

Міністерство освіти і науки України

Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна

Кафедра теорії культури і філософії науки

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Декан філософського факультету



Іван КАРПЕНКО

2024 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ІГРОВІ КОНЦЕПЦІЇ КУЛЬТУРИ

(назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти _____ **перший (бакалавр)** _____

галузь знань _____ **03 Гуманітарні науки** _____
(шифр і назва)

спеціальність _____ **034 Культурологія** _____
(шифр і назва)

освітньо-професійна програма **Культурологія** _____
(шифр і назва)

вид дисципліни _____ за вибором _____
(обов'язкова / за вибором)

факультет _____ **філософський** _____

2024 / 2025 навчальний рік

Програму рекомендовано до затвердження Вченою радою філософського факультету

“21” червня 2024 року, протокол № 11

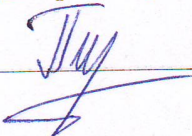
РОЗРОБНИКИ ПРОГРАМИ: доктор філософ. наук, професор кафедри теорії культури і філософії науки Білик Я.М.

Програму схвалено на засіданні кафедри теорії культури і філософії науки філософського факультету

Протокол від “ 17 ” червня 2024 року № 11

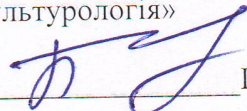
Завідувач кафедри теорії культури і філософії науки

(підпис)

 Дмитрій ПЕТРЕНКО

Програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми «Культурологія»


Гарант освітньо-професійної програми «Культурологія»

 Ігор БІЛЕЦЬКИЙ

Програму погоджено методичною комісією філософського факультету

Протокол від “ 21 ” червня 2024 року № 11

Голова методичної комісії філософського факультету

 Сергій ГОЛІКОВ

ВСТУП

Програма навчальної дисципліни «Ігрові концепції культури» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки

Бакалавра

(назва рівня вищої освіти, освітньо-кваліфікаційного рівня)

галузь знань **03 – Гуманітарні науки**
спеціальність **034 – Культурологія**

1. Опис навчальної дисципліни

1.1. Мета викладання навчальної дисципліни – поглиблення студентами знань з історії культури, отримання необхідних навиків аналізу культуротворчої діяльності

1.2. Основні завдання вивчення дисципліни

- орієнтування у структурі та змісті ігрового феномену та сучасних лудологічних концепціях;
- усвідомлення студентами себе носієм важливих загальноосвітніх знань, які є частиною єдиного освітнього простору європейської культури з постійним прагненням до власного і суспільного духовного збагачення;
- отримання уявлення про специфіку прояву ігрового феномену в різних цивілізаціях

1.3. Кількість кредитів 4

1.4. Загальна кількість годин 120

1.5. Характеристика навчальної дисципліни

За вибором	
Денна форма навчання	Заочна (дистанційна) форма навчання
Рік підготовки	
4-й	-й
Семестр	
7-й	-й
Лекції	
24 год.	год.
Практичні, семінарські заняття	
24 год.	год.
Лабораторні заняття	
год.	год.
Самостійна робота	
72 год.	год.
Індивідуальні завдання	
0 год.	

1.6. Заплановані результати навчання

- орієнтування у структурі та змісті ігрового феномену та сучасних лудологічних концепціях;

- усвідомлення студентами себе носієм важливих загальноосвітніх знань, які є частиною єдиного освітнього простору європейської культури з постійним прагненням до власного і суспільного духовного збагачення;
- отримання уявлення про специфіку прояву ігрового феномену в різних цивілізаціях
- навички методології аналізу культурних об'єктів;
- вміння навчатись і працювати самостійно;
- спроможність до культурологічного дослідження, опису та класифікації артефактів,
- спроможність до написання культурологічних текстів

2. Тематичний план навчальної дисципліни

Розділ 1. Концептуальна еволюція лудологічних теорій

Тема 1. Космологізація ігрового феномену

Визначення поняття гри. Місце і роль лудологічних (ігрових) понять в античній філософії. Особливості гіпостазу ігрового феномену. Традиція Геракліта. Осмислення космічних і суспільних функцій гри у Платона. Доробок Арістотеля. Інтерпретація платонівського лудологічного спадку у неоплатонізмі. Середньовічно-ренесансні лудологічні моделі.

Тема 2. Ігрове та ідеї гуманізму в філософії культури

Лудологічне як коррелят суб'єктивності у філософії Канта. Лудологічне як маніфестація сутності людини, основа гармонізації суб'єкта та розбудови культури (Ф. Шіллер). Екзистенційність гри: суб'єктивна реальність гри у С. К'єркегора. Особистість як життєва драма (Х. Ортега-і-Гассет). Виміри лудологічного і нарративності історії.

Тема 3. Гра і сутність людини

Гра як життєвий імператив (поняття кордоцентризму у Гьоте). Лудологічне в контексті історико-культурного процесу (гьотевське "erleben"). Поняття агональності Я. Буркхардта. Гра в сутнісній атрибутиці людини.

Тема 4. Гра в контексті герменевтичної філософії

Лудологічні поняття і герменевтична філософія. Ідеї Дільтея. Спектакль як найвища форма гри. Сенс спектаклю в герменевтичній філософії Х.-Г. Гадамера. Лудологічні поняття у сучасній філософії історії. Історичний діалог і "археопсихологія" історика (Ж. Ле Гофф).

Розділ 2. Культуротворчі функції гри

Тема 5. Ігровий феномен в античній культурі

Походження та сутність агональності. Агональні фактори в житті давньогрецького поліса. Агон у політиці, філософії та у мистецтві стародавнього грека. Лудологічний характер видовищ у Римі. Ігри гладіаторські та бестиарні. Деградація ігрового елемента в часи пізньої античності. Поняття квазігри. Квазіігрові форми світогляду в античності, їх типологія.

Тема 6. Ігровий феномен в середньовічній культурі

Середньовічні уявлення про місце людини в космосі. Літургія як відображення космічної драми. Містерії та міраклі. Ігрові виміри середньовічного соціуму. "Ordo" і "estat" як чинники соціальної поведінки. Корпоративність як соціальна роль.

Лудологічне в житті лицарства. Лудологічне в мистецтві. Середньовічний карнавал.

Тема 7. Епістемологія гри

Особливості гіпостазу лудологічного у філософських концепціях різних епох. Гра і гнозис. Загадка як лудологічна епістемологічна конструкція. Агональний характер стародавньої загадки.

3. Структура навчальної дисципліни

Назви розділів і тем	Кількість годин				
	Денна форма				
	Усього	у тому числі			
л		п	інд	с/р	
1	2	3	4	5	6
Розділ 1. Концептуальна еволюція лудологічних теорій					
Тема 1. Космологізація ігрового феномену	14	2	2		10
Тема 2. Ігрове та ідеї гуманізму в філософії культури	16	4	2		10
Тема 3. Гра і сутність людини	18	4	4		10
Тема 4. Гра в контексті герменевтичної філософії	12	2	4		6
Разом	60	12	12		36
Розділ 2. Культуротворчі функції гри					
Тема 5. Ігровий феномен в античній культурі	18	4	4		10
Тема 6. Ігровий феномен в середньовічній культурі	24	4	4		16
Тема 7. Епістемологія гри	18	4	4		10
Разом	60	12	12		36
Усього годин	120	24	24		72

4. Теми семінарських (практичних) занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Тема 1. Космологізація ігрового феномену	2
2	Тема 2. Ігрове та ідеї гуманізму в філософії культури	2
3	Тема 3. Гра і сутність людини	4
4	Тема 4. Гра в контексті герменевтичної філософії	4
5	Тема 5. Ігровий феномен в античній культурі	4
6	Тема 6. Ігровий феномен в середньовічній культурі	4
7	Тема 7. Епістемологія гри	4
	Разом	24

5. Завдання для самостійної роботи

№ з/п	Види, зміст самостійної роботи	Кількість годин
1	Опрацювання тем: 1-3	8
2	Конспект теми: 4	10
3	Опрацювання тем: 5-7	16
4	Написання есе	20
	Разом:	54

Питання, що потребують самостійного опрацювання

Теми 1 - 4.

1. Поняття Софії та софійності у філософії (Плотін) та теології.
2. Лудологічне та історичний нарратив.
3. Лудологічна проблематика у філософії екзистенціалізму.

Теми 5 – 7.

1. Лудологічні компоненти у традиційних цивілізаціях Індії та Китаю.
2. Ігровий феномен в сучасній культурі.
3. Квазіігрова позиція у творчості Шекспіра.

Теми есе

1. Визначення поняття гри.
2. Осмислення космічних і суспільних функцій гри у Платона.
3. Лудологічне у Арістотеля.
4. Інтерпретація платонівського лудологічного спадку у неоплатонізмі. Середньовічно-ренесансні лудологічні моделі.
5. Лудологічне як коррелят суб'єктивності у філософії Канта.
6. Лудологічне як маніфестація сутності людини, основа гармонізації суб'єкта та розбудови культури (Ф. Шіллер).
7. Екзистенційність гри: суб'єктивна реальність гри у С. К'єркегора.
8. Гра як життєвий імператив (поняття кордоцентризму у Гьоте).
9. Лудологічне в контексті історико-культурного процесу (гьотевське "erleben").
10. Поняття агональності Я. Буркхардта. Гра в сутнісній атрибутиці людини.
11. Походження та сутність агональності. Агональні фактори в житті давньогрецького поліса.
12. Лудологічний характер видовищ у Римі. Ігри гладіаторські та бестіарні. Деградація ігрового елемента в часи пізньої античності
13. Середньовічні уявлення про місце людини в космосі. Літургія як відображення космічної драми. Містерії та міраклі.
14. Ігрові виміри середньовічного соціуму. "Ordo" і "estat" як чинники соціальної поведінки. Корпоративність як соціальна роль.

5. Індивідуальне завдання

Не планується.

6.

Методи контролю

Поточний контроль

- Оцінка знань студентів за контрольними програмними питаннями поточної та попередніх тем.
- Оцінка за написання есе, виступи на семінарах
- Експрес-тестування за ключовими аспектами тем курсу.

Підсумковий контроль (залік)

Перевірка розуміння студентами теоретичного та практичного програмного матеріалу в цілому, здатність творчо використовувати накопиченні знання та вміння.

7. Схема нарахування балів. Критерії оцінювання

Залік

Поточний контроль, самостійна робота, індивідуальні завдання										Підсум.се мestr. контроль (залік)	Сума
Відвідування		Розділ 1				Розділ 2					
Л	С	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	Есе	40	100
5	5	2	2	2	10	2	2	10	20		

T1, T2...T7 – теми

Для розділу 1 мінімальна кількість балів для зарахування 12 балів, для 2 – 10 балів

Умови допуску студента до підсумкового семестрового контролю:

опрацювання не менше $\frac{3}{4}$ тем курсу, написання есе

Шкала оцінювання

Сума балів за всі види навчальної діяльності протягом семестру	Оцінка за національною шкалою (дворівнева система оцінювання)
90 – 100	зараховано
70-89	
50-69	
1-49	не зараховано

8. Рекомендована література

1. Білик Я.М., Білик О.М. Використання поняття гри в античній філософії // Практична філософія, 2020. № 1. С.83-87.
2. Білик Я.М. Дослідження ігрового феномену в культурі. - Харків: Константа, 1998. — 144 с.
3. Білик Я.М. Лудологічні традиції античності: теорія і практика // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Вип.2 (86). 2019. С. 101-108.
4. Буркхард Я. Культура Відродження в Італії. Львів: Нова книга, 2021. 491 с.
5. Вжозек В. Історія як гра метафор. Люблін: Українська книга, 2022. 84 с.
6. Гадамер Х.-Г. Істина і метод: Основи філософської герменевтики. - Київ: Основи, 2008. — 644 с.
7. Гомер. Іліада. - Київ: Дніпро, 1978. — 431 с.
8. Гомер. Одісея. - Київ: Дніпро, 1968. — 462 с.
9. Кримський С. Дух гри і національний дух // Кур'єр Юнеско, 1991, липень / Додаток від української редакції, С. 45.
10. Мейзерський В.М. Проблеми інтерпретації у середньовічній герменевтиці // Філософська і соціологічна думка. - Київ, 1990. — № 6. - С. 70 — 78.
11. Нодія Г.О. До філософської інтерпретації деяких психологічних теорій гри // Філософська та соціологічна думка. - Київ, 1989. — № 2, - С. 39 — 40.
12. Ортега-і-Гассет Х. Спортивне походження держави // Філософська і соціологічна думка. - Київ, 1990. — № 6. - С. 38 — 47.
13. Сігов К.Б. Людина поза грою і людина, що грає. Вступ до філософії гри. Стаття перша // Філософська і соціологічна думка. - Київ, 1990. — № 4.
14. Сігов К.Б. Людина поза грою і людина, що грає. Вступ до філософії гри. Стаття друга // Філософська і соціологічна думка. - Київ, 1990. — № 10.
15. Собуцький М. Прологомени до вивчення культури європейського Середньовіччя // Філософська і соціологічна думка. - Київ, 1996. — № 1 - 2. — С. 134 - 158.

9. Посилання на інформаційні ресурси в Інтернеті, відео-лекції, інше методичне забезпечення

1. Cultural studies central resources
<http://www.culturalstudies.net/>
2. European Program in Communication and Cultural Studies:
<http://www.mediastudieseurope.net>

3.