

Код та назва дисципліни українською мовою / Назва дисципліни англійською мовою	1-B12-034-02 Ігрові концепції культури / Game concepts of culture
Рекомендується для галузі знань (спеціальності, освітньої програми)	
Кафедра (зазначити повну назву кафедри)	кафедра філософії
П.І.П. НПП (за можливості)	Шаталович І.В.
Рівень ВО	перший (бакалаврський)
КУРС, семестр (в якому буде викладатись)	
Мова викладання	українська
Пререквізити (передумови вивчення дисципліни)	
Чому це цікаво/треба вивчати	Курс буде важливим для пізнання себе, глибшого розуміння культури та налагодження взаємодії через гру як універсальну форму людського вираження. Гра є багатограним культурним явищем, яке проявляється у релігії, мистецтві, ритуалах, спорті та повсякденній поведінці. Ми часто не помічаємо ігрових елементів у серйозних сферах життя або недооцінюємо їх значення. Усвідомлення філософських та культурних концепцій гри допоможе не лише краще орієнтуватися в культурному середовищі, а й розвинути здатність до творчого мислення, діалогу та самовираження.
Перелік тем з дисципліни	1. Гра як культурний феномен: від міфу до сучасності: походження гри в культурі; гра у ритуалі, міфі, мистецтві; межі між грою та «реальністю». 2. Філософські інтерпретації гри: Г. Гайзінга, Й. Хьойзінга, Р. Кайюа: «Homo Ludens»: людина як граюча істота; типологія ігор (змагання, удавання, ризик тощо); критика та сучасне переосмислення. 3. Гра як форма творчості, комунікації й самовираження: гра в літературі, театрі, мистецтві; іронія, пародія, маска; мова гри і культура смислів. 4. Ігрові практики в дитинстві, освіті та вихованні: виховний і розвивальний потенціал гри; символічна гра як основа уяви; ігрові

	методики в навчальному процесі. 5. Ігрове в цифровій культурі: від віртуальності до гейміфікації: комп'ютерні ігри як культурний текст; гра як засіб соціалізації в цифровому середовищі; гейміфікація освіти, бізнесу, дозволя. 6. Межі гри: етика, залежність, маніпуляція: коли гра стає небезпечною; азарт і залежність; гра у владу, релігію, політику: маска чи маніпуляція?
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (<i>компетентність</i>)	Здатність аналізувати ігрові форми як елементи культури в історичному, соціальному та символічному контекстах та усвідомлювати їхній вплив на творчість, комунікацію й особисту участь у культурних практиках.
Очікувані результати навчання	Знати основні концепції гри як культурного явища та її форми у різні історичні періоди. Вміти інтерпретувати ігрові практики в мистецтві, освіті, повсякденному житті та цифровій культурі з урахуванням соціального, символічного й культурного контексту.
Інформаційне забезпечення	Навчальні посібники, монографії, наукові публікації з проблематики ігрової культури.
Види навчальних занять (<i>лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо</i>)	Лекції, семінарські заняття
Вид семестрового контролю	Диференційований залік
Максимальна кількість здобувачів на семестр / Мінімальна кількість здобувачів (тільки для мовних, творчих дисциплін, за необхідності)	Без обмежень

Декан факультету _____

Віталій КРИВОШЕЇН