакҐонігл. Особливості відеоігор на мобільних платформах. Лутбокси як елемент ігрового дизайну. Ігри як сервіс. Наглядний капіталізм та відеоігри. Цифрова дистрибуція та масовий доступ до інтернету як фактори впливу на сучасний ігровий дизайн. Асинхронна багатокористувацька гра. Кіберспорт як явище сучасного геймінгу. Стрімінг відеоігор як популярна культурна практика сучасності.

**Семінарське заняття 6. Відеоігри сьогодні (2 год.).**

### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ IV. ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОІГОР**

#### **Тема 10**

**Лекція 8. Відеогра в умовах сучасної економіки (1 год.).**

Відеогра в умовах сучасного капіталізму. Геймери як цінний капітал. Корпорації, що створюють відеоігри, та їхні економічні стратегії. Відеогра для любителів та професіоналів. Благодійність та відеоігри – історія Humble Bundle та його конкурентів. Перспективи віртуальних світів та економічні системи в них. Трансформація сім'ї та споживання в умовах віртуалізації повсякденності. Метаверс – американська та китайська модель.

#### **Тема 11**

**Лекція 9. Відеоігри та насильство (1 год.).**

Насильство в відеоіграх як зручний об'єкт для відволікання. Рольові ігри та «сатанинська паніка». Зв'язок між підлітковим насильством та відеоіграми. Публічні дебати щодо насильства у відеоіграх. Репрезентація сексуальності у відеоіграх. Вікові рейтинги у відеоіграх. Заборонені теми у відеоіграх відповідно до культурних особливостей. Відеогра як насильство.

**Семінарське заняття 7. Відеогра як економічна категорія. Відеоігри та насильство (2 год.).**

#### **Тема 12**

**Лекція 10. Методологія дослідження відеоігор (2 год.).**

Відеогра як предмет наукового дослідження. Сфери гуманітаристики, для яких релевантний аналіз відеоігри. Проблематика сучасних досліджень відеоігор. Формулювання наукової новизни. Форма наукового дослідження. Методи наукового дослідження відеоігор – гуманітаристика, соціальні науки на службі дослідника. Процес грання як емпіричний метод досліджень відеоігор. Досвід написання дисертаційного дослідження про відеоігри.

**Семінарське заняття 8. Презентації проєктів дослідження відеоігор (2 год.).**



## 6. Контроль навчальних досягнень

### 6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна к-сть балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3		Модуль 4	
		кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Відвідування семінарських занять	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Відвідування на практичному занятті									
Робота на семінарському занятті	10	2	20	2	20	2	20	2	20
Лабораторна робота (в тому числі допук, виконання, захист)									
Виконання завдань для самостійної роботи	5	3	15	3	15	3	15	3	15
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25	1	25	1	25
Виконання ІНДЗ									
<i>Разом</i>			64		64		64		64
Максимальна кількість балів	<b>256</b>								
Розрахунок коефіцієнта	Розрахунок: $256:100=2,6$ Студент набрав: 215 балів Оцінка: $215:2,6=83$ (B)								

### 6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії їх оцінювання

#### Змістовий модуль I. Генеалогія відеоігор (16 год)

- 1.1. Здійсніть опис трьох традиційних ігор, в які ви грали в дитинстві. Стисло опишіть їхні правила та класифікуйте за Р. Кайуа. – 4 год.
- 1.2. Наведіть 3-4 приклади лудонаративного дисонансу, які притаманні одному з жанрів: платформер, рольова гра, стратегія. – 6 год.
- 1.3. Стисло проаналізуйте зміст будь-якого ігрового журналу на вибір та виділіть характерні його риси. Порівняйте функції рецензування ігрового журналу та функції літературної критики. Чи співпадають вони? – 6 год

#### Змістовий модуль II. Історія відеоігор XX ст. (16 год)

- 2.1. Зіграйте в 3 гри на платформі Atari 2600 та опишіть в 5-6 реченнях свій досвід знайомства з кожною відеогрою. До опису додайте хоча б один скріншот. – 6 год.
- 2.2. Зіграйте або знайдіть в інтернеті порівняння версій відеогри 1980-их років на вибір для різних платформ. Опишіть спільне та відмінне в грі для кожної з платформ. – 4 год

- 2.3. Оберіть дві ігрові платформи ХХ ст. на вибір та знайдіть статистику по найбільш популярним іграм на ній. Визначте жанри цих популярних ігор. Поясніть, чому самі ці жанри стали на цих платформах найбільш популярними. – 6 год

### **Змістовий модуль III. Відеоігри у ХХІ ст. (16 год)**

- 3.1. Напишіть есе на 1-2 сторінки про важливість або неважливість ролі автора у відеоігрі. – 4 год.
- 3.2. Зіграйте у 2-3 симулятора ходіння та опишіть свій ігровий досвід. Додайте скріншоти. – 6 год.
- 3.3. Продумайте та опишіть свою концепцію не-гри. Обсяг – 1 сторінка. – 6 год.

### **Змістовий модуль IV. Дослідження відеоігор. (16 год)**

- 4.1. Оберіть тему дослідження, стисло напишіть про роботи авторів, які займалися цією темою (1 сторінка). – 4 год.
- 4.2. Визначте та обґрунтуйте новизну власного дослідження (0.5-1 сторінка). – 6 год.
- 4.3. З урахуванням матеріалів, які зроблені в двох попередніх завданнях, напишіть тези по визначеній темі дослідження. – 6 год.

**Критерії оцінювання робіт.** Оцінюється рівень самостійного опрацювання навчального матеріалу, вміння застосовувати його, знаходити, якщо потрібно, додаткові джерела інформації, обґрунтованість та логічність висновків, оформлення згідно з вимогами до оформлення. Максимальна оцінка за завдання – 5 балів.

**5 балів** – завдання для самостійної роботи виконані в повному обсязі, лаконічно, змістовно, обґрунтовано, із наведенням прикладів і застосуванням методу аналізу та творчого підходу. Студент самостійно працює з літературою; оцінює факти, явища, події; робить висновки, вміє формулювати й обґрунтовувати власну позицію; має комунікативні вміння і навички;

**4 бали** – завдання для самостійної роботи виконані в повному обсязі, лаконічно, змістовно, обґрунтовано, але з певними помилками щодо викладу матеріалу та без наведення прикладів до окремих фактів, явищ і подій. Студент: працює із запропонованою літературою; робить висновки, однак у процесі відтворення самостійно дібраного матеріалу простежується брак власних суджень, прояву креативності й ініціативності.

**3 бали** – завдання для самостійної роботи виконані в повному обсязі, але з порушенням логіки й послідовності викладу матеріалу та без ілюстрування прикладами. У роботі допускаються стилістичні помилки, неточне вживання термінів, довільне витлумачення фактів. Студент працює із запропонованими джерелами, але аналізує їх примітивно, без висвітлення власної позиції;

**2 бали** – завдання для самостійної роботи виконані не в повному обсязі, частково самостійно і за певним зразком. Студент володіє матеріалом на початковому рівні, викладає його хаотично й необґрунтовано, без дотримання

мовних норм; має фрагментарні навички роботи з науковими джерелами і не вміє робити висновки; комунікативні вміння і навички мають низький рівень розвитку.

**1 бал** – більшу частину самостійних завдань не виконано. Студент лише частково володіє навчальним матеріалом, не вміє чітко, лаконічно й послідовно висвітлювати його; не працює з науковими й навчальними джерелами; майже відсутні творчі та комунікативні вміння і навички.

### **6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання.**

Виконання модульних контрольних робіт здійснюється самостійно кожним студентом в електронному вигляді та додається до електронного курсу або здається в роздрукованому вигляді.

Модульна контрольна робота проводиться після вивчення певного змістового модуля. Оцінюється за виконання завдань у формі, зазначеній викладачем у робочій програмі.

Загальна кількість модулів – 4, кожний модуль складається з певної кількості тестових питань (не більше 15) по 1 балу за правильну відповідь та 5 балів за відповідь на розгорнуте питання, кількість яких залежить від підготовлених тестових запитань; виконання кожної роботи є обов'язковим. Загальна кількість балів за модульну контрольну роботу – 25.

### **6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання.**

Формою проведення семестрового контролю є залік.

### **6.5. Орієнтовний перелік питань до заліку.**

1. Визначити специфіку досліджень відеоігор.
2. Навести основні положення роботи Й. Гейзінги «Homo Ludens».
3. Проаналізувати традиційну гру на вибір за класифікацією Р. Кайуа.
4. Охарактеризувати місце традиційної гри в дитинстві сучасної дитини.
5. Пояснити феномен лудонаративного дисонансу, навести приклади.
6. Визначити особливості процедурної риторики у відеоіграх.
7. Проаналізувати спільні та відмінні риси традиційних ігор та відеоігор.
8. Дати визначення терміну «ремедіація» та навести приклади ремедіації відеоігор.
9. Розкрити проблематику «Геймергейту».
10. Охарактеризувати функції та особливості ігрової журналістики.
11. Розповісти про перші відеоігри та дати контекст їхньої появи.
12. Пояснити, що таке «аркадні автомати» та розповісти про найпопулярніші ігри для них.
13. Проаналізувати причини популярності відеоігор Pong, Pacman, Space Invaders.
14. Визначити причини та наслідки кризи відеоігрової індустрії 1983 року.
15. Дати опис основним комп'ютерним платформам, які використовувалися для відеоігор у 1980-ті роки та проаналізувати причину їхньої популярності для гравців.
16. Розкрити сутність консольних війн між Nintendo та Sega.

17. Проаналізувати специфіку пригодницьких ігор, навести приклади найбільш яскравих представників.

18. Дати пояснення основним характеристикам рольових ігор, розповісти про найвідоміші відеоігри жанру.

19. Визначити специфіку стратегічних ігор, навести приклади найбільш яскравих представників.

20. Проаналізувати специфіку шутерів, розповісти про їхню історію та найвідоміших представників жанру.

21. Визначити роль носія для передачі інформації відеоігор на прикладі компакт-диску та розповісти про відеоігри, які популяризували такий формат.

22. Дати визначення поняттю «авторська гра» та запропонувати найбільш яскраві відеоігри, які відповідають запропонованій дефініції.

23. Проаналізуйте явище інді-буму, його ідеологічне та економічне значення для ігрової індустрії.

24. Розкажіть про головні риси т.з. «не-ігор» та про концепцію відеоігор як мистецтва.

25. Охарактеризуйте трансформації в ігровій індустрії, що пов'язані з популяризацією цифрової дистрибуції.

26. Дати опис феномена стримінгу відеоігор.

27. Стисло проаналізуйте репрезентацію сексуальності у відеоіграх протягом їх історії.

28. Розповісти про історію вікових рейтингів у відеоіграх та обґрунтувати важливість або неважливість їхнього використання в українському медіа просторі.

29. Проаналізуйте стан та перспективи технологій віртуальної та доповненої реальності у відеоіграх.

30. Наведіть приклади популярних методів дослідження відеоігор.

## 6.6. Шкала відповідності оцінок

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
A	100–90 балів	<b>Відмінно</b> – відмінний рівень знань / умінь / навичок в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками
B	82–89 балів	<b>Дуже добре</b> – достатньо високий рівень знань / умінь / навичок в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок
C	75–81 балів	<b>Добре</b> – в цілому добрий рівень знань / умінь / навичок з незначною кількістю помилок
D	69–74 балів	<b>Задовільно</b> – посередній рівень знань / умінь / навичок із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності
E	60–68 балів	<b>Достатньо</b> – мінімально можливий допустимий рівень знань / умінь / навичок

FX	35–59 балів	<b>Незадовільно з можливістю повторного складання</b> – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1–34 балів	<b>Незадовільно з обов’язковим повторним вивченням курсу</b> – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

## 7. Навчально-методична карта дисципліни "Основи досліджень відеоігор"

**Разом: 120 год., лекції – 16 год., семінарські заняття – 16 год., самостійна робота – 80 год., 8 год. – модульний контроль, залік.**

Тиждень	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	XII	XIII	XIV
Модулі	Змістовий модуль I			Змістовий модуль II			Змістовий модуль III			Змістовий модуль IV		
Назва модуля	ГЕНЕАЛОГІЯ ВІДЕОІГОР			ІСТОРІЯ ВІДЕОІГОР ХХ СТ.			ВІДЕОІГРИ У ХХІ СТ.			ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОІГОР		
Кількість балів за модуль	64 б.			64 б.			64 б.			64 б.		
Лекції	відвідування - 2 б.			відвідування - 2 б.			відвідування - 2 б.			відвідування -2 б.		
Теми лекцій	Гра як феномен культури (1 бал)	Відеогра як феномен медіакультури (1 бал)		Відеоігри від зародження до 1983 року (1 бал)	Від золотого віку відеоігор до виходу шістнадцятибітних платформ. Відеоігри 1990-их (1 бал)		Розвиток відеоігор у 2000х. Епоха шостого та сьомого покоління консолей (1 бал)		Сучасний стан розвитку відеоігор (1 бал)	Відеогра в умовах сучасної економіки. Відеоігри та насильство (1 бал)		Методологія дослідження Відеоігор (1 бал)
Теми семінарських занять	Дослідження традиційних ігор (1 + 10 балів)	Відеоігри в популярному та науковому дискурсі (1 + 10 балів)		Відеоігри від зародження до 1983 року (1 + 10 балів)	Від золотого віку відеоігор до виходу Sony PlayStation. Відеоігри 1990-их (1 + 10 балів)		Відеоігри епохи шостого та сьомого покоління консолей (1 + 10 балів)		Відеоігри сьогодні (1 + 10 балів)	Відеогра як економічна категорія. Відеоігри та насильство (1 + 10 балів)		Презентації проєктів дослідження відеоігор (1 + 10 балів)
Самостійна робота	5x3=15 б.			5x3=15 б.			5x3=15 б.			5x3=15 б.		
Види поточного контролю	Модульна контрольна робота 1 – 25 б.			Модульна контрольна робота 2 – 25 б.			Модульна контрольна робота 3 – 25 б.			Модульна контрольна робота 4 – 25 б.		

## 8. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

### Базова

1. Kent S. The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokemon and beyond. – New York: Three Rivers Press, 2001. – 608 p.
2. Mayra F. An Introduction to Game Studies. Games in Culture. – London: SAGE Publications Ltd, 2008. – 196 p.
3. Newman J. Videogames. – London: Routledge, 2004. – 198 p.
4. The video game explosion : a history from Pong to Playstation and beyond / edited by Mark J.P. Wolf. – Westport: Greenwood Press, 2010 – 380 p.

### Додаткова

5. Гречко А.Г., Захаров Н.Н., Фалько М.О. Аналіз динаміки розвитку ринку відеоігор, джерел його фінансування та особливостей монетизації продукції в даній сфері. Ефективна економіка, 2021. №5. DOI: 10.32702/2307-2105-2021.5.2. URL: [http://www.economy.nayka.com.ua/pdf/5\\_2021/4.pdf](http://www.economy.nayka.com.ua/pdf/5_2021/4.pdf)
6. Bogost I. and Monfort N. Racing the Beam. The Atari Video Computer System. – Cambridge: The MIT Press, 2009. – 180 p.
7. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. — Cambridge: «The MIT Press», 2007. — 464 p.
8. Egenfeldt-Nielsen S. et al. Understanding Video Games. The Essential Introduction. – New York and London: Routledge, 2008. – 293 p.
9. Flanagan M. and Nissenbaum H. Values at Play in Digital Games. – Cambridge: The MIT Press, 2012. – 207 p.
10. Juul J. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. – Cambridge: The MIT Press, 2010. – 252 p.
11. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. – Cambridge: The MIT Press, 1994. – 389 p.
12. Perron B. Silent Hill. The Terror Engine. – San Francisco: The Michigan University Press, 2012. – 162 p.
13. Sicart M. Play Matters. – Cambridge and London: The MIT Press. – 158 p.
14. Малюк Є.О. Відеогра як феномен сучасної медіакультури. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису. Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата культурології за спеціальністю 26.00. 01 «Теорія та історія культури». – Київський національний університет культури і мистецтв, Міністерство освіти і науки України, 2020.

## ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

1. Відеоігри в Україні, 2021. URL: <https://www.wiki.uk-ua.nina.az/%D0%92%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D1%80%D0%B8%D0%B2%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%96.html>
2. Ігрова індустрія в цифрах: скільки українці витрачають на відеоігри. Хто грає і як пандемія вплинула на це хобі. URL: <https://mind.ua/publications/20222353-igrova-industriya-v-cifrah-skilki-ukrayinci-vitrachayut-na-videoigri>
3. Як Україна виглядає на світовому ринку розробки ігор — 8 графіків. URL: <https://businessviews.com.ua/ru/tech/id/virobnictvo-igor-v-ukrajini-1948/>