

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

2023 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕНЬ ВІДЕОІГОР

для студентів

спеціальності 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа
рівня вищої освіти другого (магістерського)
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.....	5
4. Структура навчальної дисципліни.....	5
5. Програма навчальної дисципліни	
<i>Змістовий модуль I</i>	6
<i>Змістовий модуль II</i>	7
<i>Змістовий модуль III</i>	8
6. Контроль навчальних досягнень	
<i>6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів</i>	9
<i>6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії оцінювання</i>	10
<i>6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання</i>	11
<i>6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання</i>	11
<i>6.5. Орієнтовний перелік питань до заліку</i>	11
<i>6.6. Шкала відповідності оцінок</i>	13
7. Навчально-методична карта дисципліни «Основи досліджень відеоігор».....	14
8. Рекомендована література	
<i>Базова</i>	15
<i>Додаткова</i>	15

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	3/90	-
Курс	1	-
Семестр	2	-
Кількість змістових модулів з розподілом	3	-
Обсяг кредитів	3	-
Обсяг годин, в тому числі:	90	-
Аудиторні	24	-
Модульний контроль	6	-
Самостійна робота	60	-
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 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.
СК-12	Здатність здійснювати інформаційний моніторинг.
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.
СКУ-16	Здатність професійного спілкування державною та іноземними мовами у процесі виконання фахових завдань та популяризації інноваційної роботи.

3. Результати навчання за дисципліною

За результатами вивчення дисципліни студент має отримати такі **програмні результати** освітньо-професійної програми підготовки магістрів за спеціальністю 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа», а саме:

РН-8	Створювати та реалізовувати затребувані споживачами інформаційні продукти та послуги.
РН-У-19	Використовувати знання та навички щодо професійного спілкування державною та іноземними мовами у процесі виконання фахових завдань і популяризації інноваційної роботи.

4. Структура навчальної дисципліни

Тематичний план для денної форми навчання

Назви теоретичних розділів	Кількість годин						
	Разом	Аудиторних	Лекцій	Семінарські	Практична	Самостійна	Підсумковий
Змістовий модуль 1. ГРА ЯК ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ							
1.1. Гра як феномен культури	12	2	2			10	
1.2. Дослідження традиційних ігор	2	2		2			
1.3. Методологія дослідження відеоігор	2	2	2				
1.4. Аналіз сучасних досліджень відеоігор	12	2		2		10	
<i>Разом</i>	30		4	4		20	2
Змістовий модуль II.							

ІСТОРИЯ ВІДЕОІГОР ХХ СТ.							
2.1. Становлення та розвиток відеоігор до виходу шістнадцятибітних платформ	2	2	2				
2.2. Відеоігри від зародження до виходу шістнадцятибітних платформ	12	2		2		10	
2.3. Розвиток відеоігор в 1990-их	2	2	2				
2.4 Відеоігри 1990-их	12	2		2		10	
<i>Разом</i>	30	8	4	4		20	2
Змістовий модуль III. ІСТОРИЯ ВІДЕОІГОР ХХІ СТ.							
3.1. Розвиток відеоігор в епоху шостого покоління консолей	2	2	2				
3.2. Відеоігри епохи шостого покоління консолей	12	2		2		10	
3.3. Культура відеоігор на сучасному етапі	2	2	2				
3.4. Відеоігри епохи від сьомого покоління консолей до сьогодні	12	2		2		10	
<i>Разом</i>	30	8	6	6		20	2
Разом за курс	90		12	12		60	6

5. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль I. ГРА ЯК ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ

Тема 1

Лекція. 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. Гейзінґи «Homo Ludens»: культура як гра. Класифікація традиційних ігор за Р. Кайуа – *paidia, illinx, ludus*.

Місце традиційної гри в дитинстві сучасної людини. 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.

Практичне заняття. Дослідження традиційних ігор (2 год.)

Тема 2

Лекція. 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.

Практичне заняття. (2 год.). Аналіз сучасних досліджень відеоігор.

Змістовий модуль II. ІСТОРІЯ ВІДЕОІГОР ХХ СТ.

Тема 3

Лекція. Становлення та розвиток відеоігр до виходу шістнадцятибітних платформ (2 год.)

Перші відеоігри – Tennis for Two, OXO. 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 відеоігрою. Pong, Space Invaders та Pacman як головні ігри епохи. Atari VCS та криза відеоігор 1983 року.

Японський погляд на ігровий дизайн. Корпорація Nintendo як рятувальник індустрії відеоігор середини 80-их років ХХ 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.

Практичне заняття. Відеоігри від зародження до появи шістнадцятибітних платформ (2 год.)

Тема 4

Лекція. Розвиток відеоігор в 1990-их (2 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. Естетика тривимірних відеоігор 1990-их років. Sony Playstation як провідна консоль п'ятого покоління. Портативні ігрові консолі.

Практичне заняття. Відеоігри 1990-их (2 год.).

Змістовий модуль III. ВІДЕОІГРИ У XXI СТ.

Тема 5

Лекція. Розвиток відеоігор в епоху шостого 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.

Практичне заняття. Відеоігри епохи шостого покоління консолей (2 год.).

Тема 6

Лекція. Культура відеоігор на сучасному етапі (2 год.).

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.

Технології віртуальної та доповненої реальності та відеоігри, що їх використовують. Тілесність у відеоіграх. Теорія гейміфікації Я.Богоста та Дж. МакГонігл. 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. 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.

Практичне заняття. Відеоігри з епохи сьомого покоління консолей до сьогодні (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	
		кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	2	2	2	2	2	2
Відвідування семінарських занять							
Відвідування на практичному занятті	1	2	2	2	2	2	2
Робота на семінарському занятті							
Робота на практичному занятті	10	2	20	2	20	2	20
Лабораторна робота (в тому числі допук, виконання, захист)							
Виконання завдань для самостійної роботи	5	2	10	2	10	2	10
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25	1	25
Виконання ІНДЗ							
<i>Разом</i>			59		59		59
Максимальна кількість балів	177						
Розрахунок коефіцієнта	Розрахунок: $177:100=1,77$ Студент набрав: 145 балів Оцінка: $145: 1,77=82$ (В)						

6.2.Завдання для самостійної роботи та критерії їх оцінювання

Для наведених завдань з зазначеною кількістю сторінок вимоги для оформлення однакові – 14 кегль, інтервал – 1.5, шрифт Times New Roman.

Змістовий модуль I. Гра як об'єкт дослідження

1.1. Згадайте про традиційні ігри, в які вам доводилося грати в дитинстві чи у шкільні роки. Потім згадайте свій досвід знайомства з відеоіграми. Свої враження від знайомства з традиційними іграми та відеоіграми викладіть у формі есе на 2-3 сторінки – 5 балів.

1.2. Наведіть 5 типових прикладів лудонаративного дисонансу, які притаманні одному з жанрів: платформер, рольова гра, стратегія. – 5 балів.

Змістовий модуль II. Історія відеоігор XX ст.

2.1. Зіграйте та порівняйте версії однієї відеогри для різних платформ 1980-их років на вибір. Опишіть свій досвід знайомства з грою, знайдіть спільне та відмінне для кожної з платформ. – 5 балів.

2.2. Цікавою особливістю ігор є використання певного виду кутів зору на події гри. Проаналізуйте трансформації «ігрової камери» в різних жанрах та серіях ігор та спробуйте відповісти, хто «дивиться» в об'єктив цієї камери – 5 балів.

Змістовий модуль III. Відеоігри у XXI ст.

3.1. Проаналізуйте феномен ігрового інвентаря – які предмети там використовуються, які в нього властивості, як він змінюється, як використовується як ігрова механіка та механізм наративу на прикладах улюблених відеоігор – 5 балів.

3.2. Зіграйте у 2-3 симулятори ходіння та опишіть свій ігровий досвід. Спробуйте дати відповідь на питання, яким чином розробники використовують середовище для побудови розповіді. Чи можна було б використати інші медіа для передачі подібного меседжу? – 5 балів.

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.

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.

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 медіапросторі.

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

30. Наведіть приклади популярних методів дослідження відеоігор.

6.6. Шкала відповідності оцінок

Кількість балів		Значення оцінки
A	90-100	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) у межах обов’язкового матеріалу з, можливими, незначними недоліками
B	82-89	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) у межах обов’язкового матеріалу без суттєвих грубих помилок
C	75-81	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності
E	60-68	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34	Незадовільно з обов’язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

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

Разом: 90 год., лекції – 12 год., практичні заняття – 12 год., самостійна робота – 60 год., 6 год. – модульний контроль, залік.

Тиждень	I	II	III	IV	V	VI
Модулі	Змістовий модуль I		Змістовий модуль II		Змістовий модуль III	
Назва модуля	Гра як об'єкт дослідження		Історія відеоігор XX ст.		Історія відеоігор XXI ст.	
Кількість балів за модуль	59 б.		59 б.		59 б.	
Лекції	відвідування - 2 б.		відвідування - 2 б.		відвідування - 2 б.	
Теми лекцій	Гра як феномен культури (1 бал)	Методологія дослідження відеоігор (1 бал)	Відеоігри від зародження до 1983 року (1 бал)	Відеоігри 1990-их (1 бал)	Відеоігри епохи шостого покоління консолей (1 бал)	Відеоігри епохи від сьомого покоління консолей до сьогоденні (1 бал)
Теми практичних занять	Дослідження традиційних ігор (1 + 10 балів)	Аналіз сучасних досліджень відеоігор (1 + 10 балів)	Відеоігри від зародження до 1983 року (1 + 10 балів)	Відеоігри 1990-их (1 + 10 балів)	Відеоігри епохи шостого покоління консолей (1 + 10 балів)	Відеоігри епохи від сьомого покоління консолей до сьогоденні (1 + 10 балів)
Самостійна робота	5x2=10 б.		5x2=10 б.		5x2=10 б.	
Види поточного контролю	Модульна контрольна робота 1 – 25 б.		Модульна контрольна робота 2 – 25 б.		Модульна контрольна робота 3 – 25 б.	

8. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Базова

1. Donovan T. Replay: The History of Video Games. – Mason's Yard: Yellow Ant, 2010. – 516 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.

Додаткова

4. Bogost I. and Monfort N. Racing the Beam. The Atari Video Computer System. – Cambridge: The MIT Press, 2009. – 180 p.
5. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. — Cambridge: «The MIT Press», 2007. — 464 p.
6. Egenfeldt-Nielsen S. et al. Understanding Video Games. The Essential Introduction. – New York and London: Routledge, 2008. – 293 p.
7. Flanagan M. and Nissenbaum H. Values at Play in Digital Games. – Cambridge: The MIT Press, 2012. – 207 p.
8. Juul J. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. – Cambridge: The MIT Press, 2010. – 252 p.
9. Kent S. The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokemon and beyond. – New York: Three Rivers Press, 2001. – 608 p.
10. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. – Cambridge: The MIT Press, 1994. – 389 p.
11. Perron B. Silent Hill. The Terror Engine. – San Francisco: The Michigan University Press, 2012. – 162 p.
12. Sicart M. Play Matters. – Cambridge and London: The MIT Press. – 158 p.
13. Castronova E. Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality. – New York: St. Martin's Press, 2007. – 256 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.