



*Робоча програма
навчальної дисципліни*



Інтернет-комунікації
та кіберкультура

K a r a z i n M e d i a T o p o s G r o u p 2 0 2 0

Міністерство освіти і науки України

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Катедра медіакомунікацій

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної роботи



Робоча програма навчальної дисципліни

ІНТЕРНЕТ-КОМУНІКАЦІЇ ТА КІБЕРКУЛЬТУРА

рівень вищої освіти другий (магістерський)

галузь знань 06 – «Журналістика»

спеціальність 061 – «Журналістика»

освітньо-професійна програма «Аудіовізуальні медіа та цифрова журналістика»

вид дисципліни обов'язкова

факультет соціологічний

2020 / 2021 навчальний рік

Програму рекомендовано до затвердження Вченою радою соціологічного факультету ХНУ імені В. Н. Каразіна

27 серпня 2020 року, протокол № 9

РОЗРОБНИКИ ПРОГРАМИ: Лідія СТАРОДУБЦЕВА, докторка філософських наук, професорка, завідувачка катедри медіакомунікацій;
Ольга ФІЛІПОВА, кандидатка соціологічних наук, доцентка катедри медіакомунікацій;
Євген ВЕЛИЧКО, старший викладач катедри медіакомунікацій

Програму схвалено на засіданні катедри медіакомунікацій

Протокол від 26 серпня 2020 року № 9

Завідувачка катедри медіакомунікацій


Лідія СТАРОДУБЦЕВА

Програму погоджено науково-методичною комісією соціологічного факультету

Протокол від 27 серпня 2020 року № 1

Голова науково-методичної комісії соціологічного факультету


Юлія СОРОКА

Програму погоджено з гарантом (керівником проектної групи) освітньо-професійної програми «Аудіовізуальні медіа та цифрова журналістика»

Гарант освітньо-професійної програми

(керівник проектної групи)


Лідія СТАРОДУБЦЕВА

ВСТУП

Програма навчальної дисципліни «Інтернет-комунікації та кіберкультура» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки другого (магістерського) рівня спеціальності 061 – «Журналістика» освітньо-професійної програми «Аудіовізуальні медіа та цифрова журналістика»

1. Опис навчальної дисципліни

1.1. Мета викладання навчальної дисципліни: ознайомлення студентів із трансформацією комунікативних практик сьогодення під впливом гіпертекстуальних і мультимедійних веб-технологій, розкриття специфіки Інтернету як комунікативного засобу та інформаційного ресурсу; залучення студентів до аналізу проявів кіберкультури як продукту інформаційного суспільства, в якому діяльність набуває віртуалізації та символічного характеру; загальний огляд розвитку та використання інтернет-браузерів, отримання базових навичок із розробки стандартних інтернет-сайтів із використанням задля цього платформи WordPress.

1.2. Основні завдання вивчення дисципліни: сформувати уявлення про роль інтернет-комунікацій у сучасному житті; розглянути основні етапи генези та еволюції мультимедійних і гіпертекстових технологій; визначити концептуальні засади та ключові характеристики мультимедійного гіпертексту; окреслити роль мультимедіа та гіпертексту як символічних каркасів онтології віртуального простору; отримати навички роботи з інтернет-ресурсами, розкрити багатоаспектність феномена кіберкультури; визначити потенціал теоретичних підходів до вивчення феномена кіберкультури, розкрити специфіку кіберкультури як теоретичного концепту та соціальних практик, визначити рівні функціонування кіберкультури та різноманітність її проявів у сучасному суспільстві; ознайомитися з основами веб-технологій, набути практичні навички з розробки інтернет-сайтів за допомогою платформи WordPress.

1.3. Кількість кредитів: 6 кредитів

1.4. Загальна кількість годин: 180 годин

1.5. Характеристика навчальної дисципліни	
Обов'язкова	
Денна форма навчання	Заочна (дистанційна) форма навчання
Рік підготовки	
1-й	1-й
Семестр	
2-й	2-й
Лекції	
32 год.	8 год.
Практичні, семінарські заняття	
32 год.	8 год.
Лабораторні заняття	
0 год.	0 год.
Самостійна робота	
116 год.	164 год.
Індивідуальні завдання	
0 год.	

1.6. Заплановані результати навчання: знання дефініцій, сутнісних характеристик, етапів генези, концептуального змісту та специфіки аналізу концептуальних стратегій розвитку інформаційного суспільства, мультимедійних і гіпертекстових систем; уміння застосовувати теоретичні підходи до аналізу мультимедійних систем і веб-технологій; набуття практичних навичок підготовки мультимедіа-презентацій і створення гіпертекстових документів в індивідуальному медіапроектванні; знання категорій та концепцій інтерпретації феномена «кіберкультура»; опанування методами дослідження змісту кіберкультури; вміння використовувати теоретичні категорії та концепції в аналізі різноманітних проявів кіберкультури, виявляти її емпіричні основи та «структурні коріння»; знання основ веб-технологій, типів інтернет-браузерів і методів розробки інтернет-сайтів; оволодіння практичними навичками розробки інтернет-сайтів.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми, здобувачі повинні набути такі програмні компетентності.

Загальні компетентності:

- ЗК 1 Використання передового вітчизняного та зарубіжного досвіду з метою виконання професійних завдань
- ЗК 2 Здатність навчатися
- ЗК 3 Здатність адаптуватися до нових ситуацій і приймати рішення
- ЗК 4 Уміння працювати в команді
- ЗК 5 Здатність генерувати нові ідеї та ініціювати створення власних проєктів
- ЗК 6 Здатність до критики та самокритики
- ЗК 7 Здатність до управління
- ЗК 8 Креативність, здатність до системного мислення
- ЗК 9 Адаптивність, гнучкість і комунікабельність
- ЗК 10 Наполегливість у досягненні мети
- ЗК 11 Відповідальність за якість виконуваної роботи
- ЗК 12 Толерантність

Фахові компетентності:

- ФК 1 Володіння базовими знаннями в галузі сучасних інформаційних технологій, комунікативістики, концепцій інформаційного суспільства, основ аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики, теорій медіа та уміння їх використовувати в професійній діяльності
- ФК 2 Володіння базовими знаннями теоретико-методологічних підходів до системного аналізу медіа та проєктування комунікативних процесів у галузі аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики, уміння їх використовувати в професійній діяльності
- ФК 3 Вміння створювати аудіовізуальний контент, розробляти стратегії медіапроектування та аналізувати комунікативний простір аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики
- ФК 4 Здатність до планування, організації та проведення інформаційно-комунікативних кампаній з використанням базових знань в галузі аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики
- ФК 5 Використання інструментальних знань щодо управління інформаційними процесами в галузі аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики
- ФК 6 Володіння специфікою різних видів аудіовізуального медіадискурсу з метою ефективного виконання професійних завдань

- ФК 7 Вміння створювати інноваційні медіапроекти в галузі аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики
- ФК 8 Розуміння ролі цифрової журналістики у суспільстві, відповідальності журналіста та знання журналістських стандартів
- ФК 9 Вміння подавати інформацію в різних мультимедійних форматах, поєднувати аудіальні, візуальні та текстуальні складові медіаповідомлення, володіння сучасними інструментами аудіовізуальної комунікації
- ФК 10 Володіння технологіями цифрової безпеки, навичками роботи журналіста в екстремальних умовах; вміння критично мислити, застосовувати технології фактчекінгу та знання механізмів протидії технологіям медіаманіпуляцій в умовах інформаційних війн

Здобувачі освітньо-професійної програми повинні демонструвати такі програмні результати навчання.

- ПРН 1 Опанування знаннями з основ журналістики, комунікативістики, концепцій інформаційного суспільства, теорій медіа, що сприяють розвитку загальної культури й формують уміння їх використовувати в професійній діяльності у медіасфері
- ПРН 2 Опанування базовими знаннями в галузі сучасних інформаційних технологій, володіння навичками використання програмних засобів і роботи в комп'ютерних мережах, уміння створювати сайти, блоги та гіпертекстові проекти, і використовувати інтернет-ресурси для медіадосліджень
- ПРН 3 Опанування знаннями з основ відеопродакшну (режисура екранних мистецтв, відеозйомка, постпродакшн і моушн-дизайн), візуальних комунікацій та медіамистецтва для створення авторських медіапроектів
- ПРН 4 Опанування фундаментальними знаннями з основ фотомистецтва, кіномистецтва та телемистецтва (теледраматургія, телеінтерв'ю, виробництво телеконтенту та створення авторських телепрограм).
- ПРН 5 Опанування знаннями з основ створення медіадискурсу, функціонування реклами та PR в медіа, механізмів медіавпливу; навички з медіааналітики, медіариторики та медіакритики
- ПРН 6 Опанування знаннями професійних стандартів журналістської роботи, використання у діяльності принципів і норм медіаетики
- ПРН 7 Формування здатності до навчання
- ПРН 8 Формування вміння генерувати нові ідеї та ініціювати створення власних проектів у медіасфері
- ПРН 9 Опанування знаннями фундаментальних наук, що сприяють розвитку загальної культури й формують розуміння причинно-наслідкових зв'язків розвитку суспільства й уміння їх використовувати в професійній діяльності
- ПРН 10 Формування здатності до критики та самокритики
- ПРН 11 Розвиток креативності, здатності до системного мислення
- ПРН 12 Формування адаптивності та комунікабельності
- ПРН 13 Формування наполегливості у досягненні мети
- ПРН 14 Формування відповідальності за якість виконуваної роботи
- ПРН 15 Формування толерантності

2. Тематичний план навчальної дисципліни

Розділ 1. Мультимедіа і гіпертекст

Тема 1. Цифрова революція та доба електронних комунікацій

Три типи комунікації – три форми організації свідомості – три моделі перцепції: «усна – письмова – електронна», за концепцією М. Маклюєна (Marshall MacLuhan); «логосфера – графосфера – відеосфера», за медіалогічною теорією Р. Дебре (Regis Debre). «Холодні» і «гарячі» медіа. Конвергенція типів комунікації та «діджитал-революція». Ментальні медіаландшафти «постгутенбергової ери». Специфіка інформаційно-комунікативних технологій епохи нових медіа. Нові медіа як метамедіа. Мультимедіа та гіпертекст як фундаментальні концепти медіалогії. Мультимедіа та гіпертекст – два найзначніших відкриття інформаційної доби, за М. Кастельсом (Manuel Kastels). Мультимедіа та гіпертекст як предмет метатеоретичної рефлексії: від технології до онтології віртуальної реальності. Парад концепцій міждисциплінаризму: кібернетичний, соціологічний, антропологічний, лінгво-семіотичний, культурно-критичний, естетичний виміри феноменів мультимедіа та гіпертексту. Культурна драма гіпермедіальності.

Тема 2. Феномен мультимедіа. Генеза та еволюція мультимедійних технологій

Поняття «мультимедіа»: від етимології до сутності. Походження терміну (лат. multum + medium, англ. multi – багато і media – носій, середовище). Уведення терміну до загального обігу в 1966 році американським шоуменом Б. Гольдштейном (Bobb Goldsteinn) для позначення технологій музичних шоу. Технологізм терміну і метафізика феномена. «Мультимедіа», «макромедіа», «метамедіа», «гіпермедіа»: диференціації сенсів і контексти інтерпретації. Ключові визначення «мультимедіа»: синхронне використання різних форм представлення інформації; конвергенція розрізнених медіасистем; технологія інтеграції різноманітних інформаційних середовищ і семантичних кодів; сукупність комп'ютерних систем, що забезпечують інтерактивну взаємодію різних форм медіаповідомлень. По той бік «одномірності»: репрезентація інформації у мультимедійній формі. Головні складові мультимедіа: текст, аудіо, візуальний образ, анімація, відео. Мультимедіа та інтерактивність. Утопія Ріхарда Вагнера (Richard Wagner): «універсальний твір мистецтва», або «синтез мистецтв» (gesamtkunstwerk). Генеза та еволюція мультимедійних технологій. Мультимедіа: від Вагнера до віртуальної реальності.

Тема 3. Поняття «гіпертекст»: етимологія, семантика, спектр дефініцій

Історія виникнення поняття. Гіпертекст (hyper + text, лат. hyper від давньогр. «зверх», «над» + text від давньогр. «тканина»). Уведення терміну до загального обігу в 1965 році американським соціологом і медіафілософом Тедом Нельсоном (Theodor Holm Nelson) і низка класичних визначень ним цього поняття у 1987 році: «текст, що розгалужується або виконує дію за запитом», «нелінійне письмо, яке є більшим, ніж текст», «просто непослідовне письмо (writing), яке надає читачеві вибір». Головні ознаки гіпертексту: нелінійність, фрагментарність, дисперсність структури, цитатність, децентрованість, безмежність, інтерактивність, динамічність, можливість будь-яких сценаріїв читання, деперсоналізація автора, наявність системи гіперпосилань. Загальноприйняті дефініції: гіпертекст як метод поєднання документів в мережі завдяки «зв'язкам» (Encyclopedia Britannica); полілінійний наратив; представлення тексту як мережі або лабіринту, де читач отримує свободу переміщень та ін. Багатоликість визначень гіпертексту. Системи гіпертекстових посилань. інтрагіпертекстовість (посилання з одного фрагменту на інший в межах одного тексту), Типи гіпертексту: домережевий (протогіпертекст у літературі); медійний (електронний текст, існуючий виключно в інтернет-середовищі); мультимедійний та інтерактивний (гестбук, електронна література, віртуальна конференція, соціальна мережа, форуми тощо). Гіпертекст і гіперчитання.

Тема 4. Від Mundaneum'у до WWW: Генеза та еволюція гіпертекстових технологій

Історія гіпертекстових технологій: події, дати, імена. Mundaneum Поля Отле (Paul Otlet). 1945 – американський вчений, «пророк гіпертексту» Ідея гіпертекстового устрою «Memex» Венівара Буша (Vannevar Bush) в есе «Як ми можемо мислити» (As We May Think). Уведення поняття «hypertext» Тедом Нельсоном (Theodor Holm Nelson). Ідея створення глобальної електронної мережі Ларрі Робертса (Lawrence G. Roberts) і початок розробок ARPANet. Система Hypertext Editing System Енді ван Дама (Andy van Dam). Розробки Дугласа Енгельбарта (Douglas C. Engelbart). Створення першого гіпермедіального відеодиску Aspen Movie Map Ендрю Ліппманом (Andrew B. Lippman) і організація MIT Architecture Machine Group (сьогодні – Media Lab). Старт гіпертекстового «макромедійного» проєкту «Intermedia» Нормана Мейровіца (Norman Meyrowitz). Розробка системи HyperCard Білла Еткінсон (Bill Atkinson). Міжнародна конференція з проблем гіпертексту «Hypertext'87». Розробка проєкту Всесвітнього павутиння «World Wide Web» у ЦЕРНІ (CERN): перша реалізація ідеї глобального гіпертексту Тіма Бернерса-Лі (Tim Berners-Lee) і його ученика Роберта Кайо (Robert Cailliau). Відкриття мови віртуальної реальності – формат VRML 1.0, розробки проєкту трьохвимірного кіберпростору Web 3D. Модернізація і подальша оптимізація гіпертекстових технологій. Бум соціальних мереж. Концептуальні стратегії розвитку гіпертекстових та мультимедійних (гіпермедійних) технологій теоретичного і прикладного спрямування. WWW третього тисячоліття: тотальний мультимедійний гіпертекст.

Тема 5. Між Хаосом і Порядком: теорія і практика нелінійного наративу

Нелінійний наратив як основа мов мультимедіа та гіпертексту. Поняття гіпернаративу. Нелінійний час як уявний експеримент (подорожі у часі, альтернативні та паралельні світи, гілкування часів, часова петля у фантастиці); як прийом у візуальному мистецтві (від симультанних зображень до колажів, коміксів, поліекрану і нелінійного відеомонтажу), як предмет філософської рефлексії (від платоно-августинівської традиції до гайдегерівського «Буття і часу»); як науковий концепт: категорія часу в теорії відносності, залежність часу від психічних подій у «Природній філософії часу» Дж. Уїтроу (Gerald James Whitrow). Нелінійна топологія. «Вузли» і «переходи». «Зверхзв'язки» і «метаструктури». Текст «без просторових меж»? Нові виміри тексту як «вічного повернення». Парадокси «необмеженості обмеженого» та «нескінченності скінченого». Хаос та порядок, самоорганізація, нелінійні ефекти еволюції систем, кризи та біфуркації – неврівноважені фази існування, що передбачають множинність сценаріїв подальшого розвитку. Аудіовізуальні комунікації: контрапункт зображення і звуку. Мови медіа, моделі сприйняття гетерогенного тексту та проблема «трансляції». Мультимедійний текст як гібридний. Методи аналізу нелінійного медіатексту.

Тема 6. Нелінійний наратив як модель свідомості

«Ментальне картографування» (mind mapping, thinking mapping) і гіпертекст. Концепція «Mind Map» Т. Бьюзана (Tony Buzan). Візуалізація моделей мислення (моделі древа, ієрархії, потоку, лінійної послідовності, діалогічна, концентрична, метафорична тощо). «Ментальні патерни» і мови комунікації. Гіпертекст свідомості і топологія пам'яті. Метафори комп'ютерної пам'яті та забуття: лабіринт, мережа, павутиння. Нейротерії і пошуки моделей «штучного інтелекту». Негативні наслідки роботи з гіпертекстом у віртуальному середовищі. Надлишковість розгалужень: ускладненість вибору і поліваріантність шляхів руху по лабіринтоподібному гіпертексту. Електронна писемність як віддзеркалення фрагментації, децентрації та дезинтеграції «зникаючого» суб'єкта і, vice versa, віддзеркалення у гіпертексті розколотого, розщепленого «я».

Тема 7. Нелінійний наратив як філософський концепт

Кінець ХХ століття – «вік нелінійного наративу». «Від Інтернету до Гутенберга: текст і гіпертекст» У. Еко (Umberto Eco). Книга паперова vs. електронна: ристалище друкованих і цифрових медіа. Гіпертекстуальність і чехарда префіксів. «Інтертекст», «метатекст» і «гіпертекст»: лінгвістичні ігри і семантичні диференціації. Типи взаємодії текстів у літературній теорії, за класифікацією Ж. Женета (Jean Genet): інтертекстуальність як «співприсутність» в одному тексті двох або більш ніж двох текстів (цитата, алюзія, плагіат тощо); паратекстуальність як відношення тексту до свого заголовку, післямови, епіграфу тощо; метатекстуальність як наявність у тексті коментарів; гіпертекстуальність як пародіювання одним текстом іншого; архітекстуальність як жанровий зв'язок текстів. Інтертекст vs. гіпертекст. Інтертекстуальність як постмодерністський філософський концепт: Ю. Крістева (Julia Kristeva), Р. Барт (Roland Barthes). «Лекції» (серія коротких послідовних фрагментів) та ідеальний «текст-письмо» у «С/З» Р. Барта (Roland Barthes). Поняття «ризому» (rhizome – «корневище») Ж. Дельоза (Gilles Deleuze) і Ф. Гваттарі (Felix Guattari). Гіперписьмо. «Мозаїчна культура» та «кліпова свідомість». Гіпертекст і «фрагментарне письмо» М. Бланшо (Maurice Blanchot). Деперсоналізація автора (відсутність автора, або гіперавторство) як властивість електронного гіпертексту. Постструктуралістська концепція «смерті автора». Гіперавторство як ознака (пост)сучасної електронної культури.

Тема 8. Нелінійний наратив в постгутенбергівській культурі

Нелінійний наратив у літературі. Двозначність поняття «Hypertext Fiction». Гіпертекст як предмет філологічної теорії та літературної критики. Гіпертекст як динамічна форма тексту. Потенційне і актуальне у гіпертексті. «Три часи» гіперроману: час написання, час сюжетної дії і час читання. Протогіпертекст: ретроспективний погляд. Біблія як гіпертекст. Схолії та література коментарів. Енциклопедія та словник: елементи гіпертекстуальності. Гіпертекст у літературі від «Життя і думок Тристрама Шенді» Лоренса Стерна (Laurence Sterne) до пізніх романів Італо Кальвіно (Italo Calvino). Метафора «нескінченної книги» у творчості Х.-Л. Борхеса (Jorge Luis Borges). Вселенський «лабіринт лабіринтів». «Хазарський словник» М. Павіча (Milorad Pavić) як класичний гіпертекст. Роман-гіпертекст Д. Галковського «Безкінечний тупик». Поняття «кібература». Інтерактивна фантастика. Кібература і графоманія. Електронний лабіринт і девальвація слова. «Гіпермедіа» як модель сучасної культури. Феномен інтернет-сьорфінгу. Постгутенбергівський текст і постгутенбергівська культура. Феномен «гіпермедіатизації» свідомості в структурі соціальних інтеракцій доби цифрової революції.

Розділ 2. Кіберкультура

Тема 1. Інформаційне суспільство та цифрова революція

Визначення сутності Інтернету як соціального явища. Інтернет як комунікативний засіб та інформаційний ресурс. Визначення сутності Інтернету як мовного явища. Історія розвитку Інтернет-комунікацій. Поняття інформаційного суспільства. Інформаційне суспільство як теоретична концепція, що виникла як продовження теорії постіндустріального суспільства. Інформаційне суспільство в теоретизуваннях У. Мартіна, М. Кастельса, Д. Белла. Інформаційне суспільство як історична фаза можливого еволюційного розвитку цивілізації, в якій інформація і знання існують в єдиному інформаційному просторі, та породжують новий зміст культури та її форм й проявів. Інформація та знання як головні продукти виробництва інформаційного суспільства. Відмінні риси інформаційного суспільства, що формуються ключовими факторами: технологічними, соціальними, економічними, політичними, культурними. Інформаційне суспільство та створення умов глобальної інформаційної мережі. Інформаційне суспільство та проблеми соціальної нерівності. Поняття «кіберпростір». Кіберпростір як новий предмет осмислення. Кіберпростір у концептуалізації Д. Белла. Опосередкованість як маніфестація

можливостей кіберпростору. «Що таке кіберпростір?» та «що означає бути в кіберпросторі?» – два питання Д. Белла та дві стратегії осмислення цього явища. Поняття «кіберпростір» (за Д. Беллом) як культурного явища – жива культура, що створюється людьми, машинами та текстами (історіями) кожен день.

Тема 2. Кіберкультура: інтерпретаційне поле, основні концепції та дискусії

Зміни культури під впливом інформації і комунікації. Зародження поняття «кіберкультура» на стику двох світів – фізичного і віртуального. Феномен кіберкультури як виду сучасної культури, заснованої на використанні можливостей комп'ютерних технологій та віртуальної реальності. Техно-центристський та культуро-центристський підходи до інформації та комунікації як підґрунтя формування кіберкультури. Мережевий характер інформаційної культури, та його вплив на формування особливостей кіберкультури, таких як: антиєрархічність, нелінійність, семантичний та аксіологічний плюралізм. Маніфестація кіберкультури: блоги; соціальні мережі; мережеві ігри; чати; форуми; електронні дошки оголошень; електронна комерція; віртуальні світи; геотагінг (використання онлайн карт і систем глобального позиціонування для зв'язку віртуальних об'єктів з реальним світом); нові форми мистецтва, засновані на використанні даних GPS; кіберсекс тощо. Характерні риси кіберкультури: підтримується інформаційними та комунікаційними технологіями; «заснована на комп'ютерних моніторах»; передбачає надзвичайно великі, але слабкі зв'язки між індивідами; значно збільшує кількість індивідуумів, які беруть участь у вирішенні тієї чи іншої проблеми, що практично неможливо в просторі традиційних культур; домінування пізнавального і соціального, а не географічного компоненту; схильна в більшому ступені до крихкості у порівнянні з більш традиційними формами суспільства і культури. Комунікативні властивості кіберкультури.

Тема 3. Кіберпростір та кіберкультура у контексті теорії інформаціонального суспільства М. Кастельса

Аналіз фундаментальних цивілізаційних процесів, що викликані до життя принципово новою роллю інформаційних технологій в сучасному світі. Обґрунтування ідеї про те, що революція в інформаційній технології напівсвідомо поширювала через матеріальну культуру визвольний дух, який проявився у соціальних рухах 60-х років. Базові характеристики інформаціонального суспільства. Формування універсальної соціальної структури, яка асоціюється з виникненням нового способу розвитку – інформаціоналізму. Прояв соціальної структури в різних формах залежно від різноманітності культур і інститутів. Мережева логіка структури інформаціонального суспільства. Мережевий лібералізм як основа формування кіберкультури. Реальна віртуальність як система, в якій реальність (матеріальне/ символічне існування людей) повністю схоплена та занурена у віртуальні образи, в вигаданий світ, в якому зовнішні відображення самі стають досвідом.

Тема 4. Кіберкультурна теорія Д. Харауей

Ключові концепти кіберкультурної теорії Донни Харауей. «Інформатика панування» – мережева гегемонія – стратегії жінок. «Маніфест кіборгів». Концепт «кіборга»: кібернетичний організм; гібрид машини і організму; істота як вигадана (з художньої літератури), так і реальна (із соціальної реальності). «Кіборг» як явище, не локалізована ні історично, ні географічно. Основні елементи кіборг-моделювання. Кінець ХХ ст. як час нової містики і алхімії, час поєднання людського і машинного. Кіборг як людська онтологія. Кіборг як створення пост-гендерного світу. Проблема ідентичності та ідентифікації. Матриця розрізнення: людина і тварина; організм і машина; одухотворене і не-одухотворене. Соціальний і культурний рух у сучасному суспільстві, за Д. Харауей: від органічного, індустріального суспільства до поліморфної інформаційної системи, яка окреслюється як ряд перетворень, що реструктуризують мережу влади, яка створена політикою, наукою і технікою.

Тема 5. Виміри і прояви кіберкультури: мережева культура, основні напрямки кіберкультури, популярна кіберкультура (феномен Youtube, Wikipedia)

Чинники розвитку культури інформаційного суспільства, що призводить до таких особливостей даної культури як «демасифікація» і «персоналізація». Символічний характер діяльності в інформаційному суспільстві, віртуалізація життя як особливості культури інформаційного суспільства. Виміри кіберкультури: індивідуальний, груповий (корпоративний, професійний), соціетальний. Трансформації людини під впливом кіберпростору та кіберкультури. Створення ідентичності у кіберпросторі. Різниця між есенціалістським та структурним підходами. Поняття «соціальна мережа». Історія виникнення соціальних мереж. Соціальна мережа як поле формування кіберкультури. Особливості проявів індивідуальної кіберкультури в соціальних мережах. Мережевий стиль репрезентацій та спілкування. Кіберпростір, кордони, діаспори. Характерні ознаки кіберпанку. Походження терміну. Визначення кіберпанку як літературного напрямку. Сюжетні та стилістичні особливості. В. Гібсон як піонер кіберпанку. Кіберпанк і масова культура: аніме і манга як найпоширеніші приклади кіберпанківських творів сучасності. Кіберпанк у музиці, кіно та комп'ютерних іграх. Осмислення кіберпанківської колізії: техніка, що перетворюється на суб'єкта, замість того, щоб давати змогу людині бути суб'єктом. Кібермистецтво, кібердизайн. Загальні характеристики Youtube. Цілі та структура організації веб-сайту. Феномен Youtube. Youtube як простір для створення та прояву кіберкультури. Загальні характеристики та історія створення Вікіпедії. Кіберкультура, що створюється Вікіпедією як вільною загальнодоступною багатомовною універсальною інтернет-енциклопедією.

Розділ 3. Веб-технології

Тема 1. Інтернет-браузери, їх переваги та недоліки

Технологічні аспекти інтернет-комунікацій. Різновиди опосередкованого комп'ютером спілкування (computer-mediated communication (СМС)): електрона пошта, чат, повідомлення на форумі, блогінг тощо. Інтернет-браузери, їх різновиди. Переваги та недоліки інтернет-браузерів. Їх використання в різних країнах. Використання мережі Інтернет для спілкування. Електрона пошта. Поштові служби, їх переваги та недоліки. Розробка дизайну сайту. Прості правила веб-дизайну. Інтернет-магазин.

Тема 2. Веб-сторінки, гіперпосилання, клієнти та сервери Інтернету

Аналіз систем розробки сайтів. Створення веб-сторінок. Мова HTML (Hyper Text Markup Language – мова гіпертекстової розмітки). Елементи веб-сторінки. Теги. Вбудовані об'єкти. Гіперпосилання. Програми-клієнти і програми-сервери. Клієнтський запит. Серверна відповідь. Типові системи розробки інтернет-ресурсів. Засоби створення сайту. Редактори тексту типу Блокнот. Візуальні редактори типу Microsoft Front Page, Macromedia Dreamweaver. Розробка структури сайту. Конструктори сайтів.

Тема 3. Розробка інтернет-сайтів за допомогою платформи WordPress

Основні переваги використання WordPress. Початкове налаштування WordPress. Вибір шаблону WordPress. Встановлення шаблону WordPress і його налаштування. Різні види сторінок в шаблонах WordPress. Вікна та інструменти. Створення веб-сторінки, структура сайту, робота зі стилями. Створення веб-сторінки. Робота з плагінами. Робота з текстом. Робота з гіперпосиланнями. HTML-стилі. Налаштування футеру, хедеру і сайдбару. Підключення пошукового елемента. Стилізація шаблонів: основні особливості. Додавання призначених для користувача функцій до шаблону. WordPress як система управління контентом (CMS). Розширення функціоналу CMS. Основи роботи з адмін-панеллю. Робота з коментарями: додавання і форматування. Оптимізація форми коментарів. Робота з графічними зображеннями, графіка Macromedia Flash, мультимедіа. Використання таблиць при розробці інтернет-сторінок. Публікація веб-сторінки. Графічні зображення і

мультимедійні дані. Аудіо- та відеокліпи. Створення зображень-гіперпосилань і зображень-карт. Основні моменти роботи з таблицями. Створення, форматування, розміщення. Підключення пошукової оптимізації (SEO). Оптимізація структури постійних посилань. Створення веб-сайту. Вибір хостингу: основні параметри. Розміщення сайту на обраному хостингу.

3. Структура навчальної дисципліни

Назви розділів	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
л		п	с	лаб	інд.	с. р.		л	п	с	лаб	інд.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Розділ 1. Мультимедіа і гіпертекст												
Разом за розділом 1	46	8	8	–	–	30	46	2	2	–	–	42
Розділ 2. Кіберкультура												
Разом за розділом 2	44	8	8	–	–	28	44	2	2	–	–	40
Розділ 3. Веб-технології												
Разом за розділом 3	90	16	16	–	–	58	90	4	4	–	–	82
Усього годин	180	32	32	0	0	116	180	8	8	0	0	164

4. Теми семінарських і практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин (денна форма)	Кількість годин (заочна форма)
Розділ 1. Мультимедіа і гіпертекст		8	2
1	Цифрова революція та доба електронних комунікацій	2	–
2	Феномен мультимедіа. Генеза та еволюція мультимедійних технологій	2	–
3	Поняття «гіпертекст». Генеза та еволюція гіпертекстових технологій	2	–
4	Теорія і практика нелінійного наративу	2	2
Розділ 2. Кіберкультура		8	2
1	Інформаційне суспільство та цифрова революція	2	–
2	Кіберкультура як вид сучасної культури	2	–
3	Кіберпростір та кіберкультура у контексті теорії інформаціонального суспільства М. Кастельса	2	–
4	Виміри і прояви кіберкультури: мережева культура, основні напрямки кіберкультури, популярна кіберкультура (феномен Youtube, Wikipedia)	2	2

	Розділ 3. Веб-технології	16	4
1	Розробка дизайну сайту. Правила веб-дизайну	4	–
2	Створення веб-сторінки, структура сайту, робота зі стилями	4	2
3	Робота з графічними зображеннями, графіка Macromedia Flash, мультимедіа	4	–
4	Використання таблиць при розробці інтернет-сторінок. Публікація веб-сторінки	4	2
	Разом	32	8

5. Завдання для самостійної роботи

№ з/п	Види, зміст самостійної роботи	Кількість годин (денна форма)	Кількість годин (заочна форма)
1	Розділ 1. Мультимедіа і гіпертекст	30	42
	Розробити індивідуальний авторський проєкт за темою «Авторська інтерпретація фрагменту мультимедійного тексту»		
2	Розділ 2. Кіберкультура	28	40
	Виконати підсумковий дослідницький проєкт з проблем кіберкультури		
3	Розділ 3. Веб-технології	58	82
	Розробити дизайн, вибрати шаблон і створити веб-сайт з використанням платформи WordPress		
	Разом	116	164

6. Індивідуальні завдання

За дисципліною «Інтернет-комунікації та кіберкультура» індивідуальних завдань не передбачено.

7. Методи контролю

Поточний контроль: усні опитування на заняттях за контрольними програмними питаннями поточної та попередніх тем; мікроконтрольні роботи, що проводяться на початку заняття; оцінювання ступеня активності студентів та якості їхніх виступів і коментарів при проведенні дискусій на семінарських заняттях, міні-конференцій, ситуаційних ігор і експериментів.

Контроль виконання самостійних робіт: усна доповідь, мультимедійні презентації, тестування.

Дві контрольні роботи: з розділу 1 «Мультимедіа і гіпертекст» і розділу 2 «Кіберкультура».

Підсумковий контроль (екзамен): перевірка рівня засвоєння студентами теоретичного та практичного навчального матеріалу в цілому та вміння студента використовувати теоретичні знання при виконанні практичних завдань.

8. Схема нарахування балів

Поточний контроль, самостійна робота, індивідуальні завдання					Екзамен	Сума
Розділ 1	Розділ 2	Розділ 3	Контрольні роботи, передбачені навчальним планом	Разом		
Теми 1–8	Теми 1–5	Теми 1–3				
10	10	30	10	60	40	100

Шкала оцінювання

Сума балів за всі види навчальної діяльності протягом семестру	Оцінка
	для чотирирівневої шкали оцінювання
90–100	відмінно
70–89	добре
50–69	задовільно
1–49	незадовільно

9. Рекомендована література

Основна література

Розділ 1. Мультимедіа і гіпертекст

1. Кастельс М. Мультимедіа та Інтернет : гіпертекст поза конвергенцією // Кастельс М. Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства / пер. з англ. Київ : Ваклер, 2007. С. 188–206.
2. Кириллова Н. Б. Медиакультура : от модерна к постмодерну. Москва : Академический Проект, 2006. 448 с.
3. Крапивенко А. В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений : учеб. пособие. Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. 271 с.
4. Маклюэн М. Понимание медиа : внешние расширения человека / пер. с англ. Москва : Гиперборея, Кучково поле, 2007. 462 с.
5. Медіа. Демократія. Культура / за ред. Н. Костенко, А. Ручки. Київ : Ін-т соціології НАН України, 2008. 356 с.
6. Новые аудиовизуальные технологии : учеб. пособие / Грановская О. В., Дуков Е. В., Иоскевич Я. Б. и др. ; отв. ред. К. Э. Разлогов. Москва : Едиториал УРСС, 2005. 484 с. (Серия «Academia XXI»).
7. Потятиник Б. В. Медіа : ключі до розуміння. Львів : ПАІС, 2004. 312 с. (Сер. «Медіакритика»).
8. Почепцов Г. Від Facebook'у і гламуру до Wikileaks : медіакommунікації. Київ : Спадщина, 2012. 464 с.
9. Чепмен Н., Чепмен Дж. Цифровые технологии мультимедиа / пер. с англ. Москва : Диалектика, 2005. 624 с.
10. Bolter J. D. Writing Space : The Computer, Hypertext, and the Remediation of Print. Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum, 2000. 232 p.
11. Interactive Dramaturgies. New Approaches in Multimedia Content and Design. Hagebolling : Heide (ed.), 2002. 260 p. (Series X.media.publishing).

Розділ 2. Кіберкультура

1. Бабенко В. С. Виртуальная реальность : Толковый словарь терминов. Санкт-Петербург : ГУАП, 2006. 86 с.
2. Гибсон У. Граф Ноль ; Мона Лиза овердрайв / пер. с англ. А. Комаринец. Москва : АСТ, 2003. 542 с.
3. Дери М. Скорость убегания : киберкультура на рубеже веков / пер. с англ. Т. Парфеновой. Екатеринбург : У-Фактория, 2008. 480 с. (Сер. «Philosophy»).
4. Кастельс М. Галактика Интернет / пер. с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитоновой. Екатеринбург : У-Фактория, 2004. 328 с.
5. Кириллова Н. Б. Медиаккультура : от модерна к постмодерну. Москва : Академический Проект, 2006. 448 с.
6. Таратута Е. Е. Философия виртуальной реальности. Санкт-Петербург : Изд-во СПбГУ, 2007. 148 с.
7. Фукуяма Ф. Наше постчеловеческое будущее : Последствия биотехнологической революции / пер. с англ. М. Б. Левина. Москва : АСТ, 2004. 349 с. (Сер. «Philosophy»).
8. Bell D. J., Loader B. D., Pleace N., Schuler D. Cyberculture : The Key Concepts. London ; New York : Routledge, 2004. 288 p. (Routledge Key Guides).
9. Bell D. Introduction to Cyberculture. London ; New York : Routledge, 2001. 256 p.
10. Critical Cyberculture Studies / foreword by Steve Jones ; ed. by David Silver, Adrienne Massanari. New York : New York University Press, 2006. 320 p.

Розділ 3. Веб-технології

1. Калиновский А. И. Юзабилити : как сделать сайт удобным. Москва : Новое знание, 2005. 220 с.
2. Кирсанов Д. Веб-дизайн. Москва : Символ, 2009. 368 с.
3. Олифер В. Г., Олифер Н. А. Компьютерные сети. Принципы, технологии, протоколы : учебник для вузов. 2-е изд. Санкт-Петербург : Питер, 2004. 864 с.
4. Макнейл П. Веб-дизайн. Книга идей веб-разработчика / пер. с англ. В. Черник. Санкт-Петербург : Питер, 2014. 288 с.
5. Глушаков С. В., Ломотько Д. В., Мельников В. В., Сурядный А. С. Работа в сети Internet : учеб. курс. 2-е изд., доп. и перераб. Москва ; Харьков : Фолио, АСТ, 2003. 399 с.
6. Райтман М. А. Цифровой дизайн. Основы веб-проектирования с помощью инструментов Adobe. Москва : Рид групп, 2011. 768 с.
7. Сырых Ю. А. Современный веб-дизайн. Эпоха Веб 3.0. 2-е изд. Москва : ООО «И. Д. Вильямс», 2013. 368 с.
8. Шарков Ф. И. Интерактивные электронные коммуникации (возникновение «Четвертой волны») : учеб. пособие. 2-е изд. Москва : Дашков и Ко, 2010. 260 с.
9. Crystal D. Language and the Internet. 2nd ed. Cambridge : Cambridge University Press, 2006. 316 p.
10. International Handbook of Internet Research / ed. by Jeremy Hunsinger, Lisbeth Klastrup, Matthew Allen. London : Springer, 2010. 512 p.
11. Kumar A. Web Technology: Theory and Practice. New York : Chapman and Hall/CRC, 2018. 248 p.

Допоміжна література

1. Калмыков А. Интерактивная гипертекстовая журналистика в системе отечественных СМИ / под ред. В. С. Хелемендика. Москва : Изд-во ИПК работников ТВ и РВ, 2009. 84 с.
2. Каптерев А. И. Мультимедиа как социокультурный феномен. Москва : ИПО Профиздат, 2002. 224 с.
3. Костенко Н., Ручка А., Скокова Л. Культурні техніки в цифровий час // Участь у культурі : люди, спільноти, стани / за ред. Н. Костенко. Київ : Інститут соціології НАН України, 2018. С. 155–160.
4. Скокова Л. Залучення до Інтернету : мережево-цифрова культура // Участь у культурі : люди, спільноти, стани / Н.Костенко, А.Ручка, Л.Скокова та ін.; за ред. Н.Костенко. К.: Інститут соціології НАН України, 2018. С. 161–179.
5. Ручка А. Медіа і глобальна культура : контекст сучасності // Медіа. Демократія. Культура / за ред. Н. Костенко, А. Ручки. Київ : Інститут соціології НАН України, 2008. С.133–152.
6. Фатеева Н. А. Контрапункт интертекстуальности, или Интертекст в мире текстов. Москва : Агар, 2000. 280 с.
7. Крапивенко А. В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений : учеб. пособие. Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. 271 с.
8. Луман Н. Общество общества. Ч. II. Медиа коммуникации / пер. с нем. Москва : Логос, 2005. 280 с.
9. Потятиник Б. В. Медіа : ключі до розуміння. Львів : ПАІС, 2004. 312 с. (Сер. «Медіакритика»).
10. Шлыкова О. В. Культура мультимедиа : учеб. пособие для студентов. Москва : ФАИР-ПРЕСС, 2004. 416 с.
11. Bolter J. D. Writing Space : The Computer, Hypertext, and the Remediation of Print. Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum, 2000. 232 p.
12. Interactive Dramaturgies. New Approaches in Multimedia Content and Design. Hagebolling : Heide (ed.), 2002. 260 p. (Series X.media.publishing).

10. Посилання на інформаційні ресурси в Інтернеті, відеолекції, інше методичне забезпечення

Розділ 1. Мультимедіа і гіпертекст

1. An annotated bibliography of original hypertext fiction, criticism, and related sites. URL : http://www.einet.net/directory/18129/Hypertext_Fiction.htm (дата звернення: 25.08.2020).
2. Electronic Labyrinth. URL : <http://jefferson.village.virginia.edu/elab/elab.html> (дата звернення: 25.08.2020).
3. History of Hypertext. URL : <http://www.computer-museum.ru/histsoft/hypertxt.htm> (дата звернення: 25.08.2020).
4. History of Memex. URL : <http://www.cs.brown.edu/memex> (дата звернення: 25.08.2020).
5. Hypertext Art Project Grammatron of Mark Amerika. URL : <http://www.grammatron.com/index2.html> (дата звернення: 25.08.2020).
6. Hypertext Novels. URL : <http://www.teleread.org/2009/03/25/hypertext-novels/> (дата звернення: 25.08.2020).
7. Hypertext Poetry : Electronic Poetry Center. URL : <http://epc.buffalo.edu/> (дата звернення: 25.08.2020).
8. Hypertext Poetry and Fiction. URL : http://course1.winona.edu/geddy/Eng353/hypertext_poetry_and_fiction.htm (дата звернення: 25.08.2020).

9. IETF. Hypertext Transfer Protocol (HTTP) Working Group. URL : <http://ftp.ics.uci.edu/pub/ietf/http/> (дата звернення: 25.08.2020).
10. Hypertext and Hypermedia. URL : <http://www.sociosite.net/topics/hypertext.php> (дата звернення: 25.08.2020).
11. Hyperizons : Hypertext Fiction. URL : <http://www.duke.edu/~mshumate/hyperfic.html> (дата звернення: 25.08.2020).
12. HTTP – Hypertext Transfer Protocol. URL : <http://www.org/Protocols/> (дата звернення: 25.08.2020).
13. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, MA : The MIT Press, 2002. 307 p. URL : https://www.academia.edu/5456307/I_Lev_Manovich_The_Language_of_New_Media (дата звернення: 25.08.2020).
14. Multimedia : From Wagner to Virtual Reality. URL : <http://www.zakros.com/wvr/wvr.html> (дата звернення: 25.08.2020).
15. RYOH — Roll Your Own Hypertext. URL : <http://www.rollyourownhypertext.com/> (дата звернення: 25.08.2020).
16. Series ACM Conferences on Hypertext and Hypermedia. URL : http://www.interaction-design.org/references/conferences/series/acm_conference_on_hypertext_and_hypermedia.html (дата звернення: 25.08.2020).
17. The History and Development of Multimedia. URL : <http://people.ucalgary.ca/~edtech/688/hist.htm> (дата звернення: 25.08.2020).

Розділ 2. Кіберкультура

1. Cybersociology. URL : <http://highrise.nfb.ca/> (дата звернення: 25.08.2020).
2. Cyberspace and Web Sociology. URL : <http://www.pscw.uva.nl/sociosite/TOPICS/websoc.html> (дата звернення: 25.08.2020).
3. File Prix Lux : New Media Electronic Language International Festival. URL : <http://www.file.org.br/> (дата звернення: 25.08.2020).
4. Hypertexts and Interactive Narratives at Cyberculture Studies. URL : <https://cyberculturestudies.com/hypertext.php> (дата звернення: 25.08.2020).
5. Media Center (Internet Journal). URL : <http://edu.km.ru/mcenter> (дата звернення: 25.08.2020).
6. Mediamente. Biblioteca digitale. URL : <http://www.mediamente.rai.it/english/bibliote/intervis/g/garcia.htm> (дата звернення: 25.08.2020).
7. MIT Media Lab. URL : <http://www.media.mit.edu/> (дата звернення: 25.08.2020).
8. Poets in Cyberspace : Hypertext, Net Art, Hypermedia, Poetry-Multimedia Installation. URL : <http://members.shaw.ca/rucyber/names.html> (дата звернення: 25.08.2020).
9. Race, Gender, and Ethnicity in Media (Cyberspace Section). URL : <http://www.uiowa.edu/~commstud/resources/gendermedia/cyber.html> (дата звернення: 25.08.2020).
10. Resource Centre for Cyberculture Studies. URL : <http://otal.umd.edu/~rccs/> (дата звернення: 25.08.2020).
11. Transliteration : A Humanist Format for Re-Usable Documents and Media. URL : <http://transliteration.org/> (дата звернення: 25.08.2020).

Розділ 3. Веб-технології

1. Canada Science and Technology Museum Corporation. URL : <http://www.techno-muses.ca/> (дата звернення: 25.08.2020).
2. Canadian Science and Technology Historical Association. URL : <http://www.er.uqam.ca/nobel/r20430/ahstc-cstha/english/home.html> (дата звернення: 25.08.2020).

3. Centre for Democracy and Technology. URL : <http://www.cdt.org/> (дата звернення: 25.08.2020).
4. Center for Digital Discourse and Culture. URL : <http://www.cddc.ut.edu/index2.html> (дата звернення: 25.08.2020).
5. e-Society. URL : <http://www.london.edu/e-society/> (дата звернення: 25.08.2020).
6. Foundation for the History of Technology; Tensions of Europe. URL : <http://www.histech.nl/tensions/> (дата звернення: 25.08.2020).
7. History of Hypertext. URL : <http://www.computer-museum.ru/histsoft/hypertext.htm> (дата звернення: 25.08.2020).
8. Home page of Timothy Berners-Lee. URL : <http://www.org/pub/WWW/People/Berners-Lee> (дата звернення: 25.08.2020).
9. Science and Technology Policy Research (SPRU). URL : <http://www.sussex.ac.uk/spru/> (дата звернення: 25.08.2020).
10. The Internet : an ethnographic approach. URL : <http://thnonet.gold.ac.uk/links.htm> (дата звернення: 25.08.2020).
11. What is Web Technology? Definition & Trends Video. URL : <https://study.com/academy/lesson/what-is-web-technology-definition-trends.html> (дата звернення: 25.08.2020).