

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

Факультет соціології

Кафедра галузевої соціології



Заступник декана

Факультет
соціології

« 31 »

серпень

2024 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

СОЦІАЛЬНІ ЗАСАДИ КІБЕРСПОРТУ для студентів

галузь знань 02 Культура і мистецтво
спеціальність 028 Менеджмент соціокультурної діяльності
освітній рівень бакалавр
освітня програма Комунікації та управління культурними індустріями (з обов'язковим вивченням двох іноземних мов)
вид дисципліни вибіркова

Форма навчання денна
Навчальний рік 20__/20__
Семестр 8
Кількість кредитів ECTS 4
Мова викладання, навчання та оцінювання українська
Форма заключного контролю іспит

Викладач: Геннадій ЧЕРНИХ

Пролонговано: на 20__/20__ н.р. (_____) «__» 20__ р.
(підпис, ПІБ, дата)

на 20__/20__ н.р. (_____) «__» 20__ р.
(підпис, ПІБ, дата)

КИЇВ – 2024

Розробник: Геннадій ЧЕРНИХ, асистент кафедри галузевої соціології, кандидат соціологічних наук

ЗАТВЕРДЖЕНО

Зав. кафедри галузевої соціології

Ольга БЕЗРУКОВА

(підпис)

Протокол № 15 від «29» серпня 2024 р.

Схвалено науково - методичною комісією факультету соціології

Протокол № 7 від «31» серпня 2024 року

Голова науково-методичної комісії

Тетяна ЧЕРВІНСЬКА

1. Мета дисципліни – формування у студентів цілісного розуміння кіберспорту як соціокультурного феномену, його впливу на суспільство, економіку та культуру. Студенти отримують знання про структуру кіберспортивної індустрії, основні соціальні процеси, що супроводжують розвиток кіберспорту, та проаналізують соціальні, етичні та культурні аспекти цієї сфери.

2. Попередні вимоги до опанування навчальної дисципліни: вміти користуватися мережею Інтернет, знання основ інформаційних технологій, зокрема віртуальних платформ та їхнього впливу на соціальні структури.

3. Анотація навчальної дисципліни: дисципліна «Соціальні засади кіберспорту» є вибірковою навчальною дисципліною для студентів з вибіркового блоку 2. «Ігрова діяльність», зосереджується на вивченні кіберспорту як новітнього соціокультурного феномену, що активно розвивається у сучасних суспільствах. В межах дисципліни студенти розглядають кіберспорт не тільки як вид професійної діяльності, але й як важливий елемент сучасної культури, який впливає на різні соціальні групи та інститути. У процесі навчання студенти аналізують соціальні ролі та статуси, що формуються навколо кіберспортивної діяльності, вивчають проблеми гендерної рівності, етики та соціальної відповідальності в кіберспорті. Дисципліна також охоплює питання економічного впливу кіберспорту на глобальному та локальному рівнях, взаємозв'язок кіберспорту з медіаіндустрією та питання регулювання і стандартизації кіберспортивної діяльності.

4. Завдання (навчальні цілі):

- засвоєння основних соціальних засад кіберспорту як важливого елементу сучасної культури, який впливає на різні соціальні групи та інститути;
- ознайомлення з особливостями розвитку кіберспорту як новітнього соціокультурного феномену;
- навчити студентів аналізувати та досліджувати соціальні засади кіберспорту та кіберспортивної діяльності.

Дисципліна спрямована на формування таких компетентностей:

- ФК36. Здатність популяризувати культурні продукти та поширювати інформацію соціокультурного змісту, використовуючи сучасні інформаційні та комунікативні технології.
- ФК40. Комплексне бачення соціокультурних процесів та явищ, ціннісних та соціогрупових особливостей соціальних спільнот.

5. Результати навчання за дисципліною:

Код	Результат навчання (1. знати; 2. вміти; 3. комунікація; 4. автономність та відповідальність)	Форми (та/або методи і технології) викладання і навчання	Методи оцінювання та пороговий критерій оцінювання	Відсоток у підсумковій оцінці з дисципліни
1.1	Розбиратися в соціокультурних процесах та явищах, ціннісних та соціогрупових особливостях кіберспортивної спільноти.	Самостійна робота, лекції	Контрольна робота 1. контрольна робота 2. письмова робота	50
2.1	Популяризувати культурні продукти та поширювати інформацію соціокультурного змісту про кіберспорт, використовуючи сучасні інформаційні та комунікативні технології.	Самостійна робота, практичні заняття	індивідуальна та групова робота, тематична доповідь, есе	50

6. Співвідношення результатів навчання дисципліни із програмними результатами навчання

Результати навчання дисципліни (код)	1.1	2.1
Програмні результати навчання (назва)		
РН22. Прогнозувати тенденції розвитку організаційних структур в умовах суспільних змін та глобальних трансформацій.		+
РН24. Володіти навичками комунікаційних технологій.	+	

7. Схема формування оцінки.

7.1 Форми оцінювання студентів:

	Min.	Max.	РН(код)
1. Групова та індивідуальна робота на практичних заняттях	12	20	2.1
2. Письмова робота	5	8	1.1
3. Написання есе	4	8	2.1
4. Тематична доповідь	5	8	2.1
5. Виконання контрольних робіт	10	16	1.1
Всього	36	60	

Підсумкове оцінювання – іспит РН 1.1, РН 2.1. Білет містить 2 питання; 40 балів максимальна оцінка/24 бали мінімальна оцінка для успішного складання іспиту.

Умови допуску до іспиту: студенти не допускаються до іспиту, якщо за семестр вони набрали менше ніж 36 балів; такі студенти допускаються до іспиту за умови, якщо вони написали письмову роботу та есе, а також склали 2 контрольні роботи.

7.2. Організація оцінювання:

- Практичні заняття* оцінюються по факту проведення, бали накопичуються протягом семестру.
- Письмова робота* – вид самостійної роботи, який студенти виконують при опрацюванні тем 1-3.
- Есе* виконується після теми 8. самостійна робота студента – обсягом 1200-1500 слів.
- Тематична доповідь* – виконується після опрацювання тем 4-6, вид самостійної науково-дослідної роботи, де студент розкриває суть досліджуваної проблеми – в усній формі, наводить різні точки зору, а також власний погляд на неї.
- Контрольна робота 1* – виконується після Теми 4 на найближчому за графіком навчання практичному занятті.
- Контрольна робота 2* – виконується після Теми 7 на найближчому за графіком навчання практичному занятті.

7.3. Шкала відповідності оцінок

Відмінно/ Excellent	90-100
Добре/ Good	75-89
Задовільно/ Satisfactory	60-74
Незадовільно/ Fail	0-59

8. Структура навчальної дисципліни. Тематичний план лекційних та практичних занять

№ п/п	Назва теми	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота
1.	Історія та розвиток кіберспорту. Витоки кіберспорту, його еволюція та вплив на суспільство.	2	4	4
2.	Кіберспорт як соціокультурний феномен. Взаємодія кіберспорту з поп-культурою, масовими медіа та молодіжними субкультурами.	4	6	8
3.	Соціальні ролі та стереотипи в кіберспорті. Гендерні та культурні аспекти участі у кіберспорті, стереотипи та їх подолання.	4	4	8
4.	Соціально-психологічні та фізичні аспекти професійної діяльності кіберспортсменів.	2	4	8
5.	Економіка та соціальна структура кіберспорту. Вплив спонсорів, команд, ліг та трансляцій на розвиток кіберспорту як індустрії.	2	4	8
6.	Етика та мораль в кіберспорті. Питання чесної гри, боротьба з шахрайством та питання спортивної поведінки.	2	4	8
7.	Кіберспорт і освітні інституції. Використання кіберспорту у навчальних програмах, створення освітніх ініціатив та програм підтримки молодих талантів.	2	4	8
8.	Кіберспорт і суспільна відповідальність. Роль кіберспорту у формуванні соціальної відповідальності, включення інклюзивності та питання соціальної справедливості.	4	4	8
ВСЬОГО		22	34	60

Загальний обсяг **120 год.**, в тому числі:

Лекцій – **22 год.**

Практичні заняття – **34 год.**

Самостійна робота – **60 год.**

Консультації – **4 год.**

9. Рекомендовані джерела:

Основна: (Базова)

1. Бекар С. Кіберспорт у сучасному суспільстві / С. Бекар // Теорія і методика фізичного виховання і спорту. - 2022. - №2. - С.64-70. URL: <http://tmfvs-journal.unisport.edu.ua/article/view/263500>
2. Бойко А. О., Кузьменко О. В., Койбічук В. В., Купшнерев О. С. Роль та місце українських кібергравців в світовому кіберспорті // Вісник Хмельницького національного університету. - 2021. - №4. - С. 175-182. URL: <https://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/86229>
3. Чайка Є. Стан та динаміка росту ринку кіберспорту / Є. Чайка // Економічний вісник НГУУ «Київський політехнічний інститут». - 2018. - №15. URL: <https://ev.fim.kpi.ua/article/view/143144>
4. Шинкарук, О. Сучасні проблеми розвитку кіберспорту / О. Шинкарук // Спортивний вісник Придніпров'я. - 2024. - № 1. - С.239-250. URL: <https://reposit.unisport.edu.ua/xmlui/handle/787878787/5426>

Додаткова:

1. Ганага О. Вплив комп'ютерних ігор на стиль життя студентської молоді /О. Ганага // Історія, педагогіка, психологія, право, соціологія і філософія у сфері фізичного

- виховання і спорту. - 2024. - №1. URL: <https://spectrum.uni-sport.edu.ua/index.php/main/article/view/23>
2. Імас С. Кіберспорт як соціально-спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства / С. Імас // Теорія і методика фізичного виховання і спорту. - 2020. - №4. - С.13-17.
 3. Кіберспорт: монографія. Імас ЄВ, Борисова ОВ, Шинкарук ОА, редактори. Київ: Олімпійська література.- 2021. - С.121-143.
 4. Шинкарук О., Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт» / О. Шинкарук, Е. Анохін // Молодь та олімпійський рух: збірник тез доповідей XIV Міжнародної конференції молодих вчених. 19 травня 2021 року. [Електронний ресурс]. - К., 2021. - С. 49-50. URL: <https://reposit.uni-sport.edu.ua/xmlui/handle/787878787/3120>
 5. Rogstad E. Gender in eSports research: a literature review/ E.Rogstad // European Journal for Sport and Society. - 2021. - P. 195-213. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16138171.2021.1930941#abstract>
 6. Paolo Riatti M. Esport from a sociological perspective: Dissertation/ Paolo Riatti M. // Tübingen.- 2023. URL: https://bibliographie.uni-tuebingen.de/xmlui/bitstream/handle/10900/145309/Riatti.%20Paolo%20-%20Dissertation_Final.pdf?sequence=4