МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки
Факультет культури і мистецтв

кафедра культурології та хореографічного мистецтва

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-педагогічної і
навчальної роботи та рекрутації,
проф. Гаврилюк С. В._____
_____2018р.

ПРОГРАМА

вибіркової навчальної дисципліни

Візуальна культура і медіаігровий світ

підготовки магістра

галузі знань 03 Гуманітарні науки

спеціальності 034 Культурологія

освітньої програми (спеціалізації) Культурологія

Луцьк – 2018

Програма навчальної дисципліни «Візуальна культура і медіаігровий світ» для студентів підготовки магістра галузі знань 03 Гуманітарні науки, спеціальності 034 Культурологія, за освітньої програмою Культурологія.

Розробник: Бондарук С.О. доцент кафедри культурології та хореографічного мистецтва, кандидат філософських наук.

Рецензент: Борейко Ю.Г., завідувач кафедри філософії та релігієзнавства, доктор філософських наук.

Програма навчальної дисципліни затверджена на засіданні кафедри культурології та хореографічного мистецтва

протокол № ___ від _____ 2018р.

Завідувач кафедри: Головей В. Ю.

Програма навчальної дисципліни схвалена науково-методичною комісією факультету культури і мистецтв

протокол № ____від _____ 2018 р.

Голова науково-методичної
комісії факультету культури і мистецтв Каленюк О. М.

Програма навчальної дисципліни схвалена науково-методичною радою Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки

© Бондарук С.О., 2018.

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ.

Найменування показників	**Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній ступінь**	**Характеристика навчальної дисципліни**
Денна форма навчання	03 Гуманітарні науки 034 Культурологія ОП Культурологія магістр	**Вибіркова**
		Рік навчання 6
Кількість годин/кредитів 150/5		**Семестр** 11
		Лекції 24 год.
		Практичні (семінарські) 24 год. **Лабораторні** ____ год. **Індивідуальні** _____ год.
ІНДЗ: написання есе		**Самостійна робота** 92 год.
		Консультації 10 год.
		Форма контролю: іспит

Найменування показників	**Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній ступінь**	**Характеристика навчальної дисципліни**
Заочна форма навчання	03 Гуманітарні науки 034 Культурологія ОП Культурологія магістр	**Вибіркова**
		Рік навчання 7
Кількість годин/кредитів 150/5		**Семестр** 13
		Лекції 8 год.
		Практичні (семінарські) 4 год. **Лабораторні** ____ год. **Індивідуальні** _____ год.
ІНДЗ: написання есе		**Самостійна робота** 128 год.
		Консультації 10 год.
		Форма контролю: іспит

2. АНОТАЦІЯ КУРСУ

Мета **навчальної дисципліни –** надання студентам базових знань з культурологічного аналізу явищ візуальної репрезентації культури, визначення та вивчення елементів культури, які відносяться до її візуальної ланки, в розважальному та медіаігровому контексті. ***Завдання*** полягають у наступному**:** виявлення особливостей історичного становлення та сучасного стану візуальної культури в контексті розвитку масових комунікацій, простеження метаморфоз традиційних візуальних практик та закономірностей виникнення і розвитку сучасних медіа ігор в умовах інформаційного суспільства, видозмін ігрового компоненту культури у віртуальному кіберпросторі, поглиблення основ медіаграмотності студентів, розвиток навичок критичного аналізу сучасного візуального медіаконтенту, а також користуватися різними формами сучасних медіа ресурсів для їх застосування в різних галузях культури, зокрема для роботи в нових інтерактивних медіа.

3. КОМПЕТЕНЦІЇ

До кінця навчання студенти будуть компетентними у таких питаннях:

Знання

- Знати основні поняття й наукову термінологію в галузі дослідження;
- Мати ґрунтовні знання про структуру, функції та взаємозалежність системи візуальної культури та нових медіа у сучасному культурному житті;
- специфіку сучасних візуальних артпрактик та їх типологію;
- сучасні інформаційні технології в екранних мистецтвах,
- особливості прояву ігрового компоненту в сучасних візуальних практиках,
- метаморфози феномену гри з розвитком нових інформаційних технологій.

Вміння:

- аналізувати науково-технічні та соціокультурні фактори становлення нової візуальності;
- розуміти семантику візуальних образів, адекватно сприймати їх естетичні якості;
- визначати особливості репрезентації колективних уявлень в сучасних медіамистецтвах;
- здійснювати критичний аналіз сучасних вітчизняних і зарубіжних медіаігрових проектів
- володіти доступними практичними навичками візуальної комунікації.

Суспільні компетенції (навички)

- Мати власну культурну позицію щодо сучасних візуальних мистецтв та ігрової онлайн-продукції та вміти її застосовувати в професійній діяльності та повсякденному житті;
- Бути в змозі застосовувати отриманні знання та навички у роботі в сучасних медіа, а також користуватися різними формами сучасних медіа ресурсів для їх застосування в різних галузях культури.

4. ІНФОРМАЦІЙНИЙ ОБСЯГ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1. Візуальна культура як соціокультурний феномен;

Тема 1. Феномен інформаційного суспільства і його вплив на розвиток візуальної культури

- Історичні етапи розвитку інформаційного суспільства
- Сучасні ЗМІ і нові комуникаційні моделі
- Теорії і концепції інформаційного суспільства
- Засоби масової комунікації. Медіакультура та її візуальна складова
- Культурологічний аспект візуальної медіакультури
- Соціально-психологічний аспект візуальної медіакультури: медіакомунікація, медіатворчість, особистісна медіакультура

Тема 2. Медіаісторія візуальних засобів масової комунікації.

- Візуальні протомедіа «відтиск зображення»: печатка, гравюра, друковані зображення
- Візуальні протомедіа «оптичні ілюзії»: камера-обскура, магічний ліхтар, стробоскоп.
- Фотографія
- Кінематограф
- Телебачення

Тема 3. Візуальна культура: визначення, ключові поняття і методи вивчення.

- визначення «Візуальна культура»
- ключові поняття візуальної культури
- методи вивчення візуальної культури
- Візуальний поворот у сучасній гуманітаристиці.

- Visual studies як нова дослідницька парадигма.
- Оптичні медіа та моделі візуального сприйняття.
- Візуальні дослідження в контексті проекту археології медіа.
- Міждисциплінарність візуальних досліджень.

Тема 4. Візуальна культура як соціокультурний феномен.

- Технологічна революція як фактор змін у візуальній культурі
- Технологія відео і «знайдений кадр» у візуальній культурі
- Концепт «атракціон» у сучасній культурі
- Роль інтернет-технологій у формуванні каналів комунікації
- Генеалогія сучасної візуальної культури: Цифрові технології
- Постмодернізм як основа візуальних студій
- Сучасні дослідження цифрової культури
- Філософія «віртуальної реальності»
- Бачення і влада: ідеологічні і політичні аспекти візуально культури

Тема 5 Оптичні медіа у візуальній культурі.

- Візуальні та аудіовізуальні культурні джерела.
- Образотворчі джерела.
- Роль фотографії у масовій комунікації.
- Фотографія як джерело історичного і культурного знання.
- Жанри та види фотографії.
- Професії пов’язані з фотомистецтвом.
- Фотожурналістика.
- Кіно і телебачення
- Види та жанри кінопродукції.
- Анімація як особливий вид кіно.
- Кінематограф і телебачення в сучасній масовій культурі.
- Жанрове розмаїття в кінематографі й телебаченні.
- Етнографічно-антропологічний фільм як історичне і культурне джерело.

Змістовий модуль 2. Розважально-ігровий медіа світ як простір буття візуального.

Тема 6. Комп'ютерна гра як елемент сучасної культури

- Феномен комп'ютерної гри як гра у первісному класичному розумінні
- комп'ютерна гра як цифрове творіння, елемент нових медіа
- Історія комп'ютерних ігор
- Комп'ютерна гра як вона є, або про що ми говоримо
- Жанри комп'ютерних ігор
- Action Принципи action Action "від третьої особи" або аркада
- Action "від першої особи"
- "Ролеві ігри" (Role Playing Game Text-only RPG Графічні RPG)
- Стратегія (Strategy)
- "Симулятори" (Simulator)
- Спортивні ігри

Тема 7. Комп'ютерна гра як перетин психічної та технічної віртуальних реальностей

- панування над віртуальним світом
- Комп'ютерна гра як текст
- Комп'ютерна гра як "чисто чоловіча сфера діяльності"
- "монстр в лабіринті"

- Анатомія гри
- Комп'ютерна гра як діалог
- Геймер і Герой
- Творець гри. Програміст, митець, психолог

Тема 8. Мережа як повернення первісного сенсу гри.

- Улюблений часовий та просторовий вимір комп'ютерних ігор
- Взаємопроникнення світів: гра та кінематограф, гра та література
- Створення ігрової віртуальної реальності як гра з перспективою
- Феномен комп'ютерної гри і суспільство
- Ігровий світ поза межами гри
- Зміни образу суспільства
- Елітарне та масове в іграх
- Жорстокість комп'ютерних ігор

Структура навчальної дисципліни.

Назви змістових модулів і тем	**Кількість годин**						
	Усього	**у тому числі**					
		Лек.	**Практ. (Семін.)**	**Лаб.**	**Інд.**	**Сам. роб.**	**Кон-сульт.**
1	2	3	4	5	6	7	8
Змістовий модуль 1. Візуальна культура як соціокультурний феномен;							
Тема 1. Феномен інформаційного суспільства і його вплив на розвиток візуальної культури.	14	2	2	-	-	9	1
Тема 2. Медіаісторія візуальних засобів масової комунікації.	14	2	2	-	-	9	1
Тема 3. Візуальна культура: визначення, ключові поняття і методи вивчення..	14	2	2	-	-	9	1
Тема 4. Візуальна культура як соціокультурний феномен.	18	4	4	-	-	9	1
Тема 5. Оптичні медіа у візуальній культурі.	14	2	2	-	-	9	1
Разом за змістовиймодуль 1	74	12	12			45	5
Змістовий модуль 2. Розважально-ігровий медіа світ як простір буття візуального.							
Тема 6 Комп'ютерна гра як елемент сучасної культури.	25	4	4	-	-	15	2
Тема 7 Комп'ютерна гра як перетин психічної та технічної віртуальних реальностей	24	4	4	-	-	15	1
Тема 8 Мережа як повернення первісного сенсу гри	27	4	4	-	-	17	2
Разом за змістовий модуль 2	76	12	12			47	5
Разом	150	24	24			92	10

Заочна форма навчання

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин						
	Усього	у тому числі					
		Лек.	Практ. (Семін.)	Лаб.	Інд.	Сам. роб.	Кон-сульт.
1	2	3	4	5	6	7	8
Змістовий модуль 1. Візуальна культура як соціокультурний феномен;							
Тема 1. Феномен інформаційного суспільства і його вплив на розвиток візуальної культури.	15	1	-	-	-	13	1
Тема 2. Медіаісторія візуальних засобів масової комунікації.	15	1	-	-	-	13	1
Тема 3. Візуальна культура: визначення, ключові поняття і методи вивчення..	15	1	-	-	-	13	1
Тема 4. Візуальна культура як соціокультурний феномен.	15	-	2	-	-	12	1
Тема 5. Оптичні медіа у візуальній культурі.	15	1	-	-	-	13	1
Разом за змістовиймодуль 1	75	4	2			64	5
Змістовий модуль 2. Розважально-ігровий медіа світ як простір буття візуального.							
Тема 6 Комп'ютерна гра як елемент сучасної культури.	26	2	-	-	-	22	2
Тема 7 Комп'ютерна гра як перетин психічної та технічної віртуальних реальностей	24	1	1	-	-	21	1
Тема 8 Мережа як повернення первісного сенсу гри	25	1	1	-	-	21	2
Разом за змістовий модуль 2	75	4	2			64	5
Разом	150	8	4			128	10

5. ПИТАННЯ ТА ПОНЯТТЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОГО ОПРАЦЮВАННЯ

1. Специфіка візуальних комунікацій.
2. Реконструкція історико-культурних репрезентацій в дослідженні візуального мистецтва.
3. Соціокультурна аналітика візуальних репрезентацій.
4. Візуальна культура і (як) влада.
5. Аналітика візуальних комунікацій.
6. Фотографічне повідомлення.
7. Кінематографічне повідомлення.
8. Комунікативний образ.
9. Візуальне і віртуальне.
10. Мова вербальна та візуальна. Проблеми візуального мовлення.
11. Проблема бачення у візуальній культурі. Концепції бачення.
12. Погляд Іншого як символічний акт.
13. Видиме/невидиме як концепція візуального.
14. Візуальний текст як об'єкт історичного аналізу
15. Реальне, уявлене та символічне в візуальній культурі.
16. Стратегії репрезентації візуального.
17. Поняття «візуальна культура» і «візуальні дослідження».
18. Специфіка візуальних досліджень як нового типу гуманітарного знання.
19. Феноменологічні методи у візуальних дослідженнях.
20. Аналіз візуальних текстів культури в теорії гештальту і психоаналізі.
21. Семіотичний підхід в аналізі візуальних текстів культури.
22. Візуальні дослідження в культурній антропології
23. Візуальні дослідження у сучасному українському суспільстві.
24. Методології візуальних досліджень.
25. Перспективи розвитку візуальних досліджень в Україні.
26. Критична теорія: аналіз візуального тексту.
27. Візуальна культура як історія.
28. Становлення візуальних протомедіа в історії культури.
29. Живопис і скульптура в контексті візуальної культури.
30. Рухомий образ та його ґенеза в контексті візуальної культури.
31. «Оптичні ілюзії» в контексті візуальної культури.
32. Фотографічний образ в контексті візуальної культури.
33. Кінематограф у контексті візуальної культури.
34. Мультиплікація та анімація в контексті візуальної культури.
35. Телебачення як медіа і як складова візуальної культури.
36. Нові медіа у сучасній візуальній культурі.
37. Автор в екранному дискурсі.
38. Рецепція візуального тексту як індивідуальний процес та як насолода.
39. Європейська історія як історія візуального.
40. Гра як феномен візуальної культури.
41. Ігровий дискурс та ігрові елементи у візуальних мистецтвах.
42. Симптоматичність феномену комп'ютерної гри для аналізу стану сучасної культури.
43. Комп'ютерна/медіа гра як останній наратив кіберкультури.
44. Симуляція реальності візуальними засобами медіа гри.
45. Геймерство. Проблема співвідношення Я/Інший в медіа ігровій реальності.
46. Проблема реальності та справжності емоцій в медіа грі.
47. Медіагра як елемент інтерактивного візуального мистецтва.
48. Творець гри: культурологічний аналіз.
49. Віртуальність часу і простору в вимірах медіа гри.
50. Гра і «традиційні» види мистецтва (кіно, література, тощо).
51. Соціоморальні аспекти аналізу комп'ютерної гри.

6. ІНДИВІДУАЛЬНЕ НАВЧАЛЬНО-ДОСЛІДНЕ ЗАВДАННЯ З КУРСУ «Медіа в сучасній культурній комунікації»

Програмою курсу передбачається індивідуальне науково-дослідне завдання, яке виконується на основі засвоєння певного змістового модулю або змісту навчального курсу в цілому. Мета такого завдання полягає у систематизації, закріпленні, поглиблення теоретичних знань та застосування їх при вирішенні дослідницьких завдань. Студентам пропонується на вибір для дослідження та аналізу найбільш значимі питання курсу, а також ті, які винесені на самостійне опрацювання. Автор має продемонструвати рівень фахової кваліфікації, ерудиції, а також володіння методикою та методологією культурологічного дослідження в ході аналізу обраної філософсько-історичної парадигми. Виконання завдання покликане сприяти підвищенню рівня інтелектуальної та дослідницької культури, більш глибокому осмисленню закономірностей, становлення та еволюції людства, засвоєння необхідних форм та методів науково-практичної діяльності, розвиткові творчого мислення.

Завдання пропонується у формі написання творчої роботи (есе), яка повинна мати концептуальний характер і вирізнятися самобутнім авторським підходом до теми. На високу оцінку може претендувати робота, яка містить власний погляд на проблему, відзначається логічністю і переконливістю аргументації, конкретними прикладами і пов'язана із сучасним життям.

Робота повинна містити план, обґрунтування вибору теми, логічний виклад матеріалу, концептуальні висновки і список використаної літератури. Орієнтовний обсяг такої роботи – 10-15 сторінок.

6.1. Орієнтовна тематика ІНДЗ

1. Візуальний поворот в культурі кінця XX ст. і проблеми його осмислення.
2. В.Мітчелл, М.Маклюєн та У.Еко про візуальну культуру.
3. Комп'ютерні мистецтва: експерименти з віртуальною реальністю.
4. Кінематограф як пріоритетна складова сучасної візуальної культури.
5. Відео- і кіноінсталяції: поєднання статики і динаміки зображення.
6. Маніпулювання суспільною свідомістю у телевіртуальному просторі.
7. Особливості комунікації «людина-екран».
8. Сучасні мистецтва в контексті візуальної культури.
9. Особливості презентації сучасного візуального мистецтва у виставкових галереях та музеях.
10. Поняття візуальності: культурологічний контекст.
11. Сучасне мистецтво: візуальність чи образотворчість?
12. Візуальна реклама в контексті міського ландшафту (на прикладах нашого міста).
13. Суперечливий характер впливу телебачення на свідомість і культурний рівень глядача.
14. Зміни в структурі індустрії розваг під впливом сучасних візуальних медіазасобів.
15. Культурно-технічні можливості онлайн-гри в Інтернет-мережах.
16. Специфіка візуальної природи реклами.
17. Структура телепрограм провідних сучасних українських телеканалів.
18. Просторово-часові параметри відео- і кіноінсталяцій.
19. Симулякри телевіртуальності.
20. Типологія провідних функцій телевіртуального.
21. Формально-технічна та змістовна еволюція фотографії в контексті культури.
22. Специфіка візуальних комунікацій.
23. Реконструкція історико-культурних репрезентацій в дослідженні візуального мистецтва.
24. Соціокультурна аналітика візуальних репрезентацій.
25. Візуальна культура і (як) влада.
26. Аналітика візуальних комунікацій.
27. Фотографічне повідомлення.
28. Кінематографічне повідомлення.
29. Комунікативний образ.

30. Візуальне і віртуальне.
31. Мова вербальна та візуальна. Проблеми візуального мовлення.
32. Проблема бачення у візуальній культурі. Концепції бачення.
33. Погляд Іншого як символічний акт.
34. Видиме/невидиме як концепція візуального.
35. Візуальний текст як об'єкт історичного аналізу
36. Реальне, уявлене та символічне в візуальній культурі.
37. Стратегії репрезентації візуального.
38. Поняття «візуальна культура» і «візуальні дослідження».
39. Специфіка візуальних досліджень як нового типу гуманітарного знання.
40. Феноменологічні методи у візуальних дослідженнях.
41. Аналіз візуальних текстів культури в теорії гештальту і психоаналізі.
42. Семіотичний підхід в аналізі візуальних текстів культури.
43. Візуальні дослідження в культурній антропології
44. Візуальні дослідження у сучасному українському суспільстві.
45. Методології візуальних досліджень.
46. Перспективи розвитку візуальних досліджень в Україні.
47. Критична теорія: аналіз візуального тексту.
48. Візуальна культура як історія.
49. Становлення візуальних протомедіа в історії культури.
50. Живопис і скульптура в контексті візуальної культури.
51. Рухомий образ та його ґенеза в контексті візуальної культури.
52. «Оптичні ілюзії» в контексті візуальної культури.
53. Фотографічний образ в контексті візуальної культури.
54. Кінематограф у контексті візуальної культури.
55. Мультиплікація та анімація в контексті візуальної культури.
56. Телебачення як медіа і як складова візуальної культури.
57. Нові медіа у сучасній візуальній культурі.
58. Автор в екранному дискурсі.
59. Рецепція візуального тексту як індивідуальний процес та як насолода.
60. Європейська історія як історія візуального.
61. Гра як феномен візуальної культури.
62. Ігровий дискурс та ігрові елементи у візуальних мистецтвах.
63. Симптоматичність феномену комп'ютерної гри для аналізу стану сучасної культури.
64. Комп'ютерна/медіа гра як останній наратив кіберкультури.
65. Симуляція реальності візуальними засобами медіа гри.
66. Геймерство. Проблема співвідношення Я/Інший в медіа ігровій реальності.
67. Проблема реальності та справжності емоцій в медіа грі.
68. Медіагра як елемент інтерактивного візуального мистецтва.
69. Творець гри: культурологічний аналіз.
70. Віртуальність часу і простору в вимірах медіа гри.
71. Гра і «традиційні» види мистецтва (кіно, література, тощо).
72. Соціоморальні аспекти аналізу комп'ютерної гри.

Оцінювання есе (реферату), яке(-ий) запропоновано як Індивідуальне навчально-дослідне завдання (ІНДЗ). Критерії (за мірою зростання значущості) такі:

– стиль та внутрішня організація (оцінюються зрозумілість, впорядкованість, узгодженість та логічність викладу);

– знайомство з джерелами (оцінюється знайомство з літературою по курсу чи розділу курсу, матеріалами лекцій чи практичних занять, вміння творчо використовувати різноманітні джерела та посилатися на них);

– зміст і якість аргументації.

7. РОЗПОДІЛ БАЛІВ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

<table>
<tr><td colspan="9">Поточний контроль

(мах = 40 балів)</td><td colspan="2">Модульний контроль

(мах = 60 балів)</td><td rowspan="2">Загальна кількість балів</td></tr>
<tr><td colspan="8">Модуль 1</td><td>Модуль 2</td><td colspan="2">Модуль 3</td></tr>
<tr><td colspan="5">Змістовий модуль 1 (6 занять)</td><td colspan="3">Змістовий модуль 2 (6занять)</td><td>ІНДЗ</td><td>МКР 1</td><td>МКР 2</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">18</td><td colspan="3">18</td><td rowspan="3">4</td><td rowspan="3">30</td><td rowspan="3">30</td><td rowspan="4">100</td></tr>
<tr><td>Т.1</td><td>Т.2</td><td>Т.3</td><td>Т.4</td><td>Т.5</td><td>Т.6</td><td>Т.7</td><td>Т.8</td></tr>
<tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>6</td><td>3</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="9">40</td><td colspan="2">60</td></tr>
</table>

Критерії оцінювання

- вміння аналізувати поставлені питання,
- вичерпність та аргументованість відповіді;
- логічний, послідовний виклад матеріалу;
- культура ведення дискусії;
- аргументована власна позиція;
- самостійність висновків;
- активна участь в обговоренні та в дискусіях;
- розуміння практичних аспектів аналізованого питання.

Шкала оцінювання

<table>
<tr><td rowspan="2">Оцінка в балах

за всі види навчальної діяльності</td><td colspan="2">Оцінка</td></tr>
<tr><td>для екзамену</td><td>для заліку</td></tr>
<tr><td>90 – 100</td><td>Відмінно</td><td rowspan="5">Зараховано</td></tr>
<tr><td>82 – 89</td><td>Дуже добре</td></tr>
<tr><td>75 - 81</td><td>Добре</td></tr>
<tr><td>67 -74</td><td>Задовільно</td></tr>
<tr><td>60 - 66</td><td>Достатньо</td></tr>
<tr><td>1 – 59</td><td>Незадовільно</td><td>Незараховано (з можливістю повторного складання)</td></tr>
</table>

8.Перелік питань до іспиту.

1. Специфіка візуальних комунікацій.
2. Реконструкція історико-культурних репрезентацій в дослідженні візуального мистецтва.
3. Соціокультурна аналітика візуальних репрезентацій.
4. Візуальна культура і (як) влада.
5. Аналітика візуальних комунікацій.
6. Фотографічне повідомлення.
7. Кінематографічне повідомлення.
8. Комунікативний образ.
9. Візуальне і віртуальне.
10. Мова вербальна та візуальна. Проблеми візуального мовлення.
11. Проблема бачення у візуальній культурі. Концепції бачення.
12. Погляд Іншого як символічний акт.
13. Видиме/невидиме як концепція візуального.
14. Візуальний текст як об'єкт історичного аналізу
15. Реальне, уявлене та символічне в візуальній культурі.
16. Стратегії репрезентації візуального.
17. Поняття «візуальна культура» і «візуальні дослідження».
18. Специфіка візуальних досліджень як нового типу гуманітарного знання.
19. Феноменологічні методи у візуальних дослідженнях.
20. Аналіз візуальних текстів культури в теорії гештальту і психоаналізі.
21. Семіотичний підхід в аналізі візуальних текстів культури.
22. Візуальні дослідження в культурній антропології
23. Візуальні дослідження у сучасному українському суспільстві.
24. Методології візуальних досліджень.
25. Перспективи розвитку візуальних досліджень в Україні.
26. Критична теорія: аналіз візуального тексту.
27. Візуальна культура як історія.
28. Становлення візуальних протомедіа в історії культури.
29. Живопис і скульптура в контексті візуальної культури.
30. Рухомий образ та його ґенеза в контексті візуальної культури.
31. «Оптичні ілюзії» в контексті візуальної культури.
32. Фотографічний образ в контексті візуальної культури.
33. Кінематограф у контексті візуальної культури.
34. Мультиплікація та анімація в контексті візуальної культури.
35. Телебачення як медіа і як складова візуальної культури.
36. Нові медіа у сучасній візуальній культурі.
37. Автор в екранному дискурсі.
38. Рецепція візуального тексту як індивідуальний процес та як насолода.
39. Європейська історія як історія візуального.
40. Гра як феномен візуальної культури.
41. Ігровий дискурс та ігрові елементи у візуальних мистецтвах.
42. Симптоматичність феномену комп'ютерної гри для аналізу стану сучасної культури.
43. Комп'ютерна/медіа гра як останній наратив кіберкультури.
44. Симуляція реальності візуальними засобами медіа гри.
45. Геймерство. Проблема співвідношення Я/Інший в медіа ігровій реальності.
46. Проблема реальності та справжності емоцій в медіа грі.
47. Медіагра як елемент інтерактивного візуального мистецтва.
48. Творець гри: культурологічний аналіз.
49. Віртуальність часу і простору в вимірах медіа гри.
50. Гра і «традиційні» види мистецтва (кіно, література, тощо).
51. Соціоморальні аспекти аналізу комп'ютерної гри.

9. **РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА**

1. Аронсон О. Тысяча и одна поверхность обнаженного тела // Художественный журнал. – 1996. - № 9.
2. Балаш Б. Кино. Становление и сущность нового искусства. - М., 1968.
3. Баришполець О.Т., Найдьонова Л.А., Мироненко Г.В., Голубева О.Є. Медіакультура особистості: соціально-психологічний підхід. – Київ: Міленіум, 2010. - 440 с.
4. Барт Р. Camera Lucida. – М., 1998.
5. Барт Р. Мифологии. М., 1996, 2000 (Разделы: Лицо Греты Гарбо; Фото-Шоки; Стриптиз; Предвыборная фотогения).
6. Барт Р. После кино // Киноведческие записки (Далее – КЗ). 1995, 28.
7. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М., 1996.
8. Берген Рональд. Кино. Путеводитель по жанрам – М.: Кладезь-Букс, 2012. – 160 с.
9. Бергер А. Видеть – значит верить : введение в зрительную коммуникацию. М, 2005.
10. Берегова О. М. Сучасні комунікаційні технології в культурі України. – Київ, [б. в.], 2006. - 180 с.
11. Бернерс-Лі Т. Заснування Павутини: З чого починалася і до чого прийде Всесвітня мережа / Перекл. з англ. А. Іщенка. — К.: Видавничий дім «Києво-Могилянська академія», 2007. — 207 с.
12. Брекнер Р. Изображенное тело. Методика анализа фотографий // INTER (Интеракция, интервью, интерпретация). 2007. № 4. С. 12-32.
13. Бурдьє П. Про телебачення і журналістику // Незалежний культурологічний
14. Визуальный образ (Междисциплинарные исследования) / Отв. ред. И.А. Герасимова. - М.: ИФРАН, 2008.- 248 с. / http://znanium.com/bookread.php?book=345564 .
15. Головей В.Ю. Сучасні арт-практики і візуальна комунікація. – Луцьк: РВВ "Вежа" ВДУ ім. Лесі Українки,2007. - 22 с.
16. Дворко Н.И. Профессия - режиссер мультимедиа– Спб., 2004. – 160 с.
17. Десятерик Д. Порочна зірка кінематографа // День. - 1998. - 8 груд.
18. Енциклопедія електроних мас-медіа. У 2 т. Мащенко І.Г. – Запоріжжя: Дике Поле, 2006.
19. Енциклопедія постмодерну. – К.: Основи, 2003. – 503 с.
20. Журавлева В. М. 250 советов фотографу, - М. – 1991, 47 с.
21. Зернецька О.В. Нові засоби масової комунікації (соціокультурний аспект). – Київ: Наук. Думка, 1993. - 132 с.
22. Из истории французской киномысли. Немое кино. 1911-1933. М., 1988.
23. Кобрин К. Порнография и буржуазия // http://www.mitin.com/mj59/kobrin.shtml
24. Колосов Л.В. Визуальное измерение глобализации / http://www.globalculture.ru/news/news54.html
25. Косюк О.М. Теорія масової комунікації. – Луцьк: ВНУ ім. Лесі Українки, 2012. - 384 с.
26. Культурология. XX век. Словарь. – СПб.: Университетская книга, 1997. – 640 с.
27. Курчевский В. Изобразительное решение мультипликационного фильма. О природе гротеска и метафоры. М., 1986.
28. Лебедев-Любимов А. Н. Психология рекламы. — СПб.: Питер, 2003. — 368 с.
29. Лігачова Н., Черненко С., Іванов В., Дацюк С. Маніпуляції на ТБ. — К.: Телекритика Інтерньюз, 2003. — 190 с. Кулик В.
30. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб., 1998
31. Мастерство продюсера кино и телевидения. – М.: Юнити, 2007. – 864 с.
32. Мерло-Понти М. Кино и новая психология // КЗ. 1992, 16.
33. Минина М. Образ сироты в советском плакате 1920-1930-х годов // Визуальная антропология: режимы видимости при социализме / Под редакцией Е.Р. Ярской-Смирновой, П.В. Романова. М.: 000 «Вариант», ЦСПГИ, 2009. С. 272-288.
34. Моголи-Наги Л. Живопись или фотография. М.-Л., 1929.
35. Орлов А. Аниматограф и его анима. Психогенные аспекты экранных технологий. — М: ИМПЭТО, 1995. — 384 с.
36. Основы драматургии и режиссуры рекламного видео. Творческая мастерская рекламиста. И. Б. Шубина. – М.: ИКЦ Март, 2004. – 320 с.
37. Панофский Э. Стиль и средства выражения в кино // КЗ. 1990, 5.

38. Плахов А. Всего 33. Звезды мировой кинорежиссуры. - Винница: АКВИЛОН, 1999. - 464 стр.
39. Поллак П. Из истории фотографии. - М., 1983.
40. Пондопуло Г. К., Ростоцкая М. А. Новые искусства и современная культура. Фотография и кино. - М., 1997.
41. Профессия - продюсер кино и телевидения. Практические подходы. – М.: Юнити-Дана, 2010. – 712 с.
42. Роллингз Э., Моррис Д. Проектирование и архитектура игр. — Москва: «Вильямс», 2006. — 1040 с.
43. Романов П., Ярская-Смирнова Е.Р. «Глазной советский человек»: правила (подо)зрения // Визуальная антропология: режимы видимости при социализме: Сб. науч. ст. / Под ред. Е. Ярской-Смирновой, П. Романова. - М.: 000 «Вариант», ЦСПГИ, 2009. - С. 7-16.
44. Строение фильма. Некоторые проблемы анализа произведений экрана. / Под ред. К. Ю. Разлогова. - М., 1984.
45. Толстикова, И.И. Мировая культура и искусство: Учебное пособие / И.И. Толстикова; Науч. ред. А.П. Садохин. - М.: Альфа-М: ИНФРА-М, 2011. - 416 с. / http://znanium.com/bookread.php?book=226262
46. Усманова А. Советская визуальная культура как объект антропологического исследования // Визуальная антропология: новые взгляды на социальную реальность: Сб. науч. ст. / Под ред. Е. Ярской-Смирновой, П. Романова, В. Круткина. - Саратов: Научная книга, 2007. - С. 18-28.
47. Учёнова, В. В. Реклама и массовая культура: Служанка или госпожа?: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Журналистика» и «Реклама» / В. В. Учёнова. - М.: ЮНИТИДАНА, 2012. - 248 с. / http://znanium.com/bookread.php?book=390914.
48. Фрумкин Г. М. Сценарное мастерство – М.: Гаудеамус, 2011. – 224 с.
49. Фрумкин Г. М. Телевизионная режиссура. Введение в профессию.– М: Академический проект, 2009. – 144 с.
50. Ханютин А. Предкинематографические зрелища и их исторические связи с литературой // Экранные искусства и литература. Немое кино. М., 1991.
51. Цивьян Ю. К истории идеи интеллектуального кино // Из теоретического наследия С. М. Эйзенштейна. М., 1986.
52. Чабаненко М.В. Інтернет-ЗМІ як складова частина системи засобів масової інформації України. – Запоріжжя: ЗНУ, 2011. - 184 с.
53. Череповська Н.І. Візуальна медіакультура учнів ЗОШ - Київ, - Інститут соціальної та політичної психології НАПН України, - 2010, - 155 с.
54. Шампандар А. Дж. Искусственный интеллект в компьютерных играх. — М.: «Вильямс», 2007. — 768 с.
55. Экранная культура: теоретические проблемы / М-во культуры РФ, Рос. ин-т культурологии ; авт.-сост.: В. О. Чистякова, Я. Б. Иоскевич ; отв. ред. К. Э. Разлогов. — СПб. : Дмитрий Буланин, 2012. — 752 с.
56. Электронный гражданин: официальный учебный курс. Учебник. — М.: ООО «Исидиэль», 2011. — 272 с.
57. Ямпольский М. Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии. М., 1993.
58. Ямпольский М. Заметки на полях «Восковой персоны» Ю. Тынянова // Пятые тыняновские чтения. М., Рига, 1994.
59. Ямпольский М. Наблюдатель. Очерки истории видения М., 2000.
60. Ямпольский М. О близком. Очерки немиметического зрения. М., 2001.

9.1.Перелік рекомендованих для курсу онлайн-ресурсів.

1. http://www.youtube.com/ – відеохостінг «Youtube»;
2. http://www.facebook.com/ – соціальна мережа «Facebook»;
3. http://www.twitter.com/ – сервіс мікроблогів «Twitter»;
4. http://www.livejournal.com/ – сервіс для ведення блогів «LiveJournal»;
5. http://uk.wikipedia.org/ - *мережева енциклопедія «Вікіпедія»;*
6. http://www.aup.com.ua/ - Академія Української Преси**;**
7. http://www.4uth.gov.ua/ – веб-сайт Державної бібліотеки України для юнацтва (м. Київ);
8. http://www.chl.kiev.ua/ – веб-сайт Національної бібліотеки України для дітей;

9. http://www.nbuv.gov.ua/ – веб-сайт Національної бібліотеки України ім. В.І. Вернадського (м. Київ);
10. http://www.nplu.org/ – веб-сайт Національної парламентської бібліотеки України (м. Київ);
11. http://www.loc.gov/ – веб-сайт Бібліотеки Конгресу США;
12. http://prostir.museum/ – портал «Музеї України»;
13. http://www.louvre.fr/ - веб-сайт музею Лувр (Франція);
14. http://muzeimira.ru/samye-izvestnye-muzei-mira - веб-сайт «Музеи Мира»;
15. http://www.kontorakuka.ru/museums/main.htm?right=http://www.kontorakuka.ru/museums/right.htm/ - веб-сайт «Контора Кука»: Кращі музеї Європи і світу-інформація про історію та колекції;
16. http://www.ph4.ru/virtur_virtual-museum.ph4/ - веб-сайт «Віртуальні музеї та галереї світу»;
17. http://pinchukartcentre.org/ - сайт музею сучасного мистецтва «PinchukArtCentre»;
18. http://www.kinopoisk.ru/ - веб-сайт присвячений кіно «Кинопоиск»;
19. http://www.kinomania.ru/ - веб-сайт присвячений кіно «Киномания»;
20. http://www.imdb.com/ - веб-сайт «Internet Movie Database»;
21. http://dir.pro-kino.com/ - каталог кіносайтів;
22. http://www.ukrpress.com/ - каталог онлайн-версій українських друкованих видань та інших ЗМІ;
23. http://www.proradio.org.ua/ - веб-сайт «ProRadio»;
24. http://myradio.ua/fmradio/ - каталог кращих FM-радіостанцій;
25. http://sradio.ru/country/%D3%EA%F0%E0%E8%ED%E0/ – перелік FM та Інтернет-радіостанцій України;
26. http://www.fdr.com.ua/ - радіокомпанія «ФДР»;
27. http://top.ucoz.ua/ - рейтинг веб-сайтів України;
28. http://top.bigmir.net/ - рейтинг веб-сайтів України за версією порталу «Bigmir)net»;
29. http://www.bravica.ru/media/music.htm/ - рейтинг кращих музичних сайтів;
30. http://funphoto.ua/ - веб-сайт про фото «funPhoto»;
31. http://www.photosight.ru/ - веб-сайт про фото «Фото.сайт»;
32. http://www.arttutorials.ru/ - веб-сайт з уроками по фотомонтажу;
33. http://www.hurtom.com/portal/ - веб-сайт підтримки всього українського;
34. http://www.telekritika.ua/ - медіа-ресурс «Телекритика»;
35. http://comin.kmu.gov.ua/ - Державний комітет телебачення і радіомовлення України;
36. http://www.simon.ua/saityoreklame,marketinge,pr.htm/ - каталог сайтів про рекламу;
37. http://www.adme.ru/ - сайт про творчість: реклама, дизайн, фотографія;
38. http://gamau.net/ - український ігровий портал;
39. http://playua.in.ua/social/groups/ - сайт присвячений комп'ютерним іграм;
40. http://sound.nf.ua/kliyentam/stvorennya_audioknygy/ - створення аудіокниги;
41. http://audiokniga.org.ua/ - веб-сайт про аудіокниги та музичну індустрію.