

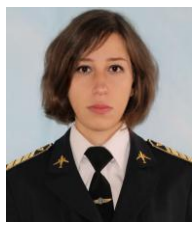


**Силабус навчальної дисципліни  
«ФІЛОСОФІЯ ГРИ»**

<b>Статус дисципліни</b>	Навчальна дисципліна вибіркового компонента із загальноуніверситетського переліку
<b>Семестр</b>	Весняний семестр
<b>Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/години</b>	3 кредити (90 год.)
<b>Мова викладання</b>	українська
<b>Що буде вивчатися (предмет вивчення)</b>	<p><b>Метою</b> викладання дисципліни є вивчення теоретичних та практичних основ гри як соціального та екзистенційного феномена буття, а також особливостей ігрової діяльності людини. З позицій філософії розглядатиметься генеза ідеї гри; поняття гри та ігрової діяльності; функції гри та її значення в суспільстві та культурі; іграїзація суспільних процесів і свідомості сучасної людини; ігрова діяльність в освітньому, медійному та віртуальному глобальному просторі; філософія комп'ютерних ігор.</p>
<b>Чому це цікаво/треба вивчати (мета)</b>	<p>Філософський підхід при дослідженні гри синтезує здобутки гуманітарних, соціальних та природничих наук. Він дозволяє комплексно вивчати феномен гри як універсалію людської культури, виводячи її передумови з живої природи і структур вищої нервової системи тварин. Схожість проявів гри в живій природі та культурі демонструє початок вітальності, суперництва і змагальності, пристосованості. Але відмінність гри в сфері культури полягає у появі в ній істотно нового компонента – передусім свободи. Як здатність діяти у відповідності з власними цінностями, протистояти обставинам і інстинктам, вона доступна лише homo sapiens. Цим можна пояснити той факт, що початкові класифікації ігор беруть за основу саме ступінь свободи – лише пізніше виділяються її більш диференційовані різновиди.</p> <p>Відстежуючи генезу розвитку ігор в історії культури з точки зору різних концептуальних підходів, ви зможете знайомитися з історичними ступенями культурного дорослішання та поступового вивільнення людини з-під природних та соціальних детермінацій, з-під суто прагматичних та утилітарних цілей життя.</p> <p>Виконуючи культурну функцію в суспільстві гра задовольняє ідеалам комунікації та співжиття, постає креативним, пізнавальним, терапевтично-компенсаторним, освітнім і естетичним людським заняттям. Справжня гра за своїми прийнятими правилами добропорядна. Відповідно, там, де за ігровими формами криється відступництво від норм розуму та моралі, де йде навмисне культивування сторонніх інтересів, там діяльність людини набуває рис «unfair play», нечесної гри, перетворюється на облудну маніпуляцію та вульгарну пропаганду.</p>

	<p>Отже, вивчення в межах навчальної дисципліни феномену гри має на меті не тільки інтелектуально-просвітницький захід, але стає філософською школою розвитку культури вашої власної особистості, формування свободи думки та естетики самовираження, а також прикладом справжньої самоактуалізації себе в соціокультурному просторі.</p> <p>Локальним розділом дисципліни «<b>Філософія гри</b>» є дослідження світу комп'ютерних ігор в межах понять Game Studies. Цей напрямок увібрав в себе методи різних сфер знань: media studies, cultural studies, літературознавства, філософії, психології, соціології та ін. Ви зможете ознайомитись з новітніми тенденціями розвитку онлайн-ігор, новітніми академічними теоріями з вивчення природи, естетики та ідеології відеоігор. Відеоігри розглядатимуться в різних вимірах: як візуальні медіа, як форма розширення кінематографу, як індустрія створення та відтворення реальності. Проблемне питання даного розділу – потенціал «гейміфікації», або процесу проникнення відеоігор, окремих процедур і практик, їм властивих, у різні сфери життя – від нашого звичайного життя до науки і бізнесу; та потенціал «процедурної риторики», впливів та мотиваційних спонукань, що викликані ігровими діями, правилами та механікою гри.</p> <p>Відеоігри є прикладом відображення дії відразу всього комплексу механізмів ігрової діяльності. За роллю суб'єкта в грі вони відтворюють такі відомі дійства: «Агон» (змагання, боротьба); «Алеа» (азартна гра); «Мімікрія» (перевдягання); «Ілінкс» (сп'яніння, запаморочення). У цьому криються причини їхньої широкої масової популярності та привабливості.</p>
<p><b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b></p>	<p>У результаті вивчення навчальної дисципліни студенти:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- вивчать основні теоретичні – філософські, культурологічні, медіазнавчі підходи у розумінні феномену гри, ігрової ситуації, гри в культурі, ігрової діяльності людини;</li> <li>- вчитимуться встановлювати відповідний зв'язок історичної, етнографічної, соціокультурної еволюції ігор з розвитком духовної культури народів, зміною філософських, релігійних, морально-естетичних уявлень та орієнтирів;</li> <li>- зможуть дослідити трансформацію характеру ігор та ігрової діяльності в культурі Модерну та Постмодерну, пов'язану зі зміною ціннісних координат та медіальним поворотом;</li> <li>- розкриватимуть нормативне соціокультурне значення гри – бути засобом естетичного, етичного, інтелектуального, фізичного, художнього виховання і розвитку особистості;</li> <li>- ознайомляться з ігровими освітніми прийомами задіяними в процесі викладання дисципліни.</li> </ul> <p>Студенти набудуть таких компетентностей – вмій та навичок:  Вміння виявляти, ставити та вирішувати теоретичні проблеми;  Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу;  Здатність бути критичним і самокритичним;  Здатність генерувати нові ідеї (креативність);  Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях;  Здатність вільно працювати індивідуально та в команді.</p>
<p><b>Як можна користуватися набутими знаннями і</b></p>	<p><b>Філософія гри</b> дозволить оволодіти системою знань та навичками, які необхідні для фахової спеціалізації в межах соціальної</p>

<p><b>уміннями (компетентності)</b></p>	<p>філософії, філософії культури та культурології, історії філософії, мас-медіа, філософії комунікації.</p> <p>Володіння спеціалізованими знаннями забезпечить можливостями критично оцінювати потенціал та межі різних наукових шкіл, які представляють основні напрями розвитку філософських теорій.</p> <p>Знання ігрових принципів соціальних та комунікативних практик дозволить розширити соціальні можливості в пізнанні дійсності, дасть можливість розвивати особистий фізичний, інтелектуальний, художній потенціал.</p> <p>У конфліктних соціальних ситуаціях може мати позитивний характер застосування корекційно-терапевтичних можливостей гри в практиці спілкування і комунікації.</p> <p>Акцентуація на ігровій сфері людського життя, поряд з трудовою, дає можливість подолати дихотомію суб'єкта та об'єкта в людині, що дозволяє ефективніше "використовувати" сутнісні сили людини. Крім того, при такому підході з'являється можливість оптимізації ризику в таких ситуаціях, знання про які обмежено або невизначено. Досягнення гармонії між життям і грою буде до того ж сприяти подоланню "розірваності" людського буття на "автономно-соціальне" та "автономно-індивідуальне".</p>
<p><b>Навчальна логістика</b></p>	<p><b>Зміст дисципліни:</b></p> <p><i>Філософсько-методологічні основи концепції гри: Постановка проблеми гри в філософії. Генезис ідеї гри в історико-філософському просторі. Соціально-філософське і природниче відношення до гри. Гра як естетична категорія.</i></p> <p><i>Гносеологія гри: Принципи пізнання і осягнення гри. Гра як філософська категорія: сутність та поняття. Гра як мудрування та ігрові форми філософування.</i></p> <p><i>Онтологічні основи концепції гри: Буття гри та її розвиток. Витоки гри – співвідношення біологічного і соціального. Різноманіття видів ігор: проблема класифікації.</i></p> <p><i>Феноменологічні основи гри: Гра в індивідуальному і соціальному просторі людського життя. Ігровий елемент сучасної культури. Гра як фактор виховання і освіти.</i></p> <p><i>Game Studies – історія та розвиток дисципліни. Основні теорії та поняття. Історія відеоігор та їх перший розробник Алан Тьюринг. Сучасний стан відеоігор: інтернет, мобільний геймінг і рух незалежних розробників.</i></p> <p><i>Критична теорія відеоігр. Відеоігри та ідеологія. Відеоігри та репрезентація: гендеру, національних і сексуальних меншин, історії, війни. Соціальні ігри, серйозні ігри, новостійні ігри.</i></p> <p><i>Відеоігри та виробництво реальності. Відеоігри як візуальні медіа. Відеоігри як розширення кінематографа. Інтерактивне кіно і його особливості. Технології віртуальної реальності. Відеоігри та відтворення та виробництво реальності.</i></p> <p><b>Види занять:</b> лекції, практичні заняття, творчі студії.</p> <p><b>Методи навчання:</b> навчальна дискусія, творчо-пошуковий та аналітичні методи.</p> <p><b>Форми навчання:</b> очна, дистанційна.</p>
<p><b>Пререквізити</b></p>	<p>Загальні знання з основ філософії, культурології, соціології, біології, антропології, психології.</p>
<p><b>Інформаційне забезпечення з репозитарію та фонду НТБ НАУ</b></p>	<p><b>Науково-технічна бібліотека НАУ:</b></p> <p>Гейзінга Йоган. Хомо Ludens/ перекл. з англ. О. Мокровольського.</p>

	<p>– Київ: Основа, 1994. – 250 с.  Чельшева И.В. Homo ludens в виртуальном мире: конструирование медийного образа, 2011. – : № 8. – С. 81-90.</p> <p><b>Репозитарій НАУ:</b>  Кузнецова, І. О. Особливості ігрового принципу в постмодернізмі, 2015/ <a href="https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/16995">https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/16995</a>  Ягодзінський С.М. Мовна гра як атрибут наукового дискурсу // Науковий дискурс в умовах інформаційного суспільства: методологічний і соціокультурний аспекти. Дис.... канд.філос. наук: 09.00.02. – К., 2008. / <a href="http://er.nau.edu.ua/handle/NAU/13158">http://er.nau.edu.ua/handle/NAU/13158</a>  Ягодзінський С.М. Віртуальність і ризомність: буття на перехресті // Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія: Зб. наук. пр. – Вип. 2 (28). – К.: НАУ, 2018. / <a href="https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/37439">https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/37439</a>  Шоріна Т.Г. Ідеологічні смисл СУЧАСНИХ медіа й актуалізація медіаосвіти та медіафілософії // Рецепт проблем інформаційного Суспільства у сучасній філософії (філософські читання, присвячені Міжнародному дню філософії): зб. наук. пр. (Київ, 15 листопада 2016 р.) / За ред. Л.Г. Дротянко. - К .: НАУ, 2017. - 87-90./ <a href="https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/25292">https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/25292</a></p>
<b>Локація та матеріально-технічне забезпечення</b>	Аудиторія теоретичного навчання, проєктор, схеми, таблиці тощо.
<b>Семестровий контроль, екзаменаційна методика</b>	Залік, тестування, творчі завдання, аналіз промов, творів літератури, відеозаписів тощо.
<b>Кафедра</b>	філософії
<b>Факультет</b>	Факультет лінгвістики та соціальних комунікацій
<b>Викладач(і)</b>	 <p><b>ШОРИНА ТЕТЯНА ГЕННАДІЇВНА</b>  <b>Посада:</b> доцент  <b>Вчений ступінь:</b> доцент  <b>Профайл викладача:</b>  <b>Тел.:</b> 044-406-74-01  <b>E-mail:</b> <a href="mailto:tetiana.shorina@npp.nau.edu.ua">tetiana.shorina@npp.nau.edu.ua</a>  <b>Робоче місце:</b> 8.1005</p>
<b>Оригінальність навчальної дисципліни</b>	Авторський курс, викладання українською мовою.
<b>Лінк на дисципліну</b>	

Розробник

ПІБ викладача