

МИНОБРНАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Новосибирский национальный исследовательский государственный университет»
(Новосибирский государственный университет, НГУ)
**Структурное подразделение Новосибирского государственного университета –
Специализированный учебно-научный центр Университета (СУНЦ НГУ)**
Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

СОГЛАСОВАНО Заместитель директора по УР  (Петровская О.В.) 23 ноября 2023 г.	УТВЕРЖДЕНО На заседании ученого совета СУНЦ НГУ Протокол № 48 от 23 ноября 2023 г.	УТВЕРЖДАЮ Директор СУНЦ НГУ  (Некрасова Л.А.) 23 ноября 2023 г.
---	--	--

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности «Культурология видеоигр»

Заведующий кафедрой гуманитарных наук
Миндолин Владимир Александрович, к.и.н., доцент



Новосибирск 2023

Пояснительная записка

Курс внеурочной деятельности «Культурология видеоигр» носит междисциплинарный характер, посвящен видеоиграм как культурной единице: истории развития, экономике, технологиям и жанровым особенностям. Видеоигры на сегодняшний день являются одним из самых популярных жанров культуры среди молодежи, их аудитория растёт вместе с продажами и бюджетами самих игр. Изучение этого культурного сегмента кажется весьма актуальным и интересным.

Основной целью освоения программы спецкурса является формирование у учащихся комплекса знаний о становлении, развитии и современном состоянии игровой индустрии и игр как жанра искусства. Также отдельное внимание будет уделено воспитанию у учащихся культуры поведения в игровом сегменте.

В результате освоения программы спецкурса обучающийся должен:

- получить представление о теории игр, основных жанрах и понятиях игры как феномена;
- получить представления об основных понятиях и концепциях, используемых в видеоиграх;
- знать фактический материал, связанный с событиями игровой индустрии, культовыми играми, мировыми разработчиками и издателями;
- уметь анализировать игры с точки зрения их жанровых, геймдизайнерских и геймплейных особенностей.

1. Описание места учебного предмета в учебном плане.

Спецкурс дополняет предмет «Обществознание» и соотносится с такими дисциплинами как «Культурология» и «История». Он предназначен для интересующихся предметом учащихся 9-11-х классов, и проходит в первом семестре учебного года в общем объеме 20 часов.

2. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения предмета

Изучение предмета «Культурология видеоигр» направлено на достижение результатов

Личностные результаты:

духовно-нравственного воспитания: ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков; свобода и ответственность личности в условиях индивидуального и общественного пространства;

эстетического воспитания: восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов, понимание эмоционального воздействия искусства; осознание важности художественной культуры как средства коммуникации и самовыражения; понимание ценности отечественного и мирового искусства, этнических культурных традиций и народного творчества; стремление к самовыражению в разных видах искусства;

трудового воспитания: установка на активное участие в решении практических задач (в рамках семьи, образовательной организации, города, края) технологической и социальной направленности, способность инициировать, планировать и самостоятельно выполнять такого рода деятельность; интерес к практическому изучению профессий и

труда различного рода, в том числе на основе применения изучаемого предметного знания; осознание важности обучения на протяжении всей жизни для успешной профессиональной деятельности и развитие необходимых умений для этого; уважение к труду и результатам трудовой деятельности; осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

Базовые логические действия: выявлять и характеризовать существенные признаки социальных явлений и процессов; устанавливать существенный признак классификации социальных фактов, основания для их обобщения и сравнения, критерии проводимого анализа; с учётом предложенной задачи выявлять закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях; предлагать критерии для выявления закономерностей и противоречий; выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи; выявлять причинно-следственные связи при изучении явлений и процессов; делать выводы с использованием дедуктивных и индуктивных умозаключений, умозаключений по аналогии, формулировать гипотезы о взаимосвязях; самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия: использовать вопросы как исследовательский инструмент познания; формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, самостоятельно устанавливать искомое и данное; формулировать гипотезу об истинности собственных суждений и суждений других, аргументировать свою позицию, мнение; проводить по самостоятельно составленному плану небольшое исследование по установлению особенностей объекта изучения, причинно-следственных связей и зависимостей объектов между собой; оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования; самостоятельно формулировать обобщения и выводы по результатам проведённого наблюдения, исследования, владеть инструментами оценки достоверности полученных выводов и обобщений; прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией: применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев; выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления; находить сходные аргументы (подтверждающие или опровергающие одну и ту же идею, версию) в различных информационных источниках; самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации; оценивать надёжность информации по критериям, предложенным педагогическим работником или сформулированным самостоятельно; эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Овладение универсальными учебными коммуникативными действиями

Общение: воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения; выражать себя (свою точку зрения) в устных

и письменных текстах; распознавать невербальные средства общения, понимать значение социальных знаков, знать и распознавать предпосылки конфликтных ситуаций и смягчать конфликты, вести переговоры; понимать намерения других, проявлять уважительное отношение к собеседнику и в корректной форме формулировать свои возражения; в ходе диалога и (или) дискуссии задавать вопросы по существу обсуждаемой темы и высказывать идеи, нацеленные на решение задачи и поддержание благожелательности общения; сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций; публично представлять результаты выполненного исследования, проекта; самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность: понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, обосновывать необходимость применения групповых форм взаимодействия при решении поставленной задачи; принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы; уметь обобщать мнения нескольких людей, проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться; планировать организацию совместной работы, определять свою роль (с учётом предпочтений и возможностей всех участников взаимодействия), распределять задачи между членами команды, участвовать в групповых формах работы (обсуждения, обмен мнениями, мозговые штурмы и иные); выполнять свою часть работы, достигать качественного результата по своему направлению и координировать свои действия с другими членами команды; оценивать качество своего вклада в общий продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия; сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов; разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Овладение универсальными учебными регулятивными действиями.

Самоорганизация: выявлять проблемы для решения в жизненных и учебных ситуациях; ориентироваться в различных подходах принятия решений (индивидуальное, принятие решения в группе); самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений; составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте; делать выбор и брать ответственность за решение.

Самоконтроль: владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии; давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения; учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам; объяснять причины достижения (недостижения) результатов деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации; вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей; оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект: различать, называть и управлять собственными эмоциями и эмоциями других; выявлять и анализировать причины эмоций; ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого; регулировать способ выражения эмоций.

Принятие себя и других: осознанно относиться к другому человеку, его мнению; признавать своё право на ошибку и такое же право другого; принимать себя и других, не осуждая; проявлять открытость себе и другим; осознавать невозможность контролировать всё вокруг.

Содержание программы

Культурология видеоигр.

II семестр, 10 недель (20 часов)

Раздел I. Теория игры и основные понятия видеоигр. (4 часа)

Тема 1: Игра как феномен. (2 часа).

Понятие игры. История игры: манкала и первые настольные игры. Мотивы и классификация игр. Части игры: правила, процесс, мотивация, вид. Свобода в играх. Баланс и справедливость в игре. Понятие сеттинга.

Тема 2: Видеоигра (2 часа).

История видеоигры и развитие видеоигр до 1991. Эпоха Nintendo и аркадных автоматов. Аудитория видеоигр: история и современность. Основные понятия видеоигры: геймдизайн, геймплей, движок. Виды геймплея и жанры видеоигр.

Раздел II. Игры и технологии в 1990-х (4 часа)

Тема 3: Развитие технологий в 1990-х (2 часа).

Полигональное 3D - возможности видео. Технологии звука: directx и OpenGL, генерация музыки из кода. Развитие консолей-приставок в 90-е: доминирование Sega и выход на рынок конкурентов. Конец поколения "приставок": влияние интернета на рынок видеоигр.

Тема 4: ПК игры в 1990 (2 часа).

Снижение популярности аркад. Новые жанры: FPS, ММО, RTS и другие. Культовые игры 90-х: жанровые, геймплейные и другие особенности. Разработчики и издатели 90-х: становление "титанов" игровой индустрии. Основные тренды 90-х и рост рынка. Феномен "онлайн" игр.

Раздел III: "Золотой век" видеоигр: 2000-е годы. (4 часа)

Тема 5. Новые технологии 2000-х. (1 час)

Развитие возможностей 3D графики в 2000-х: реалистичность в видеоиграх и кино. Конкуренция процессоров: Nvidia и AMD. "Онлайн-сервисы": появление Steam. Появление мобильных игр: концепция Free to play и реклама в играх.

Тема 6: "Консольные войны". (1 час)

Консоль и ПК: архитектурные отличия и рынок продаж. Шестое поколение консолей и выход Microsoft на рынок: успехи и убытки. Портативные консоли и их игры.

Тема 7: Культовые игры 2000-х. (2 часа)

Глобализация издателей и разработчиков. Крупнейшие издатели 2000-х и их игры. Развитие культовых игр и серий: новые возможности геймплея, жанровые, сюжетные и другие особенности. Феномен "Independent" - "инди" игры и их перспективы. "Иммерсивная симуляция" - первые игры и их судьба.

Раздел IV: Игры в 2010-х и сегодня. (6 часов)

Тема 8. Современные платформы и возможности разработки сегодня. (2 часа)

Итоги "консольных войн": рынок продаж и аудитория. Конкуренция платформ сегодня: "эксклюзивы" и политика компаний. Седьмое поколение консолей. Современный рынок ПК игр: основные тенденции. Удорожание разработки и падение продаж: современной состояние AAA проектов. Возможности видео и анимаций: технология "motion capture" и др. Ожидаемые проекты и их особенности.

Тема 9. Современная культура видеоигр. (2 часа)

Толерантность в видеоиграх: скандалы и позиции разработчиков. Исторические видеоигры: реальность и мифы. Взаимодействие игроков в видеоиграх: кибербуллинг. Правовое регулирование в видеоиграх: история пиратства в России. Творческий "кризис" современной индустрии и судьба "инди" сегмента. Одиночные и сетевые игры: основные тренды.

Тема 10: Музыка в видеоиграх. (2 часа)

Первые автоматы и звуковые карты. Технические проблемы: оцифровка, хранение, воспроизведение, загрузка в оперативную память и др. Технология "чиптюн". Эра CD и её влияние на музыку. Популярные саундтреки 90-х. Жаны музыки в играх: интро, эмбиент, баттл, эпик и др. Современные саундтреки и композиторы. "Дочерние" жанры музыки чиптюн, нинтендокор, битпоп.

Итог: защита проектов. (2 часа)

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Воспитательный компонент
1	Игра как феномен	2	Готовность обучающихся к психофизическому саморазвитию, самостоятельности. Наличие мотивации к сохранению и укреплению здоровья. Развитие эмпатии, психологической рефлексии. Наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности. Умение работать в команде.
2	Видеоигра	2	
3	Развитие технологий в 1990-х	2	
4	ПК игры в 1990	2	
5	Новые технологии 2000-х.	1	
6	"Консольные войны"	1	
7	Культовые игры 2000-х	2	
8	Современные платформы и возможности разработки сегодня.	2	
9	Современная культура видеоигр	2	
10	Музыка в видеоиграх	2	
11	Защита проектов	2	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		20	

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Федоров, А. В. Краткая история компьютерных игр в России // Медиаобразование. — М.: Ассоциация кинообразования и медиапедагогике России, 2013. — № 4. — С. 137—148;

Галкин, Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. — Томский государственный университет, 2007. — № 3. — С. 54—72;

Яблоков К. В. Исторические компьютерные игры как способ моделирования исторической информации // История и математика: Анализ и моделирование социально-исторических процессов / Ред. Малков С. Ю., Гринин Л. Е., Коротаев А. В. М.: КомКнига/УРСС, 2007. С. 263—303;

Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры, № 2(11), 2013. — М.: Эйдос, 2013, с. 90-96