

Міністерство освіти і науки України  
Національний університет водного господарства  
та природокористування

Навчально-науковий інститут економіки та менеджменту  
Кафедра філософії та культурології

**06-07-212М**

### **МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ**

до семінарських занять та самостійного вивчення  
навчальної дисципліни

#### **«Віртуальна культура»**

для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня  
за освітньо-професійною програмою «Креативна та цифрова  
культура» спеціальності 034 «Культурологія»  
денної та заочної форми навчання

Рекомендовано  
науково-методичною  
радою з якості ННІЕМ  
Протокол № 5  
від 14.11.2023 р.

Рівне – 2023

Методичні вказівки до семінарських занять та самостійного вивчення навчальної дисципліни «Віртуальна культура» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня за освітньо-професійною програмою «Креативна та цифрова культура» спеціальності 034 «Культурологія» денної та заочної форм навчання. [Електронне видання] / Мельничук М. С. – Рівне : НУВГП, 2023. – 16 с.

Укладач: Мельничук М. С., кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії та культурології.

Відповідальний за випуск: Шадюк Т. А., кандидат філософських наук, доцент, завідувач кафедри філософії та культурології.

Керівник групи забезпечення  
спеціальності 034  
«Креативна та цифрова культура»

Коберська Т. А.

© М. С. Мельничук, 2023  
© НУВГП, 2023

## Зміст

1. Вступ.....	4
2. Методичні поради по підготовці до семінарських занять .....	5
3. Зміст програми навчальної дисципліни .....	6
4. Теми семінарських занять.....	6
5. Структура навчальної дисципліни для заочної форми навчання...	8
6. Плани семінарських занять.....	9
7. Методи оцінювання знань.....	12
8. Методичне забезпечення.....	14
9. Література .....	15

## 1. Вступ

Дисципліна «Віртуальна культура» є галуззю гуманітарного знання, що розглядає найбільш актуальні питання взаємозв'язку новітніх цифрових технологій, мистецтва та культури в ракурсі віртуалізації світу загалом.

«Віртуальна культура» аналізує метамодернові проблеми сьогодення в ракурсі культурології, кіберкультури, інформаційних технологій, філософії, психології, соціології, антропології тощо, інтерпретує сучасну віртуальну культуру крізь призму особистого досвіду, розкриває питання історії виникнення та основних особливостей віртуальної культури на тлі викликів сьогодення.

**Актуальність** дисципліни презентується в акцентуації своїх педагогічно-наукових інтересів щодо вміння використовувати здобуті знання у професійній діяльності в ракурсі неокультурних цифрових аспектів метамодернової реальності. Актуалізується увага щодо отримання навичок критично осмислювати сучасні проблеми інформаційної культури та мистецтва, розуміти потреби суспільства та прогнозувати нові тенденції в індустрії новітніх інформаційних технологій. З огляду на сучасну соціокультурну ситуацію, дисципліна «Віртуальна культура» ставить перед собою завдання представити основні теоретичні дослідження кібермистецтва зокрема та кіберкультури взагалом; проаналізувати поняття «віртуальний світ», напрями його осмислення та особливості сприйняття віртуальної реальності людиною; розглянути історію виникнення Інтернету як явища цивілізації людства та його вплив на соціокультурний простір.

**Мета** презентованих методичних вказівок – визначення масштабності та вивчення особливостей віртуальної культури як явища сьогодення, аналіз структури і взаємодії всіх елементів даного явища; дослідження поліфонізму проявів у світовій соціальній різноманітності, зокрема в ракурсі культурної практики у трансформаційному процесі сучасної культури, що сприяє формуванню високого рівня знань студентів.

Особливість поданого у методичних вказівках матеріалу аргументується прагненням окреслити широкий об'єм кола проблем, на які акцентують свою наукову увагу дослідники цифрової культури в ракурсі викликів сьогодення, з урахуванням їх впливу щодо реалій сьогоденного мультикультурного простору

світу метамодерну. В процесі опанування навчальної дисципліни здобувач повинен **знати**:

- характерні риси сучасної світової культури в ракурсі віртуалізації;
- основні ознаки та сутнісні характеристики віртуальної культури;
- концепції віртуальної реальності;
- антропологічні аспекти відеогри в ракурсі культурних революцій -викликів постмодерну;

**уміти**:

- визначати й оцінювати значення культурних подій;
- використовувати культурологічні знання у своїй професійній діяльності при осмисленні сучасних проблем соціокультурного розвитку;
- на основі базових положень соціально-філософських та культурологічних концепцій аналізувати в ракурсі викликів сьогодення різноманітні прояви віртуальної культури.

## **2. Методичні поради по підготовці до семінарських занять:**

Практичні заняття є основою творчої самостійної роботи здобувачів в процесі оволодіння змістом дисципліни «Віртуальна культура». Комплексні знання щодо оцифрування світу та віртуалізації дійсності як явищ неокультури досить важко засвоїти, не досягнувши їх через власний культурний досвід. Для досягнення дисципліни необхідний творчий підхід, активна праця розуму, а також практичні навички в ракурсі віртуальної та цифрової культур

Осягнувши матеріал прослуханої лекції, здобувач вишу готується до практичного (семінарського) заняття у відповідності до експлікованого плану. Відповідним вагомим аспектом якісної підготовки є опанування понятійно-категоріальним апаратом в ракурсі цифрової культурологічної проблематики.

Готуючись до занять здобувач повинен використовувати як базову, так і допоміжну літературу, вивчаючи та аналізуючи літературні джерела в ракурсі, культурологічних, мистецтвознавчих й філософських наукових розвідок.

Для самостійної перевірки засвоєних знань до кожної теми подаються контрольні питання.

Лекційний матеріал, теми першоджерел, тестові завдання можна знайти на навчальній платформі Moodle:

**3. Зміст програми навчальної дисципліни  
Структура навчальної дисципліни для денної форми  
навчання**

Назва змістовних модулів і тем	Кількість годин			
	Лекції	Практ. заняття	СРС	Разом
1	2	3	4	5
<b>Модуль I</b>				
<b>Віртуальний світ як соціокультурний феномен</b>				
Тема 1 Віртуальна реальність як соціокультурний феномен	4	4	20	28
Тема 2. Кіберсвіт: втрата духовності чи альтернатива неоморалі	6	6	20	32
Тема 3. Кіберпростір та кіберчас	6	6	18	30
<b>Модуль II</b>				
<b>Особливості та сутнісні характеристики кіберкультури.</b>				
Тема 4. Філософсько-культурологічний аспект кібермистецтва в ракурсі віртуалізації дійсності	4	4	20	28
Тема 5. Гендер, стать та сексуальність в смисловому контексті віртуальної культури. Гендерна самоідентифікація в ракурсі відеоігрової культури.	4	6	20	30
Тема 6. Антропология відеоігри в ракурсі культурних революцій постмодерну	6	6	20	32
<b>Усього годин</b>	<b>30</b>	<b>32</b>	<b>118</b>	<b>180</b>

**4. Теми семінарських занять**

№ з/п	Теми	Кількість годин
1.	Кіберсвіт: втрата духовності чи альтернатива неоморалі	2

2.	Кіберсвіт: втрата духовності чи альтернатива неоморалі	2
3.	Духовні орієнтири сучасності: реалії та перспективи	4
4.	Кіберпростір та кіберчас	4
5.	Вплив субкультур кін. 1980-х на розвиток та популяризацію феномену кіберпростору	2
6.	Філософсько-культурологічний аспект кібермистецтва в ракурсі віртуалізації дійсності	4
7.	Доповнена та змішана реальності, їх соціокультурна роль	2
8.	Гендер, стать та сексуальність в смисловому контексті віртуальної культури	2
9.	Жіноче» та «чоловіче» в інтернет-просторі. Питання гендеру та гендерних стереотипів. Сексизм та дискримінація в Інтернеті	2
10.	Символізм тіла в ракурсі кіберкультури	2
11.	Антропологія відеогри в ракурсі культурних революцій постмодерну: їх місце та роль в культурі метамодерну.	2
12.	Гуманізм-Трансгуманізм-Постгуманізм в ракурсі неокультури метамодерну.	2
13.	Концепція постлюдини в ракурсі віртуальної кіберкультури.	2
	<b>Разом</b>	<b>32</b>

### Самостійна робота студентів

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	«Електронна» та «неелектронна» версії віртуалізації дійсності, їх взаємозв'язок.	20
2.	Віртуалізація суспільства.	20
3.	Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в концепціях А. Крокера,	20

	М. Вайнштейна, М. Кастельса	
4.	Духовні орієнтири сучасності: реалії та перспективи	10
5.	Країна Кіберія як продукт постмодерну	10
6.	Кіберрелігія: нігілізм чи неомораль	10
7.	Форми прояву нігілізму в мережі Інтернет.	10
8.	Вплив субкультур кін. 1980-х на розвиток та популяризацію феномену кіберпанку та кіберпростору.	10
9.	Характеристики майбутнього людства у найбільш топових відеоіграх.	8
	<b>Разом</b>	<b>118</b>

### **5. Структура навчальної дисципліни для заочної форми навчання**

Назва змістовних модулів і тем	Кількість годин			
	Лекції	Практ. з.	СРС	Разом
1	2	3	4	5
<b>Модуль I</b>				
<b>Віртуальний світ як соціокультурний феномен</b>				
Тема 1. Віртуальна реальність як соціокультурний феномен	2	2	20	24
Тема 2. Кіберсвіт: втрата духовності чи альтернатива неоморалі			20	20
Тема 3. Кіберпростір та кіберчас		2	40	42
<b>Модуль II</b>				
<b>Особливості та сутнісні характеристики кіберкультури</b>				
Тема 4. Філософсько-культурологічний аспект кібермистецтва в ракурсі віртуалізації дійсності	2	2	20	24
Тема 5. Гендер, стать та сексуальність в смисловому контексті віртуальної культури			24	24



Тема 6. Антропологія відеогри в ракурсі культурних революцій постмодерну		2	24	24
<b>Усього годин</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>148</b>	<b>160</b>

## **6. Плани семінарських занять**

### **МОДУЛЬ 1. ВІРТУАЛЬНИЙ СВІТ ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ФЕНОМЕН**

**Тема 1. Віртуальна реальність як соціокультурний феномен(4 год.)**  
**Основні поняття та категорії:** культура, культуротворча функція, VR, віртуалізація дійсності, доповнена реальність, змішана реальність.

#### **План**

1. Віртуальна реальність та її смисли.
2. «Електронна» та «неелектронна» версії віртуалізації дійсності, їх взаємозв'язок. Віртуалізація суспільства.
3. Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в концепціях А. Крокера, М. Вайнштейна, М. Кастельса.
4. Доповнена та змішана реальності, їх соціокультурна роль.

#### **Запитання для самоконтролю**

1. Які є основні підходи до визначення поняття «віртуальна реальність»?
2. Які основні ознаки віртуалізації?
3. В чому полягає зміст «електронної» віртуалізації дійсності?
4. Як А. Крокера та М. Вайнштейн розглядають поняття «віртуальний клас» та поняття відчуження, породженого віртуалізацією суспільства?
5. Як М. Кастельс характеризує вплив інформаційних технологій інформування культури?
6. Що таке доповнена та змішана реальності? Які в них спільні та відмінні риси?
7. Які сучасні технології змішаної та доповненої реальності Ви знаєте?

**Література:** базова: [1,2,3,4-6], допоміжна: [1,4,6].

### **Тема 2. Кіберсвіт: втрата духовності чи альтернатива неоморалі (6 год.)**

**Основні поняття:** духовність, десакралізація, нігілізм, постмодерн, мораль, кіберрелігія, кібершаманізм.

#### **План**

1. Країна Кіберія як продукт постмодерну

2. Духовні орієнтири сучасності: реалії та перспективи
3. Кіберрелігія: нігілізм чи неомораль
4. Кібершаманізм як результат викликів постмодерну

#### **Запитання для самоконтролю**

1. Який зміст поняття «кіберсвіт»? В чому проявляються ознаки постмодернізму в ракурсі кіберкультури?
2. Що таке нігілізм? Як і коли він виник? Які найбільш популярні прояви нігілізму?
3. Що таке імерсія? Чому даний термін використовується стосовно віртуальної реальності?
4. Як пов'язані між собою імерсія та інтерактив?
5. Які види інтерактивної діяльності є в мережі Інтернет? Наскільки фони є потрібними для сучасної людини?

**Література:** базова: [2,3,4, 6-8], допоміжна: [1,4, 5,6].

### **Тема 3. . Кіберпростір та кіберчас (6 год.)**

**Основні поняття та категорії:** простір (філос.), кіберпростір, сеттінг, геймплей, наратив, VR, кіберчас.

#### **План**

1. Культурологічне та філософське підґрунтя кіберпростору.
2. Вплив субкультур кін. 1980-х на розвиток та популяризацію феномену кіберпростору.
3. Кіберчас та його характеристики.

#### **Запитання та завдання для самоконтролю**

1. Дефініція простору та часу в сучасні культурологічній та філософській думках.
2. Які характеристики кіберпростору виокремлює В. Гібсон в новелі «Спалення Хром»? Чи співпадають вони з сучасними поглядами на кіберпростір?
3. Функція «save-load» у відеогрі та її вплив на сприйняття реального часу.
4. Характеристики майбутнього людства у найбільш топових відеоіграх.
5. Альтернативне минуле та можливий вплив на концепцію майбутнього в сучасній масовій культурі.

**Література:** базова: [2,3,4, 7], допоміжна: [1,4,5].

## **МОДУЛЬ 2. ОСОБЛИВОСТІ ТА СУТНІСНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ КІБЕРКУЛЬТУРИ**

#### **Тема 4. Філософсько-культурологічний аспект кібермистецтва в ракурсі віртуалізації дійсності (4 год.)**

**Основні поняття та категорії:** мистецтво, кібермистецтво, кіберпростір, культура, культуротворча функція, VR, віртуалізація дійсності, доповнена реальність, змішана реальність.

##### **План**

1. Кібермистецтво як явище культури неосвіту.
2. Віртуальна реальність та її смисли.
3. "Електронна" та "неелектронна" версії віртуалізації дійсності, їхній взаємозв'язок. Віртуалізація суспільства.
4. Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в наукових концепціях.
5. Доповнена та змішана реальності, їх соціокультурна роль.

##### **Запитання та завдання до самоконтролю**

1. Що таке кібермистецтво?
2. Які трансформації в соціальному житті людини відбуваються під впливом кібермистецтва?
3. Як М. Кастельс у своїх творах характеризує «суспільство мережі»?

**Література:** базова: [1,5,7,8], допоміжна: [1,3,5,6].

#### **Тема 5. Гендер, стать та сексуальність в смисловому контексті віртуальної культури (4 год.)**

**Основні поняття та категорії:** тіло, тілесність, гламур, гламурність, символ, мізогінія, субстанція, організм, краса, аскетизм, суб'єкт, об'єкт, маргинальність.

##### **План**

1. «Жіноче» та «чоловіче» в інтернет-просторі. Питання гендеру та гендерних стереотипів. Сексизм та дискримінація в Інтернеті
2. Проблема ідентичності та ідентифікації в Інтернеті.
3. Кіберкультурна теорія Донни Гаравей.
4. Образ «кіборга» у праці Д. Гаравей «Маніфест кіборга». Основні елементи та тези праці.
5. Тіло, тілесність, краса-гламурність в ракурсі кіберкультури.
6. Символізм тіла в ракурсі кіберкультури.
7. Гендерна стереотипізація.

##### **Запитання та завдання для самоконтролю**

1. Що таке ідентичність та ідентифікація? Яким чином людина ідентифікує себе в Інтернеті?
2. Чим поняття «гендер» відрізняється від поняття «стать»? Які гендерні стереотипи існують в сучасному суспільстві?
3. Різновиди гендеру в сучасній культурі.

4. Які основні риси сексизму та гендерної дискримінації побутують в Інтернеті?
5. Що таке культурна ідентичність? Що впливає на самоідентифікацію гравця?  
Література: базова: [4, 5,8], допоміжна: [1, 3].

### **Тема 6. Антропологія відеогри в ракурсі культурних революцій постмодерну (6 год.)**

**Основні поняття та категорії:** надлюдина, гуманізм, трансгуманізм, постгуманізм, кіборг, клон, мутант.

#### **План**

1. Гуманізм-Трансгуманізм-Постгуманізм в ракурсі неокультури.
2. Концепція постлюдини: кіборг, клон, мутант
3. Самоідентифікація гравця як сублімаційні вияви індивіда.
4. Надлюдина у відеоіграх: Deus Ex, «God of War III», The Witcher, Crysis, Doom, Mortal Kombat та ін.

#### **Запитання та завдання для самоконтролю**

1. Яку концепцію Надлюдини пропонує Ф. Ніцше у своїй праці «Так казав Заратустра»?
2. Які основні твердження гуманізму?
3. Витоки трансгуманізму та основні положення концепції.
4. Версія Постлюдини:
  - Клон: дефініція, функціонування образу у відеоіграх, сучасні наукові досягнення, пов'язані з репродуктивним клонуванням та етичні проблеми.
  - Мутант: дефініція, функціонування образу у відеоіграх, сучасні наукові досягнення, пов'язані з генетикою. Євгеніка та етичні проблеми, пов'язані з генетичними модифікаціями.

**Література:** базова: [2,3,4], допоміжна: [1,4].

### **7. Методи оцінювання знань**

Поточна форма контролю включає в себе наступні форми робіт та оціночні бали за їх виконання

№ п.п	Види навчальної діяльності	Оціночні бали
	Відвідування практичних занять	1 б. за 1 заняття
	Підготовка письмового есе по проблемі	4 б.
	Доповідь на семінарському занятті	2-4б. за 1 виступ
	Участь у дискусії під час семінарського заняття	0,5-1 б. за 1 заняття

	Підготовка конспекту першоджерел і використання його у відповіді	2 б.
	Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції	3 б.
	Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції в іншому вузі	5 б.
	Участь у конкурсі студентських наукових робіт	2 б.
	Участь у олімпіаді з філософії	2 б.
	Призове місце в олімпіаді, конкурсі есе чи конференції	5 б.
	Підготовка мультимедійної презентації	5 б.
	Участь у громадських заходах, приурочених етичній тематиці сьогодення	3 б.
	Участь у роботі студентського наукового Філософського гуртка	5 б.
	За якісне ставлення до вивчення дисципліни	1 – 3 б.

### Розподіл балів, що присвоюються студентам

Поточне опитування та СРС								Екзамен	Сума
T 1	T 2	T3	МК 1	T4	T5	T6	МК 2	<b>40</b>	<b>100</b>
10	10	10	20	10	10	10	20		

\*Екзамен у тестовій формі складається за умови скасування модульних контролів МК1 і МК2.

### Шкала оцінювання

Сума балів за всі форми навчальної діяльності	Оцінка за національною шкалою	
	для екзамену	для заліку

90-100	Відмінно	зараховано
82-89	Добре	зараховано
74-81		
64-73	задовільно	зараховано
60-63		
35-59	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

## 8. Методичне забезпечення

- 06-07-58S Мельничук М. С. (2023) Силабус навчальної дисципліни «Теорія та історія мистецтва» для здобувачів вищої освіти ступеня «бакалавр», які навчаються за освітньо-професійною програмою «Креативна та цифрова культура» спеціальності 034 «Культурологія» денної форми навчання. URL: <http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/27062>
- 06-07-54S Мельничук М. С. (2023) Силабус навчальної дисципліни «Культурологія та релігієзнавство» для здобувачів вищої освіти ступеня «бакалавр», які навчаються за освітньо-професійною програмою «Готельно-ресторанна справа» спеціальності 241 «Готельно-ресторанна справа» денної форми навчання. URL: <http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/26105>
- 06-07-27S Мельничук М. С. (2022) Силабус навчальної дисципліни «Віртуальна культура» для здобувачів вищої освіти ступеня «бакалавр», які навчаються за освітньо-професійною програмою «Креативна та цифрова культура» спеціальності 034 «Культурологія». URL: <http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/23105>
- 06-07-176M Мельничук М. С. (2021) Методичні вказівки до семінарських занять та самостійного вивчення навчальної дисципліни «Віртуальна культура» для здобувачів вищої освіти

першого (бакалаврського) рівня за освітньо-професійною програмою «Креативна та цифрова культура» спеціальності 034 «Культурологія» денної форми навчання. URL: <http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/21974>

## 9. Література Базова

1. Боровкова Н. Віртуальне зависання. Людина і наука. Київ, 2002. С. 18–20.
2. Дубов Д. В. Кіберпростір як новий вимір геополітичного суперництва : монографія. Київ : НІСД, 2014. 328 с.
3. Культурологія: теорія та історія культури : навч. посіб. / За ред. І. І. Тюрменко, О. Д. Горбула. К., 2004. 367 с.
4. A history of cybernetic animals and early robots. URL: <https://cyberneticzoo.com/cyberneticanimals/1956-cysp-1-nicolas-schoffer-hungarianfrench/>
5. Adamatzky, A. Game of Life Cellular Automata. *Springer-Verlag*. London. 2010.
6. Melnychuk Maksym. Cyberreligion In The View Of Postmodern Trends: Religious-Cultural View. *Вісник ЖДУ імені Івана Франка*. Випуск 2(86). Філософські науки. Житомир: вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2020. С. 35–45.
7. Melnychuk Maksym. Exegesis Of Cyberculture From The Perspective Of The Requirements Of The Tendencies Of The Neoreligiized Metamodern World. *Вісник ЖДУ імені Івана Франка*. Випуск 2(92). Філософські науки. Житомир: вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2022. С. 23–32
8. Melnychuk M., Saukh P. Tendencies Of Desacralization And Symbolism In Spiritual Culture Through The Prism Of Modernity Challenges *Вісник ЖДУ імені Івана Франка*. Випуск 1(87). Філософські науки. Житомир: вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2020. С. 5–14.

## Допоміжна

1. Дері М. Швидкість втечі – кіберкультура на кордоні століть. К. : Знання, 2016. 480 с.
2. Мельничук М. Символізм та образність у відеоігровій культурі. Актуальні проблеми сучасної філософії та науки: виклики сьогодення: зб. наук. праць / за ред.

- О. Л. Соколовського. Житомир: Видавничий центр ЖДУ імені Івана Франка, 2023. С. 45–48. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/37090/1/%D0%90%D0%9F%D0%A4%D0%9D-2023%20%281%29.pdf>
3. Hammet F. Virtualreality. New York, 1993. 213 p.
  4. Melnichuk M. The Paradox Of Cyberculture. The 22th International scientific and practical conference “*Modern theories and improvement of world methods*” (June 06–09, 2023) Helsinki, Finland. International Science Group. 2023. P. 75–78. file:///C:/Users/Admin/Downloads/MODERN-THEORIES-AND-IMPROVEMENT-OF-WORLD-METHODS-2.pdf
  5. Melnichuk M. Philosophical And Pedagogical Understanding Of Mythological Approaches Of Theomachia In Video Games As Liter / Zaluzhna A, Zoshchuk N., Koberska T., Kovtun O. / *Modern Science–Moderni Veda*. Praha. Ceska republika, Nemoros. 2022. # 3. P. 149–158.
  6. Melnyczuk M. Wirtualizacja kultury w perspektywie poszukiwań neoreligijnych w kontekście współczesności. *Українська полоністика : наук. журн.* / Житомир. держ. ун-т ім. І. Франка. Житомир: [б. в.], Т. 18, 2021. С 53–62 (Index Copernicus Ulrich's Periodicals Directory, Citefactor, Google Scholar).