

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ

Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Философский факультет

УТВЕРЖДАЮ

Декан философского факультета

М.О. Орлов

" 03 " марта 2021 г.

**Рабочая программа дисциплины
Философия видеонгр**

Направление подготовки магистратуры
47.04.01 Философия

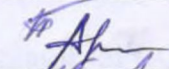
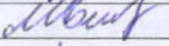
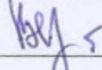

Профиль подготовки магистратуры
Цифровое общество и технологическая этика

Квалификация выпускника

Магистр

Форма обучения
очная

Саратов,
2021

Статус	ФИО	Подпись	Дата
Преподаватель-разработчик	Тихонова Софья Владимировна, Артамонов Денис Сергеевич		03 марта 2021 г.
Председатель НМК	Богатов Михаил Александрович		03 марта 2021 г.
Заведующий кафедрой	Устьянцев Владимир Борисович		03 марта 2021 г.
Специалист Учебного управления	Юшинова Ирина Владимировна		03 марта 2021 г.

1. Цели освоения дисциплины

Цель дисциплины «Философия видеоигр» – ознакомить слушателей с основными понятиями и результатами философии видеоигр, а также с элементами теории игр. Современная теория игр, изучающая стратегическое взаимодействие рациональных агентов, является не просто увлекательным предметом, но и, в значительной степени, основным языком современной медиакommunikации.

Задачи изучения дисциплины:

1. Знакомство с основными категориями и понятиями дисциплины.
2. Рассмотрение основных подходов к изучению проблемы геймификации.
3. Овладение студентами спецификой и особенностями использования игровых технологий.
4. Активизация и развитие творческих и исследовательских способностей у студентов.
5. Развитие умений применения на практике современных игровых технологий.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Дисциплина «Философия видеоигр» (ФТД.01) относится к блоку ФТД учебного плана ООП по направлению подготовки 47.04.01 Философия (профиль «Цифровое общество и технологическая этика»). Дисциплина реализуется в 2 семестре.

Данная дисциплина опирается на знания, полученные при изучении таких дисциплин как «Современные проблемы философии», «Теория коммуникации и медиафилософия», а также при прохождении практики по антропологическим исследованиям цифрового контента.

Студент должен обладать следующими «входными» знаниями и умениями: базовые профессиональные знания о медиа, компьютерных играх, геймификации, знание основ социальной философии и медиафилософии; владение базовыми навыками научных исследований; компьютерной грамотностью.

3. Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора (индикаторов) достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-7. Способен выявлять, понимать запросы, потребности, а также ценности общества и аудитории и отвечать на них в профессиональной деятельности, учитывая социокультурные различия между различными аудиторными группами в процессе подготовки информационных, развлекательных и иных медиапродуктов	ПК-7-1. Учитывает основные характеристики целевой аудитории при создании медиатекстов и (или) продуктов и соотносит вопросы информационной повестки дня с общечеловеческими ценностями.	<ul style="list-style-type: none">• знать:<ul style="list-style-type: none">– специфику работы современных технических средств и информационно-коммуникационных технологий в медиасреде;• уметь:<ul style="list-style-type: none">– использовать в работе необходимое современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии в сфере медиа;• владеть:<ul style="list-style-type: none">– навыками создания медиатекстов, передаваемых по различным каналам средствами массовой

		<p>информации (далее -СМИ) и другими медиа, адресованный разным целевым группам/группам общественности;</p>
	<p>ПК-7.2. Анализирует информационные потребности посетителей сайтов; придерживается общечеловеческих ценностей при создании медиатекста и (или) продукта</p>	<ul style="list-style-type: none"> • знать: алгоритмы проектирования информационных и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания.; • уметь: – формировать пакет документов по сопровождению проектов в сфере медиакоммуникаций; • владеть: навыками анализа и прогнозирования для проектировки информационных и программных продуктов, разработки их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания
	<p>ПК-7.3. Демонстрирует навыки анализа форм социальной сферы, использует различные методы сбора информации, ее проверки и анализа; применяет инновационные практики в сфере массмедиа</p>	<ul style="list-style-type: none"> • знать: – принципы организации институализированной научной коммуникации в интернете; • уметь: – воспринимать, обрабатывать, анализировать и критически оценивать результаты, полученные отечественными и зарубежными исследователями управления; выявлять и формулировать актуальные научные проблемы в

		<p>различных областях;</p> <ul style="list-style-type: none"> • владеть: – основными компонентами медиаграмотности.
<p>ПК-9. Способен управлять дискуссиями на форуме, в социальных сетях; анализировать и корректировать ответы, подготовленные организацией</p>	<p>ПК-9-1. Понимает основы социальных коммуникаций в виртуально-сетевых средах</p>	<ul style="list-style-type: none"> • знать: – современные технологические требования к производственному процессу создания медиаконтента; • уметь: – учитывать совокупность политических, экономических факторов, правовых и этических норм, регулирующих развитие разных медиакоммуникационных систем на глобальном, национальном и региональном уровнях; • владеть: – навыками создания медиаконтента в видео-, аудио-, фото- и текстовом формате.
	<p>ПК-9-2. Применяет экспертные знания в одной или нескольких профессиональных областях; знаниями терминологиями;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • знать: – различия в структуре информационных материалов; • уметь: – Анализировать, систематизировать, обобщать, оценивать, интерпретировать и представлять полученную информацию; • владеть: – навыками мониторинга и управления информационными.
	<p>ПК-9.3. Демонстрирует навыки ведения диалогов и управления дискуссиями с большим количеством активных пользователей.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • знать: – принципы создания медиаконтента и медиаисследований; • уметь: – оперативно реагировать на запросы участников

		<p>исследовательского процесса, минимизировать риски разрыва коммуникации;</p> <ul style="list-style-type: none"> • владеть: <p>– навыками работы по конвертации контента в разные форматы медиатекста.</p>
--	--	--

4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы 72 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			СР	Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Формы промежуточн ой аттестации (по семестрам)
				лекции	Практические занятия			
					Общая трудоемко сть	Из них – практиче ская подготов ка		
1.	Тема 1. Теория видеоигр	2	1, 2, 3	2			8	устный опрос по теории;
2.	Тема 2. Маркетинг видеоигр	2	4, 5, 6	2	2		8	- подготовка докладов, рефератов, выступлений.
3.	Тема 3. Компьютерные игры как феномен современной культуры	2	7, 8, 9	2	2		8	устный опрос по теории;
4.	Тема 4. Социально-философское исследование видеоигр	2	10, 11, 12	2	2		10	- подготовка докладов, рефератов, выступлений.
5.	Тема 5. Геймификация	2	13, 14, 15		2		10	устный опрос по теории;
6.	Тема 6. Риски геймификации	2	16, 17, 18		2		10	устный опрос по теории; - подготовка докладов, рефератов, выступлений.

	Промежуточная аттестация	2						зачет
	Итого: 108 часов			8	10		54	

Содержание дисциплины

Тема 1. Теория видеоигр

Отечественная история видеоигр. Первые видеоигры как качественный медиапродукт. Развитие индустрии видеоигр в Европе. Кризиса игровой индустрии 1980-х. Консольная война Nintendo и Sega. Появление медиарынка инди-игр.

Тема 2. Маркетинг видеоигр

Современный рынок видеоигр. Современный рынок видеоигр. Современный рынок видеоигр. Философия современных видеоигр. Геймификация в медиа. Продвинутое техники геймификации в маркетинговых кампаниях. Признаки геймифицированного продукта

Тема 3. Компьютерные игры как феномен современной культуры

Компьютерные игры в междисциплинарной перспективе. От истории видеоигр к их культурной истории. Электронные игры и популярная культура. Виртуальная игровая площадка: вредное развлечение или пространство развития.

Тема 4. Социально-философское исследование видеоигр

Game studies. Научный и образовательный центр Center for Computer Games Research. Научный журнал Game Studies. Еспен Аарсет, Маркку Ескелинен, Гонзало Фраска, Джеспер Джуул, Ян Богост и Мария-Лаура Райан. Журнал Games and Culture и Eludamos, International Journal of Role-Playing, Журнал Homo Ludens, журнал The Computer Games Journal. Центры в Нью-Йорке (New York University Game Center) и американском Кембридже (MIT Game Lab, штат Массачусетс). Международная организация Digital Games Research Association (DiGRA). Лаборатория компьютерных игр при философском факультете СПбГУ.

Тема 5. Геймификация

Дизайнерское мышление. Сущность геймификации (определение, отличие от Игры и игрушки). Неигровые контексты для геймификации. Геймификация и системный подход: от экологии к образованию. Критика геймификации манипуляции и «пойнтсификации». Внешняя и внутренняя геймификация. Геймификация с целью изменения поведения. Геймификатор как Не-игрок, Не-дизайнер игр. Активный статус игрока, роль удовольствия и значимости выбора в достижении целей геймификации. Путь игрока как восхождение, важность баланса. Структурный подход: пирамида геймификации: элементы, динамики, механики.

Тема 6. Риски геймификации

Критический подход к геймификации: амбивалентность геймификации, факторы риска, нежелательность и последствия поверхностного подхода к геймификации. "Пойнтсификация". Правовые аспекты геймификации, регулирование этой деятельности со стороны государства. Кейсы геймификации.

5. Образовательные технологии, применяемые при освоении дисциплины

В учебном процессе при реализации компетентностного подхода используются активные и интерактивные формы проведения занятий: деловые и ролевые игры, разбор конкретных ситуаций в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. Эти формы сочетаются с внеаудиторной работой в целях формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. При

изучении дисциплины «Философия видеоигр» также применяются стандартные формы обучения (лекции, семинарские занятия с обсуждением проблемных вопросов и докладов).

Содержание учебной дисциплины формируется с учетом выделенных на изучение дисциплины часов. Учебная работа формируется из лекционных занятий, работы на семинарских занятиях, работы в малых группах, обсуждения прикладных проблем, выполнение специальных заданий в виде тестов, решения задач, анализа проблемных ситуаций. Сочетание различных видов учебной работы направлено на максимальное освоение учебного материала. Успешное освоение материала курса предполагает самостоятельную работу студента и руководство этой работой со стороны преподавателей.

Формы контроля: выполнение контрольных заданий (включая задания по разработке видеоконтента и конспектированию первоисточников). Итоговый контроль – зачет.

При проведении занятий со студентами-инвалидами и студентами с ограниченными возможностями здоровья используются адаптированные для них образовательные технологии. Форма проведения занятий для студентов-инвалидов определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей, и может включать в себя устные, письменные на бумаге, письменные на компьютере и иные виды образовательной активности.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, составляет 50% аудиторных занятий.

При проведении занятий со студентами-инвалидами и студентами с ограниченными возможностями здоровья используются адаптированные для них образовательные технологии. Форма проведения занятий для студентов-инвалидов определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей, и может включать в себя устные, письменные на бумаге, письменные на компьютере и иные виды образовательной активности.

Для студентов с ограниченными возможностями здоровья предусмотрены следующие формы организации педагогического процесса и контроля знаний:

- для слабовидящих:

обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;

для выполнения контрольных заданий при необходимости предоставляется увеличивающее устройство;

задания для выполнения, а также инструкция о порядке выполнения контрольных заданий оформляются увеличенным шрифтом (размер 16-20);

- для глухих и слабослышащих:

обеспечивается наличие звукоусиливающей аппаратуры коллективного пользования, при необходимости студенту предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;

- для лиц с тяжелыми нарушениями речи, глухих, слабослышащих все контрольные задания по желанию студентов могут проводиться в письменной форме.

Основной формой организации педагогического процесса является интегрированное обучение инвалидов, т.е. все студенты обучаются в смешанных группах, имеют возможность постоянно общаться со сверстниками, легче адаптируются в социуме

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью (миссией) программы, особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин, и в целом в учебном процессе они должны составлять не менее 44% аудиторных занятий.

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины.

Рабочей программой дисциплины предусмотрена самостоятельная работа студентов в объеме 54 часа. В процессе изучения дисциплины «Философия видеоигр» используются следующие виды самостоятельной работы: конспектирование первоисточников, письменные домашние задания, подготовка докладов, рефератов, выступлений на заданные темы.

6.1. Виды самостоятельной работы

№ темы	Вид самостоятельной работы	Кол-во часов	График выдачи заданий и формы контроля
1	Изучение основной и дополнительной литературы, конспектирование первоисточников. Подготовка докладов, сообщений. Подготовка к опросу	8	Устный опрос. Проверка письменных работ. Обсуждение сообщений, рефератов, выступлений.
2	Изучение основной и дополнительной литературы, конспектирование первоисточников. Подготовка докладов, сообщений. Подготовка к опросу	8	Устный опрос. Проверка письменных работ. Обсуждение сообщений, рефератов, выступлений.
3	Изучение основной и дополнительной литературы, конспектирование первоисточников. Подготовка докладов, сообщений. Подготовка к опросу	8	Устный опрос. Проверка письменных работ. Обсуждение сообщений, рефератов, выступлений.
4	Изучение основной и дополнительной литературы. Домашние задания. Конспектирование первоисточников.	10	Устный опрос. Проверка письменных работ. Обсуждение сообщений, рефератов, выступлений.
5	Изучение основной и дополнительной литературы.	10	Устный опрос. Проверка письменных работ. Обсуждение сообщений, рефератов, выступлений.
6	Изучение основной и дополнительной литературы.	10	Устный опрос. Проверка письменных работ. Обсуждение сообщений, рефератов, выступлений.
7	Всего	54	

6. 1. Вопросы к зачету:

1. Понятие медиапродукта.
2. Классификация медиапродуктов.
3. Компьютерные игры как продукт медиандустрии.
4. История компьютерных игр в России.
5. Первая отечественная видеоигра «Тетрис» А.Пажитнова.
6. Вклад А.С. Дугласа в развитие индустрии видеоигр.
7. Первые компьютерные игры в мире и история их развития.
8. Возникновение игровой индустрии в США.
9. «Золотая эра видеоигр» в США.
10. Возникновение игровой индустрии в Японии.
11. Падение и возрождение игровой индустрии 1980-х.
12. Консольная война Nintendo и Sega.
13. Понятие и специфика инди-игр.
14. Медиарынок инди-игр.
15. Современный рынок видеоигр.

16. Структура современной игровой индустрии.
17. Участники современного рынка видеоигр.
18. Тренды рынка видеоигр.
19. Инновации видеоигр.
20. Перспективы развития игровой индустрии.
21. Масштабы игровой индустрии.
22. Геймдев как часть комплексной «экосистемы», обеспечивающей полный жизненный цикл производства, распространения и потребления компьютерных игр.
23. Медиафилософия видеоигр в России.
24. Влияние видеоигр на потребителей.
25. Геймификация в медиа.
26. Признаки геймифицированного продукта.
27. Геймификация как метод воздействия.
28. Геймификация как способ продвижения продукта.
29. Стимулы и вовлеченность как основа для игрофикации в маркетинговых кампаниях.
30. Современные техники геймификации в маркетинговых кампаниях.

6.2. Темы рефератов, докладов

1. Философско-психологическое рассмотрение категории «игра».
2. Отличительные свойства игры.
3. Воплощение категории игры в языке. Языковая игра: понятие, свойства, функции.
4. Прецедентные тексты в рекламной и PR-практике.
5. Комическое как словесная форма языковой игры.
6. Геймификация в продвижении бренда.
7. Обучающая функция игры.
8. Развлекательная функция игры.
9. Коммуникативная функция игры.
10. Релаксационная функция игры.
11. Психотехническая функция игры.
12. Формирование организационно-коммуникативных и личностных компетенций средствами игры.
13. Формирование умения работать в команде через успешность в игре.
14. Игра как способ ролевого поведения.

7. Данные для учета успеваемости студентов в БАРС

Таблица 1.1 Таблица максимальных баллов по видам учебной деятельности.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Семестр	Лекции и	Лабораторные занятия	Практические занятия	Самостоятельная работа	Автоматизированное тестирование	Другие виды учебной деятельности	Промежуточная аттестация	Итого
4	5		25	10		20	40	100

Программа оценивания учебной деятельности студента 2 семестр

Лекции

Посещаемость, опрос, активность и др. за один семестр – от 0 до 5 баллов.

Лабораторные занятия

Не предусмотрены.

Практические занятия

Контроль выполнения практических заданий (устные ответы, работа с нормативно-правовыми актами, решение практических задач, работа с Интернет-ресурсами», участие в деловых играх и коллоквиумах) в течение одного семестра (от 0 до 25 баллов).

В ходе самостоятельной работы предполагается написание рефератов по одной из предложенных тем. Задания выдаются персонально каждому студенту на практических занятиях. Максимальная оценка – **10 баллов**.

Критерии оценивания

№пп	Параметры оценивания	Максимальное кол-во баллов в БАРС
1.	Оформление работы	4
2.	Содержательная часть работы, полнота и обоснованность выводов	6
Итого		10

Автоматизированное тестирование

Не предусмотрено.

Другие виды учебной деятельности

Виды учебной деятельности, не вошедшие в предыдущие колонки таблицы - от 0 до 20 баллов (подготовка докладов.).

Промежуточная аттестация – зачет (максимальное количество баллов – 40)

При проведении промежуточной аттестации

ответ на «отлично» / зачтено оценивается от 30 до 40 баллов;

ответ на «хорошо» / зачтено оценивается от 19 до 29 баллов;

ответ на «удовлетворительно» / зачтено оценивается от 10 до 18 баллов;

ответ на «неудовлетворительно» / не зачтено оценивается от 0 до 9 баллов.

Таким образом, максимально возможная сумма баллов за все виды учебной деятельности студента за 4 семестр по дисциплине «Философия видеоигр» составляет 100 баллов.

Таблица 2.1 Таблица пересчета полученной студентом суммы баллов по дисциплине «Философия видеоигр» в оценку (зачет):

60 баллов и более	«зачтено»
меньше 60 баллов	«не зачтено»

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) литература

Дубина И.Н. Основы теории экономических игр : Учебное пособие / Дубина И.Н. - Москва : КноРус, 2021. - 208 с. - URL: <https://www.book.ru/book/938811>. - Internet access. - ISBN 978-5-406-07907-2 : (ЭБС BOOK.RU);

Кораблев Ю.А. Теория игр. Примеры и задачи : Учебное пособие / Кораблев Ю.А. - Москва : КноРус, 2020. - 176 с. - URL: <https://www.book.ru/book/933414>. - Internet access. - ISBN 978-5-406-07553-1 : (ЭБС BOOK.RU);

Лабскер Л.Г. Теория игр в экономике, финансах и бизнесе : Учебник / Лабскер Л.Г., Ященко Н.А. - Москва : КноРус, 2020. - 526 с. - URL: <https://www.book.ru/book/933633>. - Internet access. - ISBN 978-5-406-07787-0 : (ЭБС BOOK.RU);

Литвин, Д. Б. Элементы теории игр и нелинейного программирования : учебное пособие / Д.Б. Литвин. - Ставрополь : Издательство "Сервисшкола", 2017. - 84 с. <http://znanium.com/catalog/document/?pid=977009&id=315583> (ЭБС ИНФРА-М);

Лубенец, Ю. В. Теория игр : учеб. пособие / Лубенец Ю. В. - Липецк : Изд-во Липецкого государственного технического университета, 2018. - 81 с. : есть. - URL: <https://lib.rucont.ru/efd/683058>. - ISBN 978-5-88247-908-3 : (ЭБС РУКОНТ);

Невежин, В. П. Теория игр. Примеры и задачи: учебное пособие / В.П. Невежин. - 1. - Москва : Издательство "ФОРУМ", 2021. - 128 с. - ISBN 978-5-00091-563-9. <http://znanium.com/catalog/document/?pid=1209856&id=367762> (ЭБС ИНФРА-М);

Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все : практическое пособие / Д. Шелл. - Москва : ООО "Альпина Паблишер", 2019. - 640 с. - ISBN 978-5-96142-512-3 : <http://znanium.com/catalog/document/?pid=1077943&id=352148> (ЭБС ИНФРА-М);

б) программное обеспечение и Интернет-ресурсы

- ОС Windows
- пакет программ Microsoft Office

<http://its-journalist.ru>

<http://www.russcomm.ru>

<http://www.elibrary.ru>

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

- мультимедийная аудитория;
- компьютерный класс;
- компьютер (ноутбук);
- проектор.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению и профилю 47.04.01 Философия. (профиль «Цифровое общество и технологическая этика»)

Автор:

д-р.филос.н., профессор С.В. Тихонова

канд. ист. наук, доцент Д. С. Артамонов

Программа одобрена на заседании кафедры теоретической и социальной философии от 3 марта 2021 года, протокол № 8.