

КАРТА НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО СЕМИНАРА

НАЗВАНИЕ: Введение в герменевтику видеоигр

ТЕМАТИКА: *краткое описание основных тем, проблем, подлежащих разработке в рамках семинара*

В рамках семинара будут рассмотрены основные подходы к изучению формирования смысла в видеоиграх, то есть различные варианты герменевтики видеоигр: герменевтика реального времени Эспена Орсета и Йонне Арьоранты, двойная герменевтика Вели-Матти Карулахти, экзистенциальная герменевтика Себастьяна Мёринга, этика компьютерных игр Мигеля Сикарта и др. В рамках семинара будет рассмотрено, каким образом видеоигры формируют современную культуру, каким образом можно эксплицировать идеологию видеоигр, каким образом такие материальные артефакты, как видеоигры, могут участвовать в формировании смысла.

ВЕДУЩИЙ ПРЕПОДАВАТЕЛЬ(И): Алексей Сергеевич Салин, к.ф.н.

КАФЕДРА (ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА): Кафедра философии естественных факультетов

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ (до 200 слов): *цели и задачи семинара, основные требования к участникам.*

Данный научно-исследовательский семинар планируется как долгосрочный научный проект, не ограничивающийся одним семестром. Основной целью семинара является разработка такой полной герменевтической теории видеоигр, которая могла бы ответить на вопросы о формировании смысла в видеоиграх любого типа. Однако для достижения данной цели необходимо сперва последовательно выполнить несколько задач. Первой задачей является критический разбор литературы по теме, уже существующей к настоящему времени в рамках game studies. Таким образом, планируется, что к концу данного курса участники семинара будут иметь полную картографию существующих герменевтических подходов к изучению видеоигр, что позволит им профессионально отнестись к выбору методологии своего магистерского исследования. На следующих этапах работы семинара планируется непосредственное применение выделенных герменевтических подходов к исследованию видеоигр для выявления их сильных и слабых сторон.

Требование к участникам семинара: уровень знания английского языка, позволяющий читать научные тексты.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: студенты кафедр истории и теории мировой культуры, этики, эстетики, философии языка и коммуникации, отделения культурологии.

ФОРМАТ РАБОТЫ: *описать, чем именно будут заниматься студенты, с какой периодичностью*

В данном семестре семинар будет проходить в формате ридинг-семинаров, на каждом из которых студенты будут обсуждать от одного до трех предложенных к обсуждению текстов (статей и/или ключевых отрывков из книг). Предполагается, что встречи научно-исследовательской группы будут проходить раз в две недели и длиться 4 ак. часа.

ПРИМЕРНЫЙ ПОЧАСОВОЙ ПЛАН:

Дата семинара	Тема
21.02.2019	Ознакомление участников семинара с планом работы
07.03.2019	Герменевтика реального времени. Обсуждение текстов Эспена Орсега и Йонне Арьоранты
21.03.2019	Двойная герменевтика и апоретическая рематика. Обсуждение текстов Вели-Матти Карулахти
04.04.2019	Эмоции и переживания как способы интерпретации видеоигр. Обсуждение текстов Олли Тапио Лейно и Себастьяна Мёринга
18.04.2019	Этика компьютерных игр. Обсуждение текстов Мигеля Сикарта.
25.04.2019	Многоголосье как способ формирования смысла в видеоиграх.

	Обсуждение текстов Томаша Майковского
16.05.2019	На стыке герменевтики и феноменологии видеоигр. Обсуждение текстов Дэниела Вэллы.
30.05.2019	Зачет

План работы может корректироваться в ходе работы семинара (могут добавляться тексты других авторов или меняться даты семинаров).

ФОРМАТ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ: *уточните, что нужно будет сделать студенту, чтобы получить допуск к сдаче зачета и в какой форме будет проведен зачет*

Зачет будет проходить в форме мини-конференции. Студенты должны произвольно выбрать любую видеоигру и один из подходов, разобранных на семинаре, который, по их мнению, будет релевантен для герменевтического анализа данной игры. В рамках своего доклада на мини-конференции студенты должны будут объяснить причины этой релевантности. Для выполнения данного задания студенты могут объединяться в группы до 3 человек. Для допуска к зачету студент должен предварительно сообщить преподавателю, какую игру и подход он выбрал для доклада на отчетной мини-конференции.

Студентам, которые должны получить зачет по НИС до середины марта, могут получить зачет на основании обсуждения текстов Эспена Орсета и Йонне Арьоранты, которые будут обсуждаться на первой же встрече научно-исследовательской группы.