

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Волков В.В.

Должность: Ректор

Дата подписания: 12.09.2023 16:57:13

Уникальный программный ключ:

ed68fd4b85b778e0f0b1bfea5dbc56cf4148f1229917e799a70e51313f06591

**Автономная некоммерческая образовательная организация высшего образования
«Европейский университет в Санкт-Петербурге»**

Факультет социологии

УТВЕРЖДАЮ:

Ректор

В.В. Волков

« 09 » 09

2023

Протокол УС № 3

от 30.03 2023



Рабочая программа дисциплины
Компьютерные игры и теория медиа

образовательная программа
направление подготовки
39.04.01 Социология

направленность (профиль)
«Технонаука и инновации»
программа подготовки – магистратура

язык обучения – русский
форма обучения - очная

квалификация выпускника
Магистр

Санкт-Петербург

Автор:

Кузнецов А.Г., к.с.н., научный сотрудник Центра исследований науки и технологий АНООВО «ЕУСПб»

Рецензент:

Попова Е.В., кандидат политических наук, доцент Томского государственного университета

Рабочая программа дисциплины **«Компьютерные игры и теория медиа»**, входящей в образовательную программу уровня магистратуры «Технонаука и инновации», утверждена на заседании Совета факультета социологии.

Протокол заседания № 8 от «28» января 2022 г.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Компьютерные игры и теория медиа

Дисциплина «**Компьютерные игры и теория медиа**» является дисциплиной по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы высшего образования «Технонаука и инновации» по направлению подготовки 39.04.01 Социология.

Дисциплина нацелена на формирование:

Универсальных компетенций:

- способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий (УК-1);

- способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла (УК-2).

Курс «**Компьютерные игры и теория медиа**» знакомит магистрантов с классическими и современными подходами компьютерных игр в их индустриальном и научном аспектах. В курсе предлагается рассмотреть знания по Game Studies, оптимизированное до тех содержательных единиц, которые создают необходимый фундамент для оценки потенциала компьютерной индустрии и отдельных медиа продуктов.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа под руководством преподавателя, самостоятельная работа магистранта.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточный контроль в форме экзамена.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов.

Программой дисциплины предусмотрены: 16 лекционных часов, 32 часа практических занятий, 24 часа самостоятельной работы под руководством преподавателя, 27 часов самостоятельной работы магистранта, 9 часов промежуточного контроля.

Содержание

1. НАИМЕНОВАНИЕ, ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	5
2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.....	6
4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ.....	6
5. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ	7
5.1 Содержание дисциплины.....	7
5.2 Структура дисциплины.....	9
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ.....	10
6.1 Общие положения	10
6.2 Рекомендации по распределению учебного времени по видам самостоятельной работы и разделам дисциплины	10
6.3 Перечень основных вопросов по изучаемым темам для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	10
6.4 Перечень литературы для самостоятельной работы обучающегося:	11
6.5 Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы.....	11
7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	13
7.1 Показатели, критерии и оценивание компетенций и индикаторов их достижения в процессе текущей аттестации.....	13
7.2 Контрольные задания для текущей аттестации.....	15
7.3 Показатели, критерии и оценивание компетенций и индикаторов их достижения в процессе промежуточной аттестации	15
7.4 Типовые задания к промежуточной аттестации.....	19
7.5 Средства оценки индикаторов достижения компетенций.....	19
8. ОСНОВНАЯ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА.....	20
9. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА.....	22
9.1 Программное обеспечение	22
9.2 Перечень информационно-справочных систем и профессиональных баз данных информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины:	23
9.3 Лицензионные электронные ресурсы библиотеки Университета	23
9.4 Электронная информационно-образовательная среда Университета.....	24
10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА.....	25
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	26

1. НАИМЕНОВАНИЕ, ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель курса «Компьютерные игры и теория медиа» - формирование комплексного представления о направлении Game Studies.

Задачами курса являются:

- знакомство с продуктами компьютерных игр, их ключевыми характеристиками и особенностями;
- формирование представлений о возможных направлениях и границах изучения видеоигр.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения учебной дисциплины обучающийся должен овладеть следующими компетенциями: универсальными (УК). Планируемые результаты формирования компетенций и индикаторы их достижения в результате освоения дисциплины представлены в Таблице 1.

Таблица 1

Планируемые результаты освоения дисциплины, соотнесенные с индикаторами достижения компетенций обучающихся

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)
УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	ИД.УК-1.1. Анализирует проблемную ситуацию как систему, выявляя её составляющие и связи между ними	Знать: методы научного познания, в основе которых лежит рассмотрение объекта как системы: целостного комплекса взаимосвязанных элементов, методы и модели стратегического планирования З (УК-1)
	ИД.УК-1.2. Определяет пробелы в информации, необходимой для решения проблемной ситуации, и проектирует процессы по их устранению	Уметь: с использованием методов системного подхода анализировать альтернативные варианты решения исследовательских задач, вырабатывать стратегию действий и оценивать социальную эффективность реализации стратегических планов У (УК-1)
	ИД.УК-1.3. Критически оценивает надёжность источников информации, работает с противоречивой информацией из разных источников	Владеть: целостной системой навыков методологического использования системного подхода при решении проблем, возникающих при выполнении исследовательских работ, навыками отстаивания своей точки зрения при выработке стратегических планов выполнения исследовательских работ В (УК-1)
УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	ИД.УК-1.4. Разрабатывает и содержательно аргументирует стратегию решения проблемной ситуации на основе системного и междисциплинарного подходов	
	ИД.УК-1.5. Строит сценарии реализации стратегии, определяя возможные риски и предлагая пути их устранения	
	ИД.УК-2.1. Формулирует на основе поставленной проблемы проектную задачу и способ её решения через реализацию проектного управления	Знать: механизмы процесса принятия решений в рамках управления научно-исследовательским проектом на всех этапах его жизненного цикла З (УК-2)
ИД.УК-2.2. Разрабатывает концепцию проекта в рамках обозначенной проблемы: формулирует цель, задачи, обосновывает актуальность, значимость, ожидаемые результаты и возможные сферы применения	ИД.УК-2.3. Разрабатывает план реализации проекта с учётом	Уметь: действовать и принимать решения в рамках управления научно-исследовательским проектом на всех этапах его жизненного цикла У (УК-2)
		Владеть: приёмами принятия решений в рамках управления научно-

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)
	возможных рисков реализации и возможностей их устранения, планирует необходимые ресурсы, в том числе с учётом их заменяемости ИД.УК-2.4. Осуществляет мониторинг хода реализации проекта, корректирует отклонения, вносит дополнительные изменения в план реализации проекта, уточняет зоны ответственности участников проекта ИД.УК-2.5. Предлагает процедуры и механизмы оценки качества проекта, инфраструктурные условия для внедрения результатов проекта	исследовательским проектом на всех этапах его жизненного цикла В (УК-2)

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

- понятийный аппарат;
- историю компьютерных игр;

Уметь:

- интерпретировать видеоигры в контексте подходов к изучению медиа;
- применять понятийный аппарат курса для рассуждений о видеоигровой индустрии;
- анализировать конкретные компьютерные игры по различным параметрам.

Владеть:

- навыками оценки границ академического изучения видеоигр и свои возможности по дополнению научно-практического знания в этой области.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Компьютерные игры и теория медиа» является дисциплиной по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 1 «Дисциплины» образовательной программы «Технонаука и инновации». Курс читается в первом семестре, форма промежуточной аттестации – экзамен.

Для успешного освоения данной дисциплины требуются знания, полученные в рамках дисциплин: Методология социальной науки, Наука, технологии, общество.

Знания, умения и навыки, полученные при освоении данной дисциплины, применяются магистрантами в процессе прохождения учебной практике «Научно-исследовательская работа» и выполнения выпускной квалификационной работы.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов.

Таблица 2

Объем дисциплины

Типы учебных занятий и самостоятельная работа	Объем дисциплины				
	Всего	Семестр			
		1	2	3	4
Контактная работа обучающихся с преподавателем в соответствии с УП:	72	72	-	-	-
Лекции (Л)	16	16	-	-	-
Практические занятия (ПЗ)	32	32	-	-	-
Самостоятельная работа под руководством преподавателя	24	24	-	-	-
Самостоятельная работа (СР)	27	27	-	-	-

Типы учебных занятий и самостоятельная работа		Объем дисциплины				
		Всего	Семестр			
			1	2	3	4
Промежуточная аттестация	форма	Экзамен	Экзамен	-	-	-
	час.	9	9	-	-	-
Общая трудоемкость дисциплины (час./з.е.)		108/3	108/3	-	-	-

5. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Содержание дисциплины соотносится с планируемыми результатами обучения по дисциплине: через задачи, формируемые компетенции и их компоненты (знания, умения, навыки – далее ЗУВ) по средствам индикаторов достижения компетенций в соответствии с Таблицей 3.

5.1 Содержание дисциплины

Таблица 3

Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Содержание тем (разделов)	Коды компетенций	Индикаторы компетенций (в соот. с Таблицей 1)	Коды ЗУВ (в соот. с Таблицей 1)
1.	Game studies как дисциплина в контексте теории медиа	Компьютерная игра как медиум, Классические и современные подходы к исследованию игр, Game studies как дисциплина: людология, нарратология и теория медиа, Компьютерные игры vs. видеоигры	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	З (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) З (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)
2.	История компьютерных игр	Неисторическое чувство и радость забвения: компьютерные игры как лекарство от ностальгии, Компьютерные игры как проблема медиаархеологии, История компьютерных игр в контексте истории медиа. Ремедиация и премедиация	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	З (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) З (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)
3.	Нарратив в компьютерных играх	Как игры рассказывают истории?, Environmental storytelling, Процедурная	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3.	З (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) З (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Содержание тем (разделов)	Коды компетенций	Индикаторы компетенций (в соот. с Таблицей 1)	Коды ЗУВ (в соот. с Таблицей 1)
		риторика Й. Богоста, Аффордансы в компьютерных играх		ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	
4.	Визуальный опыт в компьютерных играх	Генеалогия взгляда геймера, Визуальность компьютерных игр в контексте теории медиа, Внутриигровая фотография, Эстетика глитча, Игры и кино	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	3 (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) 3 (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)
5.	Телесный опыт в компьютерных играх	Интерфейсы и контроллеры в опыте игры, Тело геймера, Биополитический дизайн компьютерных игр	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	3 (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) 3 (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)
6.	Игровой искусственный интеллект	Сильный и слабый искусственный интеллект, Генеративно- и креативно-состязательные нейросети, Будущее искусственного интеллекта в играх, Игровой искусственный интеллект: возможности и границы	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	3 (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) 3 (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)
7.	Метаигровые практики	Metagaming как проблема, Serious games, Notgames, art-games и перформансы в компьютерных играх, Геймификация	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	3 (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) 3 (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)
8.	Компьютерные игры как социально-политические платформы	Интерфейсы как инструменты идеологии (Гэллоуэй), Компьютерные игры и практики	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2.	3 (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) 3 (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Содержание тем (разделов)	Коды компетенций	Индикаторы компетенций (в соот. с Таблицей 1)	Коды ЗУВ (в соот. с Таблицей 1)
		социальной заботы, Компьютерные игры и экономика: капитализм платформ — когнитивный капитализм — людический капитализм, Компьютерные игры как лаборатории политического действия		ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	

5.2 Структура дисциплины

Таблица 4

Структура дисциплины

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Объем дисциплины, час.					Форма текущего контроля успеваемости*, промежуточной аттестации
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем по типам учебных занятий в соответствии с УП			СР	
			Л	ПЗ	СРП		
Очная форма обучения							
Тема 1	Game studies как дисциплина в контексте теории медиа	10	2	4	2	2	Д, Деб
Тема 2	История компьютерных игр	10	2	4	2	2	Д, Деб
Тема 3	Нарратив в компьютерных играх	11	2	4	2	3	Д, Деб
Тема 4	Визуальный опыт в компьютерных играх	12	2	4	2	4	Д, Деб
Тема 5	Телесный опыт в компьютерных играх	14	2	4	4	4	Д, Деб
Тема 6	Игровой искусственный интеллект	14	2	4	4	4	Д, Деб
Тема 7	Метаигровые практики	14	2	4	4	4	Д, Деб
Тема 8	Компьютерные игры как социально-политические платформы	14	2	4	4	4	Д, Деб
Промежуточная аттестация		9	-	-	-	-	Экзамен
Всего:		108/3	16	32	24	27	9

*Примечание: формы текущего контроля успеваемости: дискуссия (Д), дебаты (Деб)

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

6.1 Общие положения

Знания и навыки, полученные в результате лекций и семинарских занятий, закрепляются и развиваются в результате повторения материала, усвоенного в аудитории, путем чтения текстов и исследовательской литературы (из списков основной и дополнительной литературы) и их анализа.

Самостоятельная работа является важнейшей частью процесса высшего образования. Ее следует осознанно организовать, выделив для этого необходимое время и соответственным образом организовав рабочее пространство. Важнейшим элементом самостоятельной работы является проработка материалов прошедших занятий (анализ конспектов, чтение рекомендованной литературы) и подготовка к следующим лекциям/семинарским занятиям. Литературу, рекомендованную в программе курса, следует, по возможности, читать в течение всего семестра, концентрируясь на обусловленных программой курса темах.

Существенную часть самостоятельной работы магистранта представляет самостоятельное изучение вспомогательных учебно-методических изданий, лекционных конспектов, интернет-ресурсов и пр. Подготовка к семинарским занятиям является важной формой работы магистранта. Самостоятельная работа может вестись как индивидуально, так и при содействии преподавателя.

6.2 Рекомендации по распределению учебного времени по видам самостоятельной работы и разделам дисциплины

Тема 1. Основания современной антропологической мысли

1.1. Изучение вопросов, представленных в списке тем лекций. Повторение изученного на предыдущих лекциях материала при подготовке к последующим лекциям – 1 час.

1.2. Подготовка к занятиям по предложенным для обсуждения вопросам, самостоятельное изучение рекомендованной литературы, повторение материала лекций – 1 час. Итого: 2 часа.

Тема 2. Основания современной антропологической мысли

2.1. Изучение вопросов, представленных в списке тем лекций. Повторение изученного на предыдущих лекциях материала при подготовке к последующим лекциям – 1 час.

2.2. Подготовка к занятиям по предложенным для обсуждения вопросам, самостоятельное изучение рекомендованной литературы, повторение материала лекций – 1 час. Итого: 2 часа.

Тема 3. Постгуманизм: теория и критика

3.1. Изучение вопросов, представленных в списке тем лекций. Повторение изученного на предыдущих лекциях материала при подготовке к последующим лекциям – 1 часа.

3.2. Подготовка к занятиям по предложенным для обсуждения вопросам, самостоятельное изучение рекомендованной литературы, повторение материала лекций – 2 часов. Итого: 3 часа.

Тема 4. Трансгуманизм: теория и критика

4.1. Изучение вопросов, представленных в списке тем лекций. Повторение изученного на предыдущих лекциях материала при подготовке к последующим лекциям – 2 часа.

4.2. Подготовка к занятиям по предложенным для обсуждения вопросам, самостоятельное изучение рекомендованной литературы, повторение материала лекций – 6 часа. Итого: 4 часа.

Тема 5. Основания современной антропологической мысли

5.1. Изучение вопросов, представленных в списке тем лекций. Повторение изученного на предыдущих лекциях материала при подготовке к последующим лекциям – 2 часа.

5.2. Подготовка к занятиям по предложенным для обсуждения вопросам, самостоятельное изучение рекомендованной литературы, повторение материала лекций – 2 часа. Итого: 4 часа.

Тема 6. Основания современной антропологической мысли

6.1. Изучение вопросов, представленных в списке тем лекций. Повторение изученного на предыдущих лекциях материала при подготовке к последующим лекциям – 2 часа.

6.2. Подготовка к занятиям по предложенным для обсуждения вопросам, самостоятельное изучение рекомендованной литературы, повторение материала лекций – 2 часа. Итого: 4 часа.

Тема 7. Постгуманизм: теория и критика

7.1. Изучение вопросов, представленных в списке тем лекций. Повторение изученного на предыдущих лекциях материала при подготовке к последующим лекциям – 2 часа.

7.2. Подготовка к занятиям по предложенным для обсуждения вопросам, самостоятельное изучение рекомендованной литературы, повторение материала лекций – 2 часа. Итого: 4 часа.

Тема 8. Трансгуманизм: теория и критика

8.1. Изучение вопросов, представленных в списке тем лекций. Повторение изученного на предыдущих лекциях материала при подготовке к последующим лекциям – 2 часа.

8.2. Подготовка к занятиям по предложенным для обсуждения вопросам, самостоятельное изучение рекомендованной литературы, повторение материала лекций – 2 часа. Итого: 4 часа.

6.3 Перечень литературы для самостоятельной работы обучающегося:

1. Агамбен Дж. Идентичность без личности // Нагота, М.: Грюндриссе, 2014. - С. 78–90.
2. Большц Н. Албука медиа. М.: Европа, 2011.
3. Гумбрехт Х.-У. Производство присутствия. Что не может передать значение. М.: Новое литературное обозрение, 2006.
4. Савчук В.В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Изд-во РХГА, 2013.
5. Арора П. Фабрика досуга: производство в цифровой век // Логос. 2015. №3 (105). С. 88–119.
6. Горц А. Нематериальное. Знание, стоимость и капитал. М.: ВШЭ, 2010.
7. Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. Коллективная монография. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. 498 с.
8. Срничек Н. Капитализм платформ. М.: ВШЭ, 2019.
9. Galloway A. R. The Interface Effect. Polity Press, 2012.
10. Критика цифрового разума. СПб.: Академия исследования культуры, 2018. 305 с.
11. Маклюэн Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2011.
12. Серль Дж. Сознание, мозг и программы. Перевод на русский язык: А.Л. Блинов. // Электронная публикация: Центр гуманитарных технологий. 10.12.2013. URL: <https://gtmarket.ru/library/articles/6661>
13. Bogost I. Persuasive games: The expressive power of videogames. – Mit Press, 2010.
14. Жижек С. Идеология — это дополненная реальность // Нож. 2017. <https://knife.media/incontinence-of-the-void/>
15. Фуко М. Лекция 17 марта 1976 года // Нужно защищать общество. СПб.: Наука, 2005.
16. Флюссер В. За философию фотографии. СПб.: Изд-во Европейского университета, 2008.
17. Богост Я. Видеоигры — это бардак // Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования / Под редакцией В. В. Савчука. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 292–319.
18. Бостром Н. Искусственный интеллект. Этапы. Угрозы. Стратегии. М.: МИФ, 2015.

19. Буглак С. С. Вторжение языка компьютерных игр в пустыню Реального // Медиафилософия IX. Языки медиафилософии. СПб.: Издательство РХГА, 2013. С. 131–136.
20. Буглак С. С., Латыпова А. Р., Ленкевич А. С., Очеретяный К. А., Скоморох М.М. Образ другого в компьютерных играх // Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология. Т. 33. 2017. Вып. 2. С. 242–253.
21. Вирилио П. Машина зрения. СПб.: Наука, 2004.
22. Деннет Д. Как исследовать человеческое сознание эмпирически // История философии. 2005. Вып. 12. С. 198–221.
23. Жагун-Линник Э. Осмысление эстетического в глитч-арте // Артикульт. 2017. 27(3). С. 144–150.
24. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007.
25. Киттлер Ф. Оптические медиа. М.: Логос/Гнозис, 2009.
26. Латыпова А. Р., Ленкевич А. С. § 24. Интерфейс как (с)ложная форма чувственности // Визуальная экология: формирование дисциплины. СПб.: Издательство РХГА, 2016. С. 366–401.
27. Ленкевич А. С. «Ты в своем теле?!». Исследование биополитического дизайна интерфейсов // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2021. Том 3. № 2. С. 141–165.
28. Логос. № 1(103), 2015. М.: Издательство Института Гайдара.
29. Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования / Под редакцией В. В. Савчука. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. 328 с.
30. Международный журнал исследований культуры. № 1 (34) 2019: Компьютерные игры: геймдизайн культуры.
31. Муждаба А. Д. Попробуйте повернуться: к генеалогии игровой перспективы от первого лица // Новое литературное обозрение. 2019. № 158.
32. Очеретяный К. А., Колесникова Д. А. Эпистемологические функции компьютерных игр // *Технологос*. 2018. № 2. С. 27–38.
33. Скоморох М. М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры? // Международный журнал исследований культуры. № 2(15), 2014.
34. Сулова Е. Язык как интерфейс: перевод и цифровая гуманитаристика // Практики и интерпретации: журнал филологических, образовательных и культурных исследований. 2016. № 3. С. 25–38.
35. Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
36. Хуэй Ю. О существовании дигитальных объектов // *Pop-philosophy* [Интервью]. URL: <http://pop-philosophy.net/o-sushhestvovanii-digitalnykh-obektov>
37. Цилински З. Археология медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2019.
38. Шевцов К. П. Компьютерные игры как предмет философского анализа // Вестник СПбГУ. Сер. 17. 2016. Вып. 1. С. 98–103.
39. Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. М.: Сеанс, 2018.
40. Гэллоуэй А. Экскоммуникация. Три эссе о медиа и медиации. М.: Ад Маргинем Пресс, 2022.
41. Эпштейн М. Н. Хаптика. Человек осязающий // Эпштейн М. Н. Философия тела / Тульчинский Г. Л. Тело свободы. СПб.: Алетейя, 2006.
42. Янссон М. От Plaintext Players до Avatars Actors: небольшое исследование на тему перформансов в онлайн-играх // *Gamestudies.ru*. 2013.
43. Aarseth E. *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player*.
44. Aarseth E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press. 1997.
45. Bogost I., Montfort N. *Platform Studies*. MIT Press, 2009.
46. Bolter J. D. Grusin R. *Remediation: Understanding New Media*. USA, 2000. 312 p.

47. Consalvo M. There is No Magic Circle // Games and Culture. Vol. 4. № 4. 2009. P. 408–417.
- Copier, M. Beyond the magic circle: A network perspective on role-play in online games. PhD Dissertation. Utrecht, 2007.
48. Fizek S. Automation of Play: Theorizing Self-playing Games and Post-human Ludic Agents // Journal of Gaming Virtual Worlds. 2018. Vol. 10. № 3. P. 203–218.
49. Galactica Media: Journal of Media Studies. № 4. 2019: Компьютерные игры: грамматика интерфейсов.
50. Juul J. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. The MIT Press, 2012.
51. Norgaard R. T. The Body under the Mask: Unveiling the Corporeal Practice of Gamers // Perspectives on the Gamer, Luton, UK, 2010. URL: <http://underthemask.wdfiles.com/local--files/papers-2010/RNoergaard.pdf>
52. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
53. Serada A. Phantom Affordances in Video Games // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2019. № 4.
54. Yannakakis G. N., Togelius J. Artificial Intelligence and Games. Springer, 2018.

6.4 Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы

Для обеспечения самостоятельной работы магистрантов по дисциплине «Компьютерные игры и теория медиа» разработано учебно-методическое обеспечение в составе:

1. Контрольные задания для подготовки к процедурам текущего контроля (п. 7.2 Рабочей программы).
2. Типовые задания для подготовки к промежуточной аттестации (п. 7.4 Рабочей программы).
3. Рекомендуемые основная, дополнительная литература, Интернет-ресурсы и справочные системы (п. 8, 9 Рабочей программы).
4. Рабочая программа дисциплины размещена в электронной информационно-образовательной среде Университета на электронном учебно-методическом ресурсе АНООВО «ЕУСПб» — образовательном портале LMS Sakai — Sakai@EU.

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

7.1 Показатели, критерии и оценивание компетенций и индикаторов их достижения в процессе текущей аттестации

Информация о содержании и процедуре текущего контроля успеваемости, методике оценивания знаний, умений и навыков обучающегося в ходе текущего контроля доводятся научно-педагогическими работниками Университета до сведения обучающегося на первом занятии по данной дисциплине.

Текущий контроль предусматривает подготовку магистрантов к каждому практическому занятию, подготовка к дебатам, участие в дискуссиях, активное слушание на лекциях. Магистрант должен присутствовать на практических занятиях, отвечать на поставленные вопросы, показывая, что прочитал разбираемую литературу, представлять содержательные реплики по темам обсуждения.

Текущий контроль проводится в форме оценивания выполнения домашних заданий и кейсов, демонстрирующей степень знакомства с дополнительной литературой.

Таблица 5

**Показатели, критерии и оценивание компетенций и индикаторов их
достижения в процессе текущей аттестации**

Наименование тем (разделов)	Коды компетенций	Индикаторы компетенций	Коды ЗУВ (в соот. с Таблицей 1)	Формы текущего контроля успеваемости	Результаты текущего контроля
Game studies как дисциплина в контексте теории медиа	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	З (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) З (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)	Дискуссия Дебаты	зачтено/ не зачтено зачтено/ не зачтено
История компьютерных игр	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	З (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) З (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)	Дискуссия Дебаты	зачтено/ не зачтено зачтено/ не зачтено
Нарратив в компьютерных играх	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	З (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) З (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)	Дискуссия Дебаты	зачтено/ не зачтено зачтено/ не зачтено
Визуальный опыт в компьютерных играх	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	З (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) З (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)	Дискуссия Дебаты	зачтено/ не зачтено зачтено/ не зачтено
Телесный опыт в компьютерных играх	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	З (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) З (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)	Дискуссия Дебаты	зачтено/ не зачтено зачтено/ не зачтено

Наименование тем (разделов)	Коды компетенций	Индикаторы компетенций	Коды ЗУВ (в соот. с Таблицей 1)	Формы текущего контроля успеваемости	Результаты текущего контроля
Игровой искусственный интеллект	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	З (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) З (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)	Дискуссия Дебаты	зачтено/ не зачтено зачтено/ не зачтено
Метаигровые практики	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	З (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) З (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)	Дискуссия Дебаты	зачтено/ не зачтено зачтено/ не зачтено
Компьютерные игры как социально-политические платформы	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	З (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) З (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)	Дискуссия Дебаты	зачтено/ не зачтено зачтено/ не зачтено

Таблица 6

Критерии оценивания

Формы текущего контроля успеваемости	Критерии оценивания
Дискуссия	пассивность, участие без представления аргументов и обоснования точки зрения, несформированность навыков профессиональной коммуникации в группе - не зачтено представление аргументированной научной позиции, обоснование точки зрения в дискуссии, демонстрация навыков профессиональной коммуникации в группе - зачтено
Дебаты	проблема раскрыта, в целом. Проведен анализ проблемы. Большинство выводов обоснованные. Представляемая информация систематизирована и последовательна. Используются профессиональные термины. Ответы на вопросы полные и/или частично полные – зачтено проблема не раскрыта. Отсутствуют выводы. Представляемая информация логически не связана. Не использованы профессиональные термины. Ответы на вопросы не даны – не зачтено

7.2 Контрольные задания для текущей аттестации

Примерный материал для дискуссий

Тема 1-4

Дискуссия

Форма проведения: семинарское занятие проводится в форме дискуссии. Ее формат — дискуссия между студентами или группами студентов — определяется преподавателем.

Студенты в рамках самостоятельной работы читают и анализируют содержание предложенного им текста (текстов) из перечня литературы по курсу, смотрят предоставленный преподавателем в учебных целях видеоматериал (ссылки на который предоставляется преподавателем), знакомятся с актуальной и релевантной теме семинара информацией: выделяют основной тезис (тезисы) и аргументы, приводимые в его поддержку автором.

В рамках работы на семинаре студент участвует в обсуждении текста/проблемы, представляя результаты своей самостоятельной работы, предлагая для дискуссионного обсуждения выявленные им тезис, аргументы в его пользу и возможные контраргументы с целью опровержения данного тезиса. По окончании дискуссии студент должен быть готов дать свою оценку дискутируемому на семинаре тезису (тезисам): являются ли они достаточно обоснованными или нет.

Дебаты

Семинар, проходящий в форме дебатов, представляет собой такую форму обсуждения заданных для прочтения текстов и/или предложенных к изучению иных материалов (подкастов, видеолекций, видеоматериалов, игр и т.п.), в которой участники семинара, разбившись на группы, представляют некоторые противоположные позиции по одной проблеме.

Порядок подготовки к дебатам

1) С текстами и другими материалами, выносимыми для обсуждения на дебаты, студенты знакомятся в течение времени, отведенного на самостоятельную работу. Тексты и материалы выбираются исходя из заявленной проблематики для демонстрации различных или противоположных подходов к анализу разбираемой проблемы. Тема определяется преподавателем, ведущим занятия. Возможно проведение дебатов с предварительным обсуждением текстов и других материалов в аудитории в рамках отдельного семинара (на усмотрение преподавателя практики).

В рамках самостоятельной подготовки к дебатам студенты:

- внимательно прочитывают и разбирают аргументацию всех представленных для дебатов текстов и материалов: формулируют главный тезис и поддерживающие данный тезис аргументы;- разрабатывают контраргументацию как для тезисов, выявленных в текстах/материалах, представляемых другими группами (не менее 2 контраргументов на каждый текст), так и для тезиса, отстаиваемого в выбранном для представления тексте/материале;

- внимательно изучают предложенные материалы (подкасты, видеолекции, видеоматериалы, игры и т.п.) и продумывают аргументацию, которую можно выстроить на основе данного материала;

- разрабатывают план ответа на возможные возражения к тезису, отстаиваемому в выбранном для представления тексте/материале;

- при необходимости знакомятся с дополнительной исследовательской литературой по теме;

- возможно привлечение иных источников для прояснения и поддержки тезиса.

В подготовке необходимо участие всех студентов, поскольку в ходе дебатов преподаватель может вызвать для ответа на контраргументы любого представителя группы.

2) Участникам дается 45 минут в аудитории для построения стратегии работы в группе, формулирования позиции, выработки аргументов и контраргументов к позиции оппонентов. Студенты самостоятельно разделяются на две группы. В случае, если количество участников в группах будет слишком несимметричным (разница в 30% и более

от числа участников в более многочисленной группе), преподаватель должен перераспределить группы, уравнивая разницу в количестве участников (разница количества участников в группах не более 30%). Поскольку одной из целей дебатов является выработка навыка выявлять и анализировать аргументацию текста, а также подбирать аргументы в пользу предлагаемого тезиса, отсутствие изначальной солидарности с позицией автора не является критичным для участия в дебатах.

Порядок проведения дебатов

1) Выступление по одному участнику от каждой группы с презентацией основного тезиса выбранного текста/материала (5-7 минут). Данного спикера от команды студенты выбирают самостоятельно.

2) Последовательно каждой группе предъявляются контраргументы в виде вопросов или комментариев (не более 3 минут на каждый контраргумент), на каждый из которых после краткого совещания (1-2 минуты) представитель группы, выбираемый преподавателем, должен представить ответ (не более 5 минут).

3) После совещания представитель каждой группы произносит заключительную речь о том, какая позиция с точки зрения группы оказалась наиболее убедительной по разбираемому вопросу (не более 5 минут).

Примерный перечень тем дебатов:

Game и play: два подхода к пониманию функций и механизмов игры

Тема дебатов определяется преподавателем в зависимости от интересов и уровня подготовки студентов.

7.3 Показатели, критерии и оценивание компетенций и индикаторов их достижения в процессе промежуточной аттестации

Форма промежуточной аттестации – экзамен, оценка за экзамен в форме письменного экзамена.

Перед экзаменом проводится консультация, на которой преподаватель отвечает на вопросы магистрантов.

В результате промежуточного контроля знаний студенты получают аттестацию по дисциплине.

Таблица 7

Показатели, критерии и оценивание компетенций и индикаторов их достижения в процессе промежуточной аттестации

Форма промежуточной аттестации/вид промежуточной аттестации	Коды компетенций	Индикаторы компетенций (в соот. с Таблицей 1)	Коды ЗУБ (в соот. с Таблицей 1)	Критерии оценивания	Оценка
Экзамен/письменные ответы	УК-1 УК-2	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5. ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	З (УК-1) У (УК-1) В (УК-1) З (УК-2) У (УК-2) В (УК-2)	Магистрант дает ответы на вопросы билета, для которых характерно: <ul style="list-style-type: none"> глубокое усвоение программного материала, изложение его исчерпывающе, последовательно, четко, умение делать обоснованные выводы, соблюдение норм устной и письменной литературной речи; 	отлично
				Магистрант верно отвечает на вопрос, указанный в билете,	хорошо

Форма промежуточной аттестации/вид промежуточной аттестации	Коды компетенций	Индикаторы компетенций (в соот. с Таблицей 1)	Коды ЗУВ (в соот. с Таблицей 1)	Критерии оценивания	Оценка
				<p>при условии, что ответ на вопрос характеризуется отсутствием серьезных, значимых неточностей, при следующих характеристиках ответа:</p> <ul style="list-style-type: none"> • твердое знание материала курса, • последовательное изложение материала, • знание теоретических положений без обоснованной их аргументации, соблюдение норм устной и письменной литературной речи; 	
				<p>Магистрант представляет правильный ответ на теоретический вопрос, указанный в билете, при условии, что ответ на вопрос характеризуется значительными неточностями, при следующих параметрах ответа:</p> <ul style="list-style-type: none"> • знание основного материала, но владение им не в полном объеме, • допущение существенных неточностей, недостаточно правильных формулировок, • допущение нарушения логической последовательности в изложении материала, наличие нарушений норм литературной устной и письменной речи. 	удовлетворительно
				<p>Магистрант представляет ответ на вопрос билета, свидетельствующий о некомпетентности магистранта, при следующих параметрах ответа:</p> <ul style="list-style-type: none"> • незнание значительной части программного материала, • наличие существенных ошибок в определениях, формулировках, понимании теоретических положений; • бессистемность при ответе на поставленный вопрос, • отсутствие в ответе логически корректного анализа, аргументации, классификации, наличие нарушений норм устной и письменной 	не удовлетворительно

Форма промежуточной аттестации/вид промежуточной аттестации	Коды компетенций	Индикаторы компетенций (в соот. с Таблицей 1)	Коды ЗУВ (в соот. с Таблицей 1)	Критерии оценивания	Оценка
				литературной речи.	

Результаты сдачи промежуточной аттестации оцениваются по стобальной системе оценки в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке организации и проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в АНООВО «ЕУСПб» следующим образом согласно таблице 7а.

Таблица 7а

Система оценки знаний обучающихся

Пятибалльная (стандартная) система	Стобалльная система оценки	Бинарная система оценки
5 (отлично)	100-81	зачтено
4 (хорошо)	80-61	
3 (удовлетворительно)	60-41	
2 (неудовлетворительно)	40 и менее	не зачтено

Результаты промежуточного контроля по дисциплине, выраженные в оценках «удовлетворительно», «хорошо», «отлично» показывают уровень сформированности у обучающегося компетенций по дисциплине в соответствии с картами компетенций образовательной программы «Технонаука и инновации» по направлению подготовки 39.04.01 Социология (уровень магистратуры).

Результаты промежуточного контроля по дисциплине, выраженные в бинарной системе «неудовлетворительно», показывают не сформированность у обучающегося компетенций по дисциплине в соответствии с картами компетенций образовательной программы «Технонаука и инновации» по направлению подготовки 39.04.01 Социология (уровень магистратуры).

7.4 Типовые задания к промежуточной аттестации

Примерный перечень вопросов к экзамену:

1. Компьютерные игры как медиа: специфика медиатеоретического анализа
2. Нарративные, визуальные и коммуникативные особенности компьютерных игр
3. Игровой искусственный интеллект в контексте теории медиа: риски, возможности, перспективы
4. Геймификация в теоретической оптике game studies: технологии, проблемы, альтернативы

7.5 Средства оценки индикаторов достижения компетенций

Таблица 8

Средства оценки индикаторов достижения компетенций

Коды компетенций	Индикаторы компетенций (в соот.с Таблицей 1)	Средства оценки (в соот. с Таблицами 5, 7)
УК-1	ИД.УК-1.1. ИД.УК-1.2. ИД.УК-1.3. ИД.УК-1.4. ИД.УК-1.5.	дискуссия (Д), дебаты (Деб), вопросы к экзамену
УК-2	ИД.УК-2.1. ИД.УК-2.2. ИД.УК-2.3. ИД.УК-2.4. ИД.УК-2.5.	дискуссия (Д), дебаты (Деб), вопросы к экзамену

Описание средств оценки индикаторов достижения компетенций

Средства оценки (в соот. с Таблицами 5, 7)	Рекомендованный план выполнения работы
Дискуссия	<p>Магистранту рекомендуется в ходе подготовки и участия в дискуссии по темам дисциплины, совершать следующие действия:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Анализировать проблемную ситуацию, определять пробелы в информации, оценивать надёжность источников информации, разрабатывать стратегию решения проблемной ситуации на основе системного и междисциплинарного подходов, строить сценарии реализации стратегии, определяя возможные риски и предлагая пути их устранения 2. Разрабатывать концепцию и план реализации проекта для решения обозначенной проблемы: формулировать цель, задачи, обосновывает актуальность, значимость, ожидаемые результаты и возможные сферы применения, осуществлять мониторинг хода реализации проекта, оценивать качество проекта
Дебаты	<p>Магистрант должен быть готовым в ходе подготовки и участия в дебатах, выполнять следующие действия:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Анализировать проблемную ситуацию, определять пробелы в информации, оценивать надёжность источников информации, разрабатывать стратегию решения проблемной ситуации на основе системного и междисциплинарного подходов, строить сценарии реализации стратегии, определяя возможные риски и предлагая пути их устранения 2. Разрабатывать концепцию и план реализации проекта для решения обозначенной проблемы: формулировать цель, задачи, обосновывает актуальность, значимость, ожидаемые результаты и возможные сферы применения, осуществлять мониторинг хода реализации проекта, оценивать качество проекта
Вопросы к экзамену	<p>Магистрант должен быть готовым в ходе подготовки и ответа на экзаменационные вопросы, выполнять следующие действия:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Анализировать проблемную ситуацию, определять пробелы в информации, оценивать надёжность источников информации, разрабатывать стратегию решения проблемной ситуации на основе системного и междисциплинарного подходов, строить сценарии реализации стратегии, определяя возможные риски и предлагая пути их устранения 2. Разрабатывать концепцию и план реализации проекта для решения обозначенной проблемы: формулировать цель, задачи, обосновывает актуальность, значимость, ожидаемые результаты и возможные сферы применения, осуществлять мониторинг хода реализации проекта, оценивать качество проекта

8. ОСНОВНАЯ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА**8.1. Основная литература**

1. Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл ; пер. с англ. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 640 с. - ISBN 978-5-96142-512-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1077943>. – Режим доступа: по подписке.

2. Философская аналитика цифровой эпохи : сборник научных статей / отв. ред. Л. В. Шиповалова, С. И. Дудник. - Санкт-Петербург : СПбГУ, 2020. - 368 с. - ISBN 978-5-288-06053-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1244181>. – Режим доступа: по подписке.

8.2. Дополнительная литература

1. Агамбен Дж. Идентичность без личности // Нагота, М.: Грюндриссе, 2014. - С. 78–90.
2. Большц Н. Албука медиа. М.: Европа, 2011.
3. Гумбрехт Х.-У. Производство присутствия. Что не может передать значение. М.: Новое литературное обозрение, 2006.
4. Савчук В.В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Изд-во РХГА, 2013.
5. Арора П. Фабрика досуга: производство в цифровой век // Логос. 2015. №3 (105). С. 88–119.

6. Горц А. Нематериальное. Знание, стоимость и капитал. М.: ВШЭ, 2010.
7. Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. Коллективная монография. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. 498 с.
8. Срничек Н. Капитализм платформ. М.: ВШЭ, 2019.
9. Galloway A. R. The Interface Effect. Polity Press, 2012.
10. Критика цифрового разума. СПб.: Академия исследования культуры, 2018. 305 с.
11. Маклюэн Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2011.
12. Серль Дж. Сознание, мозг и программы. Перевод на русский язык: А.Л. Блинов. // Электронная публикация: Центр гуманитарных технологий. 10.12.2013. URL: <https://gtmarket.ru/library/articles/6661>
13. Bogost I. Persuasive games: The expressive power of videogames. – Mit Press, 2010.
14. Жижек С. Идеология — это дополненная реальность // Нож. 2017. <https://knife.media/incontinence-of-the-void/>
15. Фуко М. Лекция 17 марта 1976 года // Нужно защищать общество. СПб.: Наука, 2005.
16. Флюссер В. За философию фотографии. СПб.: Изд-во Европейского университета, 2008.
17. Богост Я. Видеоигры — это бардак // Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования / Под редакцией В. В. Савчука. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 292–319.
18. Бостром Н. Искусственный интеллект. Этапы. Угрозы. Стратегии. М.: МИФ, 2015.
19. Буглак С. С. Вторжение языка компьютерных игр в пустыню Реального // Медиафилософия IX. Языки медиафилософии. СПб.: Издательство РХГА, 2013. С. 131–136.
20. Буглак С. С., Латыпова А. Р., Ленкевич А. С., Очеретяный К. А., Скоморох М.М. Образ другого в компьютерных играх // Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология. Т. 33. 2017. Вып. 2. С. 242–253.
21. Вирилио П. Машина зрения. СПб.: Наука, 2004.
22. Деннет Д. Как исследовать человеческое сознание эмпирически // История философии. 2005. Вып. 12. С. 198–221.
23. Жагун-Линник Э. Осмысление эстетического в глитч-арте // Артикульт. 2017. 27(3). С. 144–150.
24. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007.
25. Киттлер Ф. Оптические медиа. М.: Логос/Гнозис, 2009.
26. Латыпова А. Р., Ленкевич А. С. § 24. Интерфейс как (с)ложная форма чувственности // Визуальная экология: формирование дисциплины. СПб.: Издательство РХГА, 2016. С. 366–401.
27. Ленкевич А. С. «Ты в своем теле?!». Исследование биополитического дизайна интерфейсов // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2021. Том 3. № 2. С. 141–165.
28. Логос. № 1(103), 2015. М.: Издательство Института Гайдара.
29. Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования / Под редакцией В. В. Савчука. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. 328 с.
30. Международный журнал исследований культуры. № 1 (34) 2019: Компьютерные игры: геймдизайн культуры.
31. Муждаба А. Д. Попробуйте повернуться: к генеалогии игровой перспективы от первого лица // Новое литературное обозрение. 2019. № 158.
32. Очеретяный К. А., Колесникова Д. А. Эпистемологические функции компьютерных игр // Технологос. 2018. № 2. С. 27–38.
33. Скоморох М. М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры? // Международный журнал исследований культуры. № 2(15), 2014.

34. Сулова Е. Язык как интерфейс: перевод и цифровая гуманитаристика // Практики и интерпретации: журнал филологических, образовательных и культурных исследований. 2016. № 3. С. 25–38.
35. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
36. Хуэй Ю. О существовании дигитальных объектов // Pop-philosophy [Интервью]. URL: <http://pop-philosophy.net/o-sushhestvovanii-digitalnykh-obektov>
37. Цилински З. Археология медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2019.
38. Шевцов К. П. Компьютерные игры как предмет философского анализа // Вестник СПбГУ. Сер. 17. 2016. Вып. 1. С. 98–103.
39. Эльзесер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. М.: Сеанс, 2018.
40. Гэллоуэй А. Экскоммуникация. Три эссе о медиа и медиации. М.: Ад Маргинем Пресс, 2022.
41. Эпштейн М. Н. Хаптика. Человек осязающий // Эпштейн М. Н. Философия тела / Тульчинский Г. Л. Тело свободы. СПб.: Алетейя, 2006.
42. Янссон М. От Plaintext Players до Avatars Actors: небольшое исследование на тему перформансов в онлайн-играх // Gamestudies.ru. 2013.
43. Aarseth E. I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player.
44. Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press. 1997.
45. Bogost I., Montfort N. Platform Studies. MIT Press, 2009.
46. Bolter J. D. Grusin R. Remediation: Understanding New Media. USA, 2000. 312 p.
47. Consalvo M. There is No Magic Circle // Games and Culture. Vol. 4. № 4. 2009. P. 408–417.
- Copier, M. Beyond the magic circle: A network perspective on role-play in online games. PhD Dissertation. Utrecht, 2007.
48. Fizek S. Automation of Play: Theorizing Self-playing Games and Post-human Ludic Agents // Journal of Gaming Virtual Worlds. 2018. Vol. 10. № 3. P. 203–218.
49. Galactica Media: Journal of Media Studies. № 4. 2019: Компьютерные игры: грамматика интерфейсов.
50. Juul J. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. The MIT Press, 2012.
51. Norgaard R. T. The Body under the Mask: Unveiling the Corporeal Practice of Gamers // Perspectives on the Gamer, Luton, UK, 2010. URL: <http://underthemask.wdfiles.com/local-files/papers-2010/RNoergaard.pdf>
52. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
53. Serada A. Phantom Affordances in Video Games // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2019. № 4.
54. Yannakakis G. N., Togelius J. Artificial Intelligence and Games. Springer, 2018.

9. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

9.1 Программное обеспечение

При осуществлении образовательного процесса магистрантами и профессорско-преподавательским составом используется следующее лицензионное программное обеспечение:

1. OS Microsoft Windows (OVS OS Platform)
2. MS Office (OVS Office Platform)
3. Adobe Acrobat Professional 11.0 MLP AOO License RU
4. Adobe CS5.5 Design Standart Win IE EDU CLP
5. ABBYY FineReader 11 Corporate Edition
6. ABBYY Lingvo x5

7. Adobe Photoshop Extended CS6 13.0 MLP AOO License RU
8. Adobe Acrobat Reader DC /Pro – бесплатно
9. Google Chrome – бесплатно
10. Opera – бесплатно
11. Mozilla – бесплатно
12. VLC – бесплатно

9.2 Перечень информационно-справочных систем и профессиональных баз данных информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины:

Информационно-справочные системы

1. Гарант.Ру. Информационно-правовой портал: <http://www.garant.ru>
2. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»: <http://window.edu.ru/>
3. Открытое образование. Ассоциация «Национальная платформа открытого образования»: <http://npoed.ru>
4. Официальная Россия. Сервер органов государственной власти Российской Федерации: <http://www.gov.ru>
5. Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации: <http://pravo.gov.ru>
6. Правовой сайт КонсультантПлюс: <http://www.consultant.ru/sys>
7. Российское образование. Федеральный портал: <http://www.edu.ru>

Профессиональные базы данных информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. Google. Книги: <https://books.google.com>
2. Internet Archive: <https://archive.org>
3. Koob.ru. Электронная библиотека «Куб»: <http://www.koob.ru/philosophy/>
4. SOC.LIB.RU. Социология, психология, управление: <http://soc.lib.ru/>
5. Socioline.ru. Учебники, монографии по социологии: <http://socioline.ru>
6. Библиотека Гумер – гуманитарные науки: <http://www.gumer.info>
7. Библиотека Ихтика [ihtik.lib.ru]: <http://ihtik.lib.ru/>
8. Докусфера — Российская национальная библиотека: <http://leb.nlr.ru>
9. ЕНИП — Электронная библиотека «Научное наследие России»: <http://e-heritage.ru/>
10. Интелрос. Интеллектуальная Россия: <http://www.intelros.ru/>
11. Национальная электронная библиотека НЭБ: <http://www.rusneb.ru>
12. Неприкосновенный запас: <http://magazines.russ.ru/nz/>
13. Президентская библиотека: <http://www.prlib.ru>
14. Российская государственная библиотека: <http://www.rsl.ru/>
15. Российская национальная библиотека: <http://www.nlr.ru/poisk/>

9.3 Лицензионные электронные ресурсы библиотеки Университета

Профессиональные базы данных:

1. **Cambridge University Press** — полнотекстовая коллекция журналов издательства Cambridge University Press: <https://www.cambridge.org;>
2. **East View** – 100 ведущих российских журналов по гуманитарным наукам (архив и текущая подписка): <https://dlib.eastview.com/browse;>
3. **Ebook Central** коллекция электронных книг **Academic Complete** библиотеки компании ProQuest — **Ebook Central** — более 140 тыс. электронных научных книг крупнейших издательств мира: <https://ebookcentral.proquest.com;>
4. **EBSCO** – научные журналы, справочники, полнотекстовые и многопрофильные

- базы данных: <http://search.ebscohost.com>;
5. **eLIBRARY.RU** — Российский информационно-аналитический портал в области науки, технологии, медицины и образования, содержащий рефераты и полные тексты научных статей и публикаций, наукометрическая база данных: <http://elibrary.ru>;
 6. **JSTOR** — полнотекстовая база данных междисциплинарного характера, включающая более тысячи научных журналов по гуманитарным, социальным наукам и математике с их первого выпуска: <http://www.jstor.org/>;
 7. **Oxford Reference Online** — словари издательства Oxford University Press - <http://www.oxfordreference.com/>;
 8. **Oxford University Press** — полнотекстовая коллекция журналов издательства Oxford University Press (текущая подписка и архив): <http://www.oxfordjournals.org/en/>;
 9. **Project MUSE Standard Collection** — полные тексты более чем 300 журналов по гуманитарным наукам зарубежных научных издательств: <http://muse.jhu.edu/>;
 10. **ProQuest Dissertations & Theses** — база диссертаций и дипломных работ: <http://search.proquest.com/pqdtglobal/dissertations>;
 11. **Sage** — полнотекстовая коллекция журналов издательства Sage (текущая подписка и архив): <http://online.sagepub.com/>;
 12. **SCOPUS** – реферативная наукометрическая база данных: <https://www.scopus.com>;
 13. **Taylor&Francis** – полнотекстовая коллекция журналов издательства Taylor&Francis (текущая подписка и архив) – <http://www.tandfonline.com/>;
 14. **Web of Science** — реферативная наукометрическая база данных: <http://apps.webofknowledge.com>;
 15. **Университетская информационная система РОССИЯ** — база электронных ресурсов для учебных программ и исследовательских проектов в области социально-гуманитарных наук: <http://www.uisrussia.msu.ru/>;
 16. Электронные журналы по подписке (текущие номера научных зарубежных журналов)

Электронные библиотечные системы:

1. **Znanium.com** – Электронная библиотечная система (ЭБС) – <http://znanium.com/>;
2. Университетская библиотека онлайн – Электронная библиотечная система (ЭБС) – <http://biblioclub.ru/>

9.4 Электронная информационно-образовательная среда Университета

Образовательный процесс по дисциплине поддерживается средствами электронной информационно-образовательной среды Университета, которая включает в себя электронный учебно-методический ресурс АНООВО «ЕУСПб» — образовательный портал LMS Sakai — Sakai@EU, лицензионные электронные ресурсы библиотеки Университета, официальный сайт Университета (Европейский университет в Санкт-Петербурге [<https://eu.spb.ru>]), локальную сеть и корпоративную электронную почту Университета, и обеспечивает:

- доступ к учебным планам, рабочим программам дисциплин (модулей), практик и к изданиям электронных библиотечных систем и электронным образовательным ресурсам, указанным в рабочих программах;
- фиксацию хода образовательного процесса, результатов промежуточной аттестации и результатов освоения основной образовательной программы;
- формирование электронного портфолио обучающегося, в том числе сохранение работ обучающегося, рецензий и оценок за эти работы со стороны любых участников образовательного процесса;

- взаимодействие между участниками образовательного процесса, в том числе синхронное и (или) асинхронное взаимодействие посредством сети «Интернет» (электронной почты и т.д.).

Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронным ресурсам библиотеки Университета, содержащей издания учебной, учебно-методической и иной литературы по изучаемой дисциплине

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

В ходе реализации образовательного процесса используются специализированные многофункциональные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа (практических занятий, лабораторных работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованные специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Проведение занятий лекционного типа обеспечивается демонстрационным оборудованием.

Помещения для самостоятельной работы оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

Для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов предоставляется возможность присутствия в аудитории вместе с ними ассистента (помощника). Для слабовидящих предоставляется возможность увеличения текста на экране ПК. Для самостоятельной работы лиц с ограниченными возможностями здоровья в помещении для самостоятельной работы организовано одно место (ПК) с возможностями бесконтактного ввода информации и управления компьютером (специализированное лицензионное программное обеспечение – Camera Mouse, веб камера). Библиотека университета предоставляет удаленный доступ к электронным ресурсам библиотеки Университета с возможностями для слабовидящих увеличения текста на экране ПК. Лица с ограниченными возможностями здоровья могут при необходимости воспользоваться имеющимся в университете креслом-коляской. В учебном корпусе имеется адаптированный лифт. На первом этаже оборудован специализированный туалет. У входа в здание университета для инвалидов оборудована специальная кнопка, входная среда обеспечена информационной доской о режиме работы университета, выполненной рельефно-точечным тактильным шрифтом (азбука Брайля).

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«Компьютерные игры и теория медиа»**