

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Кафедра українознавства

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Директор ННІ філософії,
культурології, політології
Іван КАРПЕНКО



Робоча програма навчальної дисципліни
«Комп'ютерні ігри: розвиток і культурний вплив»

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
галузь знань _____
спеціальність _____
освітня програма _____
вид дисципліни за вибором
факультет загальноуніверситетська

2026/2027 навчальний рік

Програму рекомендовано до затвердження Вченою радою ІНІ філософії, культурології, політології Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна

Протокол від "24" червня 2026 року № 9

РОЗРОБНИК ПРОГРАМИ:

Ярослав ШКАБУРА, кандидат історичних наук, ст. викладач кафедри українознавства ІНІ філософії, культурології, політології

Програму схвалено на засіданні кафедри українознавства
Протокол від "05" червня 2026 року № 9

Звідувач кафедри українознавства



Наталя АКСЬОНОВА

Програму погоджено науково-методичною комісією ІНІ філософії, культурології, політології

Протокол від "23" червня 2026 року № 10

Голова методичної комісії
ІНІ філософії, культурології, політології



Сергій ГОЛКОВ

ВСТУП

Програма навчальної дисципліни «Комп'ютерні ігри: розвиток і культурний вплив» складена відповідно до освітньо-професійної (освітньо-наукової) програми підготовки бакалавр (напряму) усі спеціальності

1. Опис навчальної дисципліни

1.1. Метою викладання навчальної дисципліни «Комп'ютерні ігри: розвиток і культурний вплив» є ознайомлення здобувачів освіти з історією, розвитком та культурним впливом комп'ютерних ігор на сучасне суспільство. Курс спрямований на формування у здобувачів освіти глибокого розуміння відеоігор як культурного явища, а також надання знань про їхні технологічні, соціальні та економічні аспекти. Окрім того, дисципліна має на меті розвинути вміння критично аналізувати ігрові продукти та їхній вплив на різні аспекти життя, зокрема на медіа, культуру, психологію та поведінку користувачів.

1.2. Основними завданнями курсу є ознайомлення здобувачів освіти з історією розвитку комп'ютерних ігор та еволюцією ігрових жанрів, формування розуміння основних принципів геймдизайну, структури ігрових механік та елементів, які впливають на успіх гри. У межах курсу передбачено аналіз візуального та аудіального оформлення відеоігор, дослідження принципів дизайну інтерфейсу, стилістичних особливостей графіки та звукового супроводу. Значну увагу приділено вивченню соціокультурного впливу відеоігор на суспільство, психологію гравців і динаміку взаємодії в онлайн-середовищах. Курс також спрямований на розгляд економічних моделей і маркетингових стратегій, характерних для індустрії відеоігор. Практична частина передбачає застосування здобутих знань через виконання проєктів, що включають всебічний аналіз комп'ютерних ігор та створення власних концепцій удосконалення.

1.3. Кількість кредитів 3

1.4. Загальна кількість годин 90

1.5. Характеристика навчальної дисципліни	
за вибором	
Денна форма навчання	Заочна (дистанційна) форма навчання
Рік підготовки	
2-й, 3-й	2-й, 3-й
Семестр	
3-й, 5-й	3-й, 5-й
Лекції	
28 год.	8 год.
Практичні, семінарські заняття	
Не передбачені	Не передбачені
Лабораторні заняття	
Не передбачені	Не передбачені
Самостійна робота	
60 год.	80 год.
У тому числі індивідуальні завдання	
Не передбачені	

1.6. Важливою складовою є розвиток навичок критичного аналізу сучасних відеоігор, зокрема їхнього змісту, форми подачі, контексту та впливу на культуру й медіа.

1.7. Заплановані результати навчання:

Знання про основні етапи розвитку комп'ютерних ігор, розуміння їхньої періодизації та впливу на культуру і суспільство. Здобувачі освіти мають опанувати базові поняття і терміни, пов'язані з геймдизайном, ігровими механіками, жанрами, візуальним та аудіальним оформленням. Очікується засвоєння принципів створення ігор, особливостей дизайну інтерфейсу, стилістичних підходів до графіки та звукового супроводу.

У процесі навчання здобувачі освіти вмітимуть критично аналізувати відеоігри як культурні, соціальні й економічні явища, оцінювати їхній зміст, форму, вплив на психологію гравців та суспільну взаємодію. Вони зможуть застосовувати набуті знання для аргументованого оцінювання сучасних ігор, визначення їхніх сильних і слабких сторін, а також для формулювання власних ідей щодо їх удосконалення.

Курс також сприяє формуванню навичок роботи щодо пошуку та аналізу необхідної інформації, ведення дискусій на теми, пов'язані з ігровою індустрією, та розвитку вміння презентувати результати досліджень. Завдяки практичним завданням здобувачі освіти набувають досвіду створення і обґрунтування власних творчих концепцій, що інтегрують знання з технології, дизайну, маркетингу та аналізу медіакультури.

1.8. Попередня основа. Для вивчення дисципліни необхідна здатність до абстрактного мислення, аналітичного оцінювання, синтезу та узагальнення інформації. Здобувачі освіти повинні мати основні навички навчання та готовність до самостійного опанування новими знаннями, здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

2. Тематичний план навчальної дисципліни

Розділ 1. Вступ до вивчення комп'ютерних ігор, їх розвиток та класифікація

Тема 1. Історія розвитку відеоігор: від аркад до сучасних платформ

Аналіз початкових експериментів у сфері інтерактивних електронних ігор другої половини XX століття; роль аркадних автоматів 1970–1980-х; еволюція домашніх консолей та ПК 1980–1990-х; вплив 3D-графіки і мережевих технологій у 2000-х; огляд сучасних тенденцій: VR, мобільні платформи, хмарний геймінг.

Тема 2. Класифікація комп'ютерних ігор: жанри, стилі, аудиторія

Систематизація жанрових категорій з урахуванням ігрових механік; розгляд піджанрів та гібридів; класифікація стилістичних напрямків: казуальні, AAA-проекти; аналіз цільових аудиторій з урахуванням вікових та соціокультурних особливостей.

Розділ 2. Технології та розробка відеоігор

Тема 3. Ігрові рушії та платформи. Основи ігрового дизайну: механіки, геймплей, баланс

Огляд провідних рушіїв (Unity, Unreal Engine, Godot); характеристика платформ: ПК, консолі, мобільні, браузерні ігри; теоретичний аналіз ігрових механік; поняття геймплею як сукупності взаємодій гравця; принципи балансу для оптимізації досвіду.

Тема 4. Наратив у відеоіграх: лінійні та нелінійні сюжети, роль гравця

Дослідження структури наративу у відеоіграх; порівняння лінійних та інтерактивних сюжетних ліній; роль гравця у формуванні сюжету; функції кат-сцен, діалогів, побічних сюжетів.

Розділ 3. Соціокультурний вплив відеоігор

Тема 5. Відеоігри як форма мистецтва: візуальний стиль, музика, атмосфера

Аналіз відеоігор як мультидисциплінарного мистецького феномену; особливості художніх стилів: від реалізму до стилізації; роль музики та звукового дизайну; формування емоційної атмосфери.

Тема 6. Психологічний вплив відеоігор: когнітивні навички, поведінкові аспекти

Вплив на розвиток когнітивних функцій: увага, пам'ять, просторове мислення; аналіз соціальної взаємодії; розгляд позитивних і негативних психологічних ефектів, включно із залежністю.

Тема 7. Кіберспорт та стримінг: розвиток індустрії та професійні можливості

Історія становлення кіберспорту; провідні дисципліни та турніри; роль стримінгу у формуванні професійних кар'єр; аналіз розвитку індустрії.

Тема 8. Гейміфікація у сучасному світі: застосування в освіті, бізнесі, медицині

Теоретичні основи гейміфікації; використання ігрових механік для мотивації; практичні кейси у навчанні, корпоративній сфері та медицині.

Розділ 4. Економіка та регулювання відеоігор

Тема 9. Бізнес-моделі в індустрії відеоігор: free-to-play, підписки, мікротранзакції

Класифікація моделей монетизації; характеристика free-to-play та pay-to-win; аналіз підписних сервісів і сезонних пропусків; вплив маркетингових стратегій на економіку ігор.

Тема 10. Етичні та правові аспекти відеоігор: цензура, захист даних, вікові рейтинги

Огляд систем вікового маркування (PEGI, ESRB); правові норми захисту персональних даних; етичні дискусії щодо цензури та контентної відповідальності.

3. Структура навчальної дисципліни

Назви розділів	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	Усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		Л	П	лаб	інд	с. р.		Л	П	лаб	інд	с. р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Розділ 1. Вступ до вивчення комп'ютерних ігор, їх розвиток та класифікація												
Тема 1. Історія розвитку відеоігор: від аркад до сучасних платформ	8	4				4	8	2				6
Тема 2. Класифікація комп'ютерних ігор: жанри, стилі, аудиторія.	8	2				6	8					8
Разом за розділом 1	16	6				10	16	2				14

Розділ 2. Технології та розробка відеоігор

Тема 3. Ігрові рушії та платформи. Основи ігрового дизайну: механіки, геймплей, баланс.	10	3				7	10					10
Тема 4. Наратив у відеоіграх: лінійні та нелінійні сюжети, роль гравця.	9	2				7	10	2				8
Разом за розділом 2	19	5				14	20	2				18

Розділ 3. Соціокультурний вплив відеоігор

Тема 5. Відеоігри як форма мистецтва: візуальний стиль, музика, атмосфера.	7	2				5	7					7
Тема 6. Психологічний вплив відеоігор: когнітивні навички, поведінкові аспекти.	8	4				4	8	2				6
Тема 7. Кіберспорт та стримінг: розвиток індустрії та професійні можливості.	7	2				5	7					7
Тема 8. Гейміфікація у сучасному світі: застосування в освіті, бізнесі, медицині.	7	3				4	6	1				5
Разом за розділом 3	29	11				18	28	3				25

Розділ 4. Економіка та регулювання відеоігор

Тема 9. Бізнес-моделі в індустрії відеоігор: free-to-play, підписки, мікротранзакції.	8	3				5	8					8
Тема 10. Етичні та правові аспекти відеоігор: цензура, захист даних, вікові рейтинги.	8	3				5	8	1				7
Разом за розділом 4	16	6				10	16	1				15
Підготовка та виконання тестових завдань	2					2	2					2
Проведення залікової роботи	2						2					
Підготовка до заліку	6					6	6					6

Усього годин	90	30				60	90	10				80
--------------	----	----	--	--	--	----	----	----	--	--	--	----

4. Теми семінарських (практичних, лабораторних) занять

Не передбачені

5. Завдання для самостійної роботи

№ з/п	Назва теми	Кількість Годин	
		денна	заоч.
1	Історія розвитку відеоігор: від аркад до сучасних платформ.	4	6
2	Класифікація комп'ютерних ігор: жанри, стилі, аудиторія.	6	8
3	Ігрові рушії та платформи. Основи ігрового дизайну: механіки, геймплей, баланс.	7	10
4	Наратив у відеоіграх: лінійні та нелінійні сюжети, роль гравця.	7	8
5	Відеоігри як форма мистецтва: візуальний стиль, музика, атмосфера.	5	7
6	Психологічний вплив відеоігор: когнітивні навички, поведінкові аспекти.	4	6
7	Кіберспорт та стримінг: розвиток індустрії та професійні можливості.	5	7
8	Гейміфікація у сучасному світі: застосування в освіті, бізнесі, медицині.	4	5
9	Бізнес-моделі в індустрії відеоігор: free-to-play, підписки, мікротранзакції.	5	8
10	Етичні та правові аспекти відеоігор: цензура, захист даних, вікові рейтинги.	5	7
11	Підготовка та виконання тестових завдань	2	2
12	Підготовка до заліку	6	6
Разом		60	80

6. Індивідуальні завдання

Не передбачені.

7. Методи навчання

Методи навчання в межах дисципліни «Комп'ютерні ігри: розвиток і культурний вплив» визначаються як сукупність способів організації пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти, спрямованої на опанування знань про відеоігрову індустрію, її історичний розвиток, соціокультурне значення, естетичні, етичні та економічні аспекти. У процесі навчання поєднуються вербальні, наочні, практичні, інтерактивні й дослідницькі методи, що забезпечують глибоке розуміння явища цифрової гри як складного культурного феномену у межах лекційної діяльності застосовуються словесні методи пояснення та розповіді, що дозволяють розкривати сутність понять гейміфікації, лудології, індустріальних класифікацій відеоігор тощо. Лекції-дискусії створюють умови для активного діалогу, осмислення проблем культурного впливу ігор, обговорення етичних питань, а також формують розуміння вимог до виконання навчальних завдань. Наочні методи реалізуються через використання відеоматеріалів, демонстрацію трейлерів, фрагментів геймплею, документальних стрічок, ілюстрування змісту лекцій слайд-презентаціями, а також самостійне спостереження здобувачами освіти за явищами ігрової культури у віртуальному середовищі.

Практичні методи включають виконання аналітичних завдань із розбору наративної структури, візуального стилю, інтерфейсних рішень та механік відеоігор. Здобувачі освіти також залучаються до моделювання ігрових механік і створення мініпроектів, зокрема концептів власних ігор або критичних рецензій на популярні продукти. Організація навчально-пізнавальної діяльності передбачає логічне структурування матеріалу, індивідуальні дослідження з фокусом на соціокультурну роль відеоігор, методи стимулювання і мотивації охоплюють використання актуального матеріалу з сучасного геймінгу, аналіз продуктів, знайомих студентській аудиторії, а також обговорення впливу відеоігор на особистість і суспільство. Методи контролю й самоконтролю включають виконання тестових завдань, написання есе, проведення презентацій, а також здійснення самоаналізу в процесі підготовки аналітичних робіт.

Значну роль відіграють бінарні методи, що поєднують елементи теоретичного викладу, візуальної демонстрації та практичної роботи. Заняття можуть передбачати інтеграцію аналізу геймплею з історико-культурним контекстом створення гри, супроводжуючись мультимедійною презентацією та інтерпретаційною дискусією. За логікою засвоєння знань застосовуються як індуктивні, так і дедуктивні підходи: від вивчення окремих кейсів до формування узагальнень про роль ігор у сучасній культурі. Репродуктивні методи забезпечують практику застосування раніше засвоєних знань у нових контекстах, тоді як прагматичні підходи орієнтують здобувачів освіти на осмислення реальних прикладів з ігрової індустрії.

Основними формами освітнього процесу є лекції, мультимедійні презентації, самостійна робота з науковою літературою, відеоіграми та мережевими ресурсами, аналіз тематичних форумів, перегляд та інтерпретація відеоаналітики, а також виконання контрольних завдань у форматі тестів та індивідуальних досліджень. Усі ці методи та форми спрямовані на формування у здобувачів критичного мислення, культурологічної чутливості, здатності до аналітичного осмислення цифрових медіа як складової сучасної культури.

8. Методи контролю

Методи контролю результатів навчання у дисципліні «Комп'ютерні ігри: розвиток і культурний вплив» спрямовані на системну перевірку рівня засвоєння знань, умінь і навичок здобувачів вищої освіти відповідно до програмних результатів навчання. Оцінювання здійснюється за рейтинговою системою, яка враховує як поточну навчальну діяльність здобувача освіти протягом семестру, так і результати підсумкового контролю у формі творчої підсумкової роботи.

Навчальний курс структуровано на чотири змістовні розділи, кожен з яких охоплює лекційні заняття, самостійну роботу з теоретичними джерелами та медіаматеріалами, аналіз конкретних ігрових кейсів та виконання тестових завдань.

Поточний контроль здійснюється у формі проміжного тестування після завершення кожного з чотирьох змістовних розділів. Кожне тестування включає 10 тестових запитань, які охоплюють ключові поняття, терміни, ідеї, приклади тощо, розглянуті в межах конкретного розділу. Кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал, таким чином за кожне тестування здобувач освіти може набрати до 10 балів, а загалом — 40 балів за всі чотири тести.

Підсумковий контроль знань здійснюється у формі письмового заліку, основою якого є представлення творчого або аналітичного проєкту в LSM Moodle в терміни, встановлені навчальним планом. Тематика проєкту погоджується з викладачем і має відповідати ключовим напрямкам курсу: історія відеоігор, жанрове розмаїття, культурологічна інтерпретація, соціальний або етичний вплив ігор, механіки гейміфікації, індустриальні трансформації тощо. Здобувач представляє проєкт у формі доповіді та презентації з коротким мотиваційним обґрунтуванням теми, методології аналізу, висновками та джерельною базою. Доповідь має бути надрукована у документі формату

.doc або .docx, шрифт Times New Roman, 14 розмір шрифту, міжрядковий інтервал 1. Загальний об'єм тексту має складати не менше 6 сторінок (без списку джерел і літератури). На першій сторінці має бути зазначено ПІБ здобувача, його/її академічну групу та назву творчого проєкту. Після цього подається вступ, текст доповіді, висновки та список джерел та літератури. У вступі має бути наведена актуальність обраної теми. Після основного тексту та висновків, до яких приходить здобувач в ході виконання творчого проєкту, подається список використаних ним джерел та літератури.

Максимальна кількість балів за підсумкову залікову роботу становить 60. Проєкт оцінюється за змістовою насиченістю, самостійністю виконання, структурною логікою, аргументованістю висновків, якістю оформлення та відповідністю академічним вимогам. Для допуску до заліку здобувач має набрати не менше 10 балів за результатами поточного контролю.

У разі виявлення порушення академічної доброчесності під час заліку (зокрема, використання неавторських текстів без належного цитування або сторонніх матеріалів без погодження з викладачем), здобувач отримує 0 балів за підсумковий контроль.

Дисципліна «Комп'ютерні ігри: розвиток і культурний вплив» викладається з дотриманням принципів академічної доброчесності відповідно до ст. 42 Закону України «Про освіту» (2017). Здобувачі зобов'язані:

- виконувати всі завдання самостійно, включно з підсумковою роботою;
- посилалися на джерела інформації при використанні цитат, ідей, теорій чи медіаконтенту інших авторів;
- дотримуватись норм законодавства щодо авторського права і суміжних прав;
- надавати достовірну інформацію про результати власної навчальної та творчої діяльності, описані методики та використані матеріали.

Дотримання принципів академічної доброчесності є необхідною умовою зарахування результатів навчання і формує в здобувача відповідальне, етично зріле ставлення до освітнього процесу.

Шкала оцінювання залікової роботи:

60–54 бали — робота повністю розкриває тему, має чітку структуру, містить глибокий аналіз, авторське бачення, не має помилок, всі джерела оформлені згідно вимог.

53–47 балів — робота якісна, з незначними помилками або частковою неповнотою, збережена логічна структура, більшість джерел використані коректно.

46–40 балів — робота містить описові елементи, недостатній рівень аналізу, висновки не завжди обґрунтовані, структура частково порушена.

39–33 бали — тема розкрита частково, є помилки в структурі, посилання відсутні або формальні, аналіз обмежений.

32–26 балів — робота має фрагментарний характер, низький рівень аргументації, суттєві порушення вимог до оформлення.

25–19 балів — значні пропуски у змісті, відсутність посилань, робота не відповідає вимогам, наявні грубі помилки.

18–12 балів — робота не відповідає вимогам, відсутній аналіз та власні висновки, текст переважно запозичений без посилань.

11–5 балів — тема не розкрита, текст скопійований, відсутність аргументації і власних думок.

4–1 балів — робота не відповідає тематиці, відсутня самостійність виконання, текст не містить суттєвого змісту.

0 балів – робота не здана або виявлено факт академічної недоброчесності.

9. Схема нарахування балів

	Поточний контроль, самостійна робота										Контрольна робота, передбачена навчальним планом	Разом	Заліков а робота	Сума
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10				
денна	5	5	5	5	2	3	2	3	5	5	-	40	60	100
заоч.	5	5	5	5	2	3	2	3	5	5	-	40	60	100

T1, T2 ... – теми розділів.

Для допуску до підсумкового семестрового контролю здобувач має набрати впродовж семестру не менше ніж 10 балів.

Критерії оцінювання навчальних досягнень

Під час вивчення навчальної дисципліни використання технологій штучного інтелекту (ШІ) здійснюється відповідно до Політики використання технологій штучного інтелекту Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна.

У межах дисципліни застосовуються такі моделі використання ШІ:

1. Модель «ШІ заборонено».

Використання технологій штучного інтелекту не допускається під час виконання контрольних заходів, спрямованих на перевірку індивідуальних знань і сформованості компетентностей здобувача освіти, зокрема: усного опитування, модульних контрольних робіт, екзамену (заліку), якщо інше не визначено викладачем, інших видів оцінювання, для яких викладачем встановлено обмеження щодо використання ШІ.

2. Модель «ШІ як асистент».

Під час підготовки до практичних занять, виконання індивідуальних завдань, рефератів, аналітичних оглядів та інших письмових робіт дозволяється використання ШІ для: пошуку та систематизації інформації, добору та первинного аналізу наукових джерел, пояснення складних понять, удосконалення структури тексту, перевірки граматики, стилю та оформлення, генерації ідей, плану роботи або прикладів.

Фінальний текст роботи, висновки, аналіз, інтерпретація результатів та прийняті рішення повинні бути самостійно підготовлені здобувачем освіти.

3. Модель «ШІ як інструмент».

Для окремих лабораторних, практичних, проєктних або дослідницьких робіт використання технологій штучного інтелекту може бути обов'язковою складовою виконання завдання. У таких випадках здобувачі освіти можуть використовувати генеративні моделі ШІ для: аналізу та підготовки даних, генерації, аналізу й оптимізації програмного коду, порівняння результатів роботи різних моделей ШІ, створення візуалізацій, схем або зображень, аналізу великих масивів даних. проведення експериментів із застосуванням сучасних інструментів штучного інтелекту.

Усі результати, отримані за допомогою ШІ, підлягають критичному аналізу, перевірці та доопрацюванню здобувачем освіти.

Декларування використання ШІ.

У разі використання технологій штучного інтелекту здобувач освіти зобов'язаний зазначити: назву сервісу або моделі ШІ; дату використання; характер допомоги (генерація ідей, пошук інформації, аналіз даних, генерація коду, редагування тексту тощо).

За вимогою викладача здобувач освіти повинен надати використані запити (prompts) або пояснити спосіб використання інструментів ШІ.

Недеклароване використання технологій штучного інтелекту або подання згенерованого ШІ матеріалу як власного результату навчальної діяльності розглядається як порушення принципів академічної доброчесності відповідно до внутрішніх нормативних документів Університету.

Шкала оцінювання

Сума балів за всі види навчальної діяльності протягом семестру	Оцінка
	Для дворівневої шкали оцінювання
90 – 100	Зараховано
70-89	
50-69	
0-49	Не зараховано

10. Рекомендована література

Основна література:

1. Газавей Д. Вступ до дизайну ігрових систем. Харків, 2025. 368 с.
2. Малюк Є.О. Відеогра як феномен сучасної медіакультури. Дис. ... кандидата культурології : 26.00.01. Київ, 2021. 212 с.
https://www.researchgate.net/publication/365203617_Videogra_ak_fenomen_sucasnoi_mediakulturi
3. Шрейер Дж. Кров, піт і пікселі. По той бік створення відеоігор. Київ, 2020. 336 с.
4. Шрейер Дж. Натисни Reset: Вигорання та відновлення в індустрії відеоігор. Київ, 2022. 360 с.

Допоміжна література

1. Биков І., Величко Д., Імерідзе М. Використання гейміфікації в освітньому середовищі закладів вищої освіти. Молодь і ринок, 2020. № 2/181. <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2020.211897>
2. Іванов В.О., Ольшевський А.О., Чернова Т.Ю. Гейміфікація як інструмент мотивації до самостійного професійного розвитку майбутніх педагогів. Педагогічна Академія: наукові записки, (18). <https://doi.org/10.5281/zenodo.15501944>
3. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів // Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах: збірник наукових праць. Запоріжжя, 2019. № 67, Т. 1. С. 44–47. <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/14039>
4. Малюк Є. О. Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80–90-х роках ХХ століття. Питання культурології, 2017. № 32. С. 111–127. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pkl_2017_32_8

5. Малюк Є. О. Трансформація ролі глядача в онлайн-відеоіграх. *Культура і мистецтво у сучасному світі*, 2017. № 19. С. 132–147. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kmss_2017_18_9
6. Тріщук О. В., Фіголь Н. М., Волик Н. С. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства*, 2019. № 3(65). [https://doi.org/10.20535/2077-7264.3\(65\).2019.202000](https://doi.org/10.20535/2077-7264.3(65).2019.202000)
7. Punday D. *Playing at Narratology: Digital Media as Narrative Theory*. Columbus, 2019. 180 p.
8. Schreier J. *Play Nice: The Rise, Fall, and Future Of Blizzard Entertainment*. New York, 2024. 384 p.

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

1. Game Studies – <https://gamestudies.org> (Міжнародний рецензований журнал із культурологічного вивчення ігор)
2. MIT Game Lab – <https://gamelab.mit.edu> (Дослідження, практика і дизайн ігор)
3. The Video Game History Foundation – <https://gamehistory.org> (Збереження історії відеоігор як частини культури)

12. Особливості навчання за денною формою в умовах подовження дії обставин непереборної сили

В умовах дії форс-мажорних обмежень освітній процес в університеті здійснюється відповідно до наказів/розпоряджень ректора/проректора або за змішаною формою навчання або повністю дистанційно в синхронному режимі.

У разі запровадження суворих обмежень із заборотою відвідувати ЗВО здобувачам вищої освіти денної та заочної форми навчання надано можливість скласти залік дистанційно на платформі Moodle в дистанційному курсі «Комп'ютерні ігри: розвиток і культурний вплив».

Посилання на курс у системі Moodle: <https://moodle.karazin.ua/course/view.php?id=14361>