

Міністерство освіти і науки України

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Катедра медіакомунікацій

**ЗАТВЕРДЖУЮ**



**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**МУЛЬТИМЕДІА ТА КІБЕРКУЛЬТУРА**

рівень вищої освіти другий (магістерський)

галузь знань 06 – «Журналістика»

спеціальність 061 – «Журналістика»

освітньо-професійна програма «Аудіовізуальні медіа та цифрова журналістика»

вид дисципліни за вибором

факультет соціологічний

2022 / 2023 навчальний рік

Програму рекомендовано до затвердження Вченою радою соціологічного факультету Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна

15 червня 2022 року, протокол № 7

РОЗРОБНИКИ ПРОГРАМИ: Лідія СТАРОДУБЦЕВА, докторка філософських наук,  
професорка, в. о. завідувача катедри медіакомунікацій;

Ольга ФІЛППОВА, кандидатка соціологічних наук,  
доцентка катедри медіакомунікацій

Програму схвалено на засіданні катедри медіакомунікацій

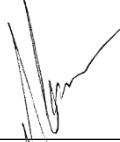
Протокол від 14 червня 2022 року № 5

В. о. завідувача катедри медіакомунікацій

  
\_\_\_\_\_ Лідія СТАРОДУБЦЕВА

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

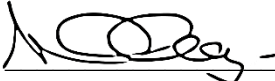
Гарант освітньо-професійної програми  
(керівник проєктної групи)

  
\_\_\_\_\_ Лідія СТАРОДУБЦЕВА

Програму погоджено науково-методичною комісією соціологічного факультету

Протокол від 21 серпня 2022 року № 10

Голова науково-методичної комісії соціологічного факультету

  
\_\_\_\_\_ Юлія СОРОКА

## ВСТУП

Програма навчальної дисципліни «Мультимедіа 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 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.

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; окреслити концептуальні засади та ключові характеристики мультимедіа та гіпертексту як основи мови цифрових медіа та символічних каркасів онтології віртуального простору; розкрити багатоаспектність феномена кіберкультури; визначити потенціал теоретичних підходів до його вивчення, розкрити специфіку кіберкультури як теоретичного концепту та соціальних практик, визначити рівні функціонування кіберкультури та різноманітність її проявів у сучасному суспільстві.

1.3. Кількість кредитів: 5 кредитів

1.4. Загальна кількість годин: 150 годин

1.5. Характеристика навчальної дисципліни	
За вибором	
Денна форма навчання	Заочна (дистанційна) форма навчання
Рік підготовки	
1-й	1-й
Семестр	
2-й	2-й
Лекції	
16 год.	6 год.
Практичні, семінарські заняття	
32 год.	10 год.
Лабораторні заняття	
0 год.	0 год.
Самостійна робота	
102 год.	134 год.
Індивідуальні завдання	
0 год.	

1.6. Заплановані результати навчання: знати дефініції, сутнісні характеристики, етапи генези, концептуальний зміст і специфіку аналізу стратегій розвитку інформаційного суспільства, мультимедійних і гіпертекстових систем; уміти застосовувати теоретичні підходи до аналізу мультимедійних текстів; засвоїти категорії та концепції інтерпретації феномена кіберкультури; опанувати методами дослідження змісту кіберкультури; вміти використовувати теоретичні категорії та концепції в аналізі різноманітних проявів кіберкультури, виявляти її емпіричні основи та «структурні коріння».

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми, здобувачі повинні набути такі програмні компетентності та результати навчання:

*Загальні компетентності*

- ЗК 1 Здатність генерувати нові ідеї та ініціювати створення власних проєктів, креативність
- ЗК 2 Здатність застосовувати теоретичні знання в практичній діяльності, екстраполювати засвоєні знання до нових ситуацій
- ЗК 3 Здатність до управління та планування часу, володіння основами організаційного та комунікаційного менеджменту
- ЗК 4 Здатність спілкуватися державною та іноземною мовами як усно, так і письмово, працювати в міжнародному контексті
- ЗК 5 Здатність до системного мислення, аналізу та синтезу
- ЗК 6 Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями, прагнення до саморозвитку
- ЗК 7 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел
- ЗК 8 Здатність бути критичним і самокритичним
- ЗК 9 Здатність до адаптації, гнучкість
- ЗК 10 Здатність самостійно виявляти та вирішувати проблеми в професійній діяльності
- ЗК 12 Цінування та повага різноманітності та мультикультурності, усвідомлення рівних можливостей та гендерних проблем
- ЗК 13 Здатність працювати на демократичних засадах у відповідності до етичних і правових норм, правил і документів
- ЗК 14 Здатність діяти соціально відповідально та свідомо

*Фахові компетентності*

- ФК 2 Вміння впроваджувати в інформаційну діяльність новітні медіатехнології, принципи і прийоми роботи в конвергентному нюзрумі
- ФК 3 Вміння створювати аудіовізуальний контент, розробляти стратегії медіапроєктування та аналізувати комунікативний простір аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики
- ФК 5 Вміння застосовувати інформаційні та комунікаційні інтернет-технології в професійній діяльності, користуватися технічними засобами збору, зберігання й обробки інформації, уміти працювати з інформацією в соціальних мережах
- ФК 6 Володіння специфікою різних видів аудіовізуального медіадискурсу з метою ефективного виконання професійних завдань
- ФК 7 Вміння створювати інноваційні медіапроєкти в галузі аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики
- ФК 9 Вміння подавати інформацію в різних мультимедійних форматах, поєднувати аудіальні, візуальні та текстуальні складові медіаповідомлення, володіння сучасними інструментами аудіовізуальної комунікації

*Програмні результати навчання*

- ПРН 1 Опанувати знаннями з основ журналістики та комунікативістики, концепціями інформаційного суспільства, теоріями медіа, володіти теоретико-методологічними підходами до системного аналізу медіа, вміти використовувати їх в професійній діяльності у галузі аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики
- ПРН 2 Оволодіти базовими знаннями сучасних інформаційних і комунікаційних технологій, вміти застосовувати їх у професійній діяльності, опанувати навичками

- використання програмних засобів і роботи в Інтернеті; уміти працювати з інформацією в соціальних мережах, володіти технологіями веб-комунікацій, створювати веб-сайти та блоги, використовувати інтернет-ресурси для медіадосліджень
- ПРН 3 Уміти створювати аудіовізуальний медіаконтент, розробляти і реалізовувати авторські медіапроекти на основі опанування знаннями, технологіями та інструментами відеопродакшну (відеозйомка, постпродакшн і моушн-дизайн), дизайну візуальних комунікацій, 3D моделювання та комп'ютерної анімації, цифрового аудіовізуального мистецтва, VR і AR технологій
- ПРН 4 Опанувати фундаментальними знаннями з основ фотомистецтва (цифрова фотозйомка, постобробка фотографій), кіномистецтва (історія та теорія кіно, кінорежисура й кіновиробництво) та телемистецтва (інтерв'ю, робота в кадрі)
- ПРН 5 Оволодіти теоретичними знаннями і практичними навичками з журналістської майстерності, специфіки створення різних видів аудіовізуального медіадискурсу, функціонування реклами та PR в медіа, продюсування медіапроектів
- ПРН 8 Уміти генерувати нові ідеї та ініціювати створення авторських проєктів, екстраполювати засвоєні знання до нових ситуацій, вміти створювати інноваційні медіапроекти в галузі аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики
- ПРН 9 Уміти вчитися і оволодівати сучасними знаннями, прагнути до саморозвитку, вміти здійснювати пошук, оброблення та аналіз інформації з різних джерел
- ПРН 10 Набути навички самостійної роботи, виявляти ініціативу та підприємливість, бути критичним та самокритичним, вміти самостійно виявляти та вирішувати проблеми в професійній діяльності, демонструвати здатність до управління та планування часу, володіти основами організаційного та комунікаційного менеджменту
- ПРН 12 Уміти впроваджувати в інформаційну діяльність новітні медіатехнології, принципи і прийоми роботи в конвергентному ньюзрумі
- ПРН 14 Уміти системно мислити, застосовувати аналіз і синтез, опанувати знаннями глобальних проблем сучасності, вміти визначати шляхи їхнього вирішення, аналізувати комунікативний простір для виявлення ключових характеристик медіасистем різного рівня, аналізу сучасного медіапростору
- ПРН 15 Застосовувати набуті теоретичні базові та інструментальні знання для управління інформаційними процесами та розв'язання практичних завдань у галузі аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики в умовах сучасного медіавиробництва, змістовно інтерпретувати отримані результати
- ПРН 16 Уміти подавати інформацію в різних мультимедійних форматах, володіти навичками трансмедійного сторітелінгу, створювати аудіоподкасти, візуалізувати інформацію, поєднувати аудіальні, візуальні та текстуальні складові медіаповідомлення, володіти сучасними інструментами аудіовізуальної комунікації та цифрових медіа
- ПРН 17 Володіти технологіями цифрової безпеки, опанувати знаннями зі специфіки функціонування кіберкультури, вміти критично мислити, застосовувати технології фактчекінгу, володіти інструментарієм медіааналітики та медіакритики, знати механізми медіавпливу та протидії технологіям медіаманіпуляцій в умовах інформаційних війн
- ПРН 18 Спілкуватися державною та іноземною мовами як усно, так і письмово, володіти лексиконом професійної іноземної мови, вміти працювати в міжнародному контексті, діяти соціально відповідально та свідомо, бути відповідальним за якість виконуваної роботи
- ПРН 19 Уміти розробляти стратегії медіапроекткування, проводити власні медіадослідження, вміти застосовувати на практиці та презентувати результати авторських науково-практичних досліджень і медіапроектів

Викладання дисципліни передбачає елементи дистанційного навчання у зв'язку з необхідністю дотримання норм епідеміологічної безпеки згідно з постановою Кабінету Міністрів України від 11 березня 2020 року № 211 «Про запобігання поширенню на території України гострої респіраторної хвороби COVID-19, спричиненої коронавірусом SARS-CoV-2». Платформами дистанційного навчання є Zoom, Telegram і Google Apps.

## 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. Маклюена (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. «зверху», «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 нарратив; 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 Еткінсона (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 гіпернарративу. 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 гайдеггерівського «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 «C/Z» Р. Барта (Roland Barthes). Поняття «ризом» (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: антиієрархічність, нелінійність, семантичний та аксіологічний плюралізм. Маніфестація кіберкультури: блоги; соціальні мережі; мережеві ігри; чати; форуми; електронні дошки оголошень; електронна комерція; віртуальні світи; геотегінг (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 – інформаціоналізма. 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-модельовання. 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.

### 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	с. р.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Розділ 1. Мультимедіа і гіпертекст</b>												
Разом за розділом 1	100	12	20	–	–	68	100	4	6	–	–	90
<b>Розділ 2. Кіберкультура</b>												
Разом за розділом 2	50	4	12	–	–	34	50	2	4	–	–	44
<b>Усього годин</b>	<b>150</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>102</b>	<b>150</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>134</b>

#### 4. Теми семінарських і практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин (денна форма)	Кількість годин (заочна форма)
	<b>Розділ 1. Мультимедіа і гіпертекст</b>	<b>20</b>	<b>6</b>
1	Феномен мультимедіа	4	2
2	Генеза та еволюція мультимедійних технологій	4	–
3	Поняття «гіпертекст»	4	2
4	Генеза та еволюція гіпертекстових технологій	4	–
5	Теорія і практика нелінійного нарративу	4	2
	<b>Розділ 2. Кіберкультура</b>	<b>12</b>	<b>4</b>
1	Інформаційне суспільство, цифрова революція та кіберкультура	4	–
2	Кіберпростір та кіберкультура у контексті теорії інформаціонального суспільства М. Кастельса	4	2
3	Виміри і прояви кіберкультури	4	2
	<b>Разом</b>	<b>32</b>	<b>10</b>

#### 5. Завдання для самостійної роботи

№ з/п	Види, зміст самостійної роботи	Кількість годин (денна форма)	Кількість годин (заочна форма)
	<b>Розділ 1. Мультимедіа і гіпертекст</b>	<b>44</b>	<b>58</b>
1	Практична робота «Інтермедіальний переклад»: репрезентація повідомлення у різних медіаформатах	16	24
2	Творче завдання «Аудіовізуальний контрапункт»	28	34
	<b>Розділ 2. Кіберкультура</b>	<b>22</b>	<b>28</b>
1	Підготовка до написання контрольної роботи «Кіберкультура: дефініції та концепції»	10	12
2	Виконання практичного завдання з написання есе та створення презентації за темою «Я – кіборг»	12	16
	<b>Підсумкове творче завдання «Лайфлог кіборга»</b>	<b>36</b>	<b>48</b>
1	Розробка авторського цифрового лайфлог-проєкту	28	36
2	Підготовка презентації проєкту «Лайфлог кіборга»	8	12
	<b>Разом</b>	<b>102</b>	<b>134</b>

## 6. Індивідуальні завдання

За дисципліною «Мультимедіа та кіберкультура» індивідуальних завдань не передбачено.

## 7. Методи навчання

Для ефективного викладання навчальної дисципліни застосовуються інноваційні мультимедійні технології та елементи таких інтерактивних методів навчання як zoom-сесії, онлайн-дискусії та вебінари із залученням викладачів ЗВО з інших міст і країн, комунікативні тренінги, брейнсторм-семінари, практикуми-інтенсиви «in action», імерсивні воркшопи, практикуми з експериментального моделювання, медіаколовіуми, медіатоки, медіаквізи, онлайн-конференції та баркемпи, міні-пресконференції, медіадебати, онлайн-конкурси, медіатренінги в ігрових ситуаціях, що моделюють роботу журналістів у конвергентному ньюзрумі, медіастудії, пресцентрі тощо.

## 8. 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: контрольна робота з розділу 1 «Мультимедіа і гіпертекст» за темою «Інтермедіальний переклад» (репрезентація повідомлення у різних медіаформатах), контрольна робота з розділу 2 «Кіберкультура» (аналітичний текст із проблем дефініцій та концепцій кіберкультури).

Підсумковий контроль (екзамен): теоретичне випробування; презентація та захист підсумкового творчого завдання з навчальної дисципліни (авторський проєкт «Лайфлог кіборга»); перевірка рівня засвоєння студентами теоретичного та практичного навчального матеріалу в цілому та вміння студента використовувати теоретичні знання при виконанні практичних завдань.

### Приклад екзаменаційного завдання

1. Гіпертекст і цифрова пам'ять. Лайфлогінг як парадокс пам'яті. (5 балів)
2. Кіберкультурна теорія Д. Харауей. Кіборг як створення пост-гендерного світу. (5 балів)
3. Презентація та захист підсумкового творчого завдання «Лайфлог кіборга». (30 балів)

## 9. Схема нарахування балів

Поточний контроль, самостійна робота, індивідуальні завдання				Екзамен	Сума
Розділ 1	Розділ 2	Контрольні роботи, передбачені навчальним планом	Разом		
Теми 1–8	Теми 1–5	20	60	40	100
25	15				

### Критерії оцінювання навчальних досягнень

*Критерії оцінювання письмових відповідей  
на теоретичні питання екзаменаційної роботи*

№ з/п	Критерії оцінювання	Кількість балів за відповідь на одне питання				
		При максимум 5 балів	При максимум 10 балів	При максимум 15 балів	При максимум 20 балів	При максимум 40 балів
1	Відповідь повна, або з однією незначною помилкою	5 балів	9–10 балів	13–15 балів	17–20 балів	33–40 балів
2	Відповідь повна, але з двома-трьома незначними помилками	4 бали	7–8 балів	10–12 балів	13–16 балів	25–32 бали
3	Відповідь не досить повна та/або із суттєвими помилками	3 бали	5–6 балів	7–9 балів	9–12 балів	17–24 бали
4	Відповідь не повна, містить суттєві помилки	2 бали	3–4 бали	4–6 балів	5–8 балів	9–16 балів
5	Відповідь майже відсутня та/або не відповідає запитанню	0–1 бал	0–2 бали	0–3 бали	0–4 бали	0–8 балів

*Критерії оцінювання якості виконання  
творчого завдання та/або авторського проекту*

№ з/п	Параметри	Максимальна кількість балів за кожним із параметрів				
		При максимум 5 балів	При максимум 10 балів	При максимум 15 балів	При максимум 20 балів	При максимум 40 балів
1	Оригінальність концепції, нетривіальність ідеї, концептуальність задуму, креативність	1	2	3	4	8
2	Авторський стиль, індивідуальний почерк	1	2	3	4	8
3	Самостійність	1	2	3	4	8
4	Застосування вмінь, навичок та інструментів роботи у галузі цифрових медіа	1	2	3	4	8
5	Технічна якість виконання	1	2	3	4	8

*Параметри, за якими оцінюється якість виконання  
мультимедійної презентації*

№ з/п	Параметри	Максимальна кількість балів за кожним із параметрів				
		При максимум 5 балів	При максимум 10 балів	При максимум 15 балів	При максимум 20 балів	При максимум 40 балів
1	Змістовність, повнота представленої інформації	1	2	3	4	8
2	Структурна чіткість, послідовність, вміння виділити головне, лаконічність у подачі матеріалу	1	2	3	4	8
3	Вміле використання прийомів візуалізації тексту	1	2	3	4	8
4	Єдність стилю, вдала композиція слайду та дизайн-рішення, кольори та шрифти	1	2	3	4	8
5	Грамотність, коректність, охайність оформлення	1	2	3	4	8

*Параметри, за якими оцінюється  
усний захист творчого завдання та/або авторського проекту*

№ з/п	Параметри	Максимальна кількість балів за кожним із параметрів				
		При максимум 5 балів	При максимум 10 балів	При максимум 15 балів	При максимум 20 балів	При максимум 40 балів
1	Змістовність доповіді, логіка, чіткість, послідовність	1	2	3	4	8
2	Володіння професійним лексиконом	1	2	3	4	8
3	Риторична компетентність	1	2	3	4	8
4	Вміле використання прийомів ведення академічної дискусії	1	2	3	4	8
5	Естетика презентації	1	2	3	4	8

### Шкала оцінювання

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

## 10. 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. Beyond Media Borders, Volume 2 : Intermedial Relations among Multimodal Media / ed. by Elleström B. New York ; London : Palgrave Macmillan, 2021. 301 p.
3. Digital Memory Studies : Media Pasts in Transition / ed. by A. Hoskins. London ; New York : Routledge, 2017. 314 p.
4. Elleström L. Transmedial Narration : Narratives and Stories in Different Media. London : Saint Philip Street Press, 2020. 152 p.
5. Lane D. C. The Philosopher's Library : Folios from a Hypertextual Mind. Walnut, California : Mt. San Antonio College, 2019. 80 p.
6. Mauer R. E. Multimedia Learning. 3<sup>rd</sup> ed. Cambridge : Cambridge University Press, 2020. 450 p.
7. Mosco V. Becoming Digital: Toward a Post-Internet Society. Bingley : Emerald Publishing Limited, 2017. 246 p. (SocietyNow).
8. Smith J. E. H. The Internet Is Not What You Think It Is: A History, A Philosophy, A Warning. Princeton, New Jersey : Princeton University Press, 2021. 216 p.
9. Subjectivity across Media : Interdisciplinary and Transmedial Perspectives / ed. by M. S. Reinert, J.-N. Thon. London ; New York : Routledge, 2016. 247 p. (Routledge Research in Cultural and Media Studies).
10. Thon J.-N. Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture. Lincoln, Nebraska : University of Nebraska Press, 2016. 555 p. (Frontiers of Narrative).

#### *Розділ 2. Кіберкультура*

1. Дубов И. В. Кіберпростір як новий вимір геополітичного суперництва : монографія / Нац. ін-т стратег. дослідж. Київ : НІСД, 2014. 326 с.
2. 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.
3. 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. Київ : Інститут соціології НАН України, 2018. С. 161–179.
4. Cole R. Cyber Crisis: Protecting Your Business from Real Threats in the Virtual World. Dallas, Texas : BenBella Books, 2021. 356 p.

5. Farinacci R. The Importance of a Cyber Culture : Cybersecurity is Like Brakes on a Car... It Enables You To Go Faster! New York : Romeo Farinacci, 2021. 56 p.
6. Kremling J., Parker A. M. S. Cyberspace, Cybersecurity, and Cybercrime. SAGE Thousand Oaks, Ca : Publications, 2017. 296 p.
7. Libicki M. Cyberspace in Peace and War. 2<sup>nd</sup> ed. Annapolis, Maryland : Naval Institute Press, 2021. 512 p. (Transforming War).
8. Mather M. CyberSpace. Friedberg, Hesse : Pallas Publishing, 2020. 292 p. (World War C Book 2).
9. Spinello R. A. Cyberethics : Morality and Law in Cyberspace. 7<sup>th</sup> ed. Burlington, Ma : Jones & Bartlett Learning, 2020. 254 p.
10. The Routledge Companion to Cyberpunk Culture / ed. by A. McFarlane, L. Schmeink, G. Murphy. London ; New York : Routledge, 2019. 474 p. (Routledge Media and Cultural Studies Companions).

### Допоміжна література

1. Альшева А. О. Лінгвопрагматичні особливості перекладу електронного гіпертексту (на матеріалі «Вікіпедії») : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.16 / Держ. закл. «Південноукр. нац. пед. ун-т ім. К. Д. Ушинського». Одеса, 2017. 18 с.
2. Белла М. В. Соціально-комунікаційні особливості гіпертексту : автореф. дис. ... канд. наук із соц. комунікацій : 27.00.01 / Дніпров. нац. ун-т ім. Олеся Гончара. Дніпро, 2018. 24 с.
3. Бородкіна І. Л., Бородкін Г. О. Web-технології та Web-дизайн : застосування мови HTML для створення електронних ресурсів : навч. посіб. для студентів ВНЗ / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Ліра-К, 2020. 211 с.
4. Колодюк А. В. Інформаційне суспільство: сучасний стан та перспективи розвитку в Україні : дис... канд. політ. наук: 23.00.03 / Київський національний ун-т ім. Тараса Шевченка, Інститут журналістики. Київ, 2004. 234 с.
5. Коломієць Н. В. Лінгвістичні особливості організації гіпертексту інтернет-новин (на матеріалі англійської мови) : дис... канд. філол. наук: 10.02.04 / Київський національний ун-т ім. Тараса Шевченка. Київ, 2004. 214 с.
6. Медіа. Демократія. Культура / за ред. Н. Костенко, А. Ручки. Київ : Ін-т соціології НАН України, 2008. 356 с.
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 : медіакомунікації. Київ : Спадщина, 2012. 464 с.
9. Пушкар О. І., Климнюк В. Є., Браткевич В. В. Мультимедійні видання : навч. посіб. / Харк. нац. екон. ун-т. Харків : Вид. ХНЕУ, 2012. 142 с.
10. 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.
11. Bell D. J., Loader B. D., Pleace N., Schuler D. Cyberculture : The Key Concepts. London ; New York : Routledge, 2004. 288 p. (Routledge Key Guides).
12. Bell D. Introduction to Cyberculture. London ; New York : Routledge, 2001. 256 p.
13. Bolter J. D. Writing Space : The Computer, Hypertext, and the Remediation of Print. Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum, 2000. 232 p.
14. Cognitive and Intermedial Semiotics / ed. by M. Silvera-Roig, A. López-Varela Azcárate. London : Intechopen, 2020. 180 p.
15. Critical Cyberculture Studies / foreword by Steve Jones ; ed. by David Silver, Adrienne Massanari. New York : New York University Press, 2006. 320 p.



16. Interactive Dramaturgies. New Approaches in Multimedia Content and Design. Hagebölling : Heide (ed.), 2002. 260 p. (Series X.media.publishing).

17. International Handbook of Internet Research / ed. by Jeremy Hunsinger, Lisbeth Klastrup, Matthew Allen. London : Springer, 2010. 512 p.

18. Words, Music, and the Popular : Global Perspectives on Intermedial Relations / ed. by T. Gurke, S. Winnett. New York ; London : Palgrave Macmillan, 2021. 193 p. (Palgrave Studies in Music and Literature).

## **11. Посилання на інформаційні ресурси в Інтернеті, відеолекції, інше методичне забезпечення**

### *Розділ 1. Мультимедіа і гіпертекст*

1. Electronic Labyrinth. URL : <http://jefferson.village.virginia.edu/elab/elab.html> (дата звернення: 25.08.2021).

2. History of Memex. URL : <http://www.cs.brown.edu/memex> (дата звернення: 25.08.2021).

3. Hypertext Art Project Grammatron of Mark Amerika. URL : <http://www.grammatron.com/index2.html> (дата звернення: 25.08.2021).

4. Hypertext Novels. URL : <http://www.teleread.org/2009/03/25/hypertext-novels/> (дата звернення: 25.08.2021).

5. Hypertext Poetry : Electronic Poetry Center. URL : <http://epc.buffalo.edu/> (дата звернення: 25.08.2021).

6. Hypertext and Hypermedia. URL : <http://www.sociosite.net/topics/hypertext.php> (дата звернення: 25.08.2021).

7. 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](https://www.academia.edu/5456307/I_Lev_Manovich_The_Language_of_New_Media) (дата звернення: 25.08.2021).

8. Multimedia : From Wagner to Virtual Reality. URL : <http://www.zakros.com/wvr/wvr.html> (дата звернення: 25.08.2021).

9. The History and Development of Multimedia. URL : <http://people.ucalgary.ca/~edtech/688/hist.htm> (дата звернення: 25.08.2021).

10. World Wide Web Foundation. URL : <https://webfoundation.org/> (дата звернення: 25.08.2021).

### *Розділ 2. Кіберкультура*

1. Cyberpunk // The Encyclopedia of Science Fiction. URL : <https://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk> (дата звернення: 25.08.2021).

2. Cyberpunk online. Comprehensive directory of cyberpunk resources. URL : <https://cyberpunkonline.net/cyberpunkarchive> (дата звернення: 25.08.2021).

3. File Prix Lux : New Media Electronic Language International Festival. URL : <http://www.file.org.br/> (дата звернення: 25.08.2021).

4. MIT Media Lab. URL : <http://www.media.mit.edu/> (дата звернення: 25.08.2021).

5. Poets in Cyberspace : Hypertext, Net Art, Hypermedia, Poetry-Multimedia Installation. URL : <http://members.shaw.ca/rucyber/names.html> (дата звернення: 25.08.2021).

6. Race, Gender, and Ethnicity in Media (Cyberspace Section). URL : <http://www.uiowa.edu/~commstud/resources/gendermedia/cyber.html> (дата звернення: 25.08.2021).

7. Transliteration : A Humanist Format for Re-Usable Documents and Media. URL : <http://transliteration.org/> (дата звернення: 25.08.2021).