

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Львівський національний університет імені Івана Франка
Історичний факультет
Кафедра соціології

Затверджено
На засіданні кафедри соціології
історичного факультету
Львівського національного університету
імені Івана Франка
(протокол № 1 від 28 серпня 2023 р.)

Завідувач кафедри _____

д.с.н., проф. Пачковський Ю.Ф.

Силабус з навчальної дисципліни
«Соціологія віртуальної реальності»,
що викладається в межах ОПП Прикладна соціологія, ОПП Бізнес-
соціологія
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти для здобувачів
зі спеціальності 054 Соціологія

Львів 2023

Назва курсу	Соціологія віртуальної реальності
Адреса викладання курсу	Львівський національний університет імені Івана Франка 79000 Львів, вул. Університетська, 1
Факультет та кафедра, за якою закріплена дисципліна	Історичний факультет, кафедра соціології
Галузь знань, шифр та назва спеціальності	05 Соціальні та поведінкові науки 054 Соціологія
Викладач курсу	Черниш Наталія Йосипівна, доктор соціологічних наук, професор Професор кафедри соціології
Контактна інформація викладачів	Електронна адреса, посилання на сторінку викладача, місце знаходження: nataliyachernysh39@gmail.com (для студентів); nataliya.chernysh@lnu.edu.ua (корпоративна)
Консультації по курсу відбуваються	Щоп'ятниці, 14:00-16:00 год. (ауд. 318) Також можливі онлайн консультації через Skype, ZOOM, MicrosoftTeam або подібні ресурси. Для погодження часу он-лайн консультацій слід писати на електронну пошту викладача або дзвонити (067) 1767 184.
Сторінка курсу	https://clio.lnu.edu.ua/course/sotsiolohiia-virtualnoi-realnosti
Інформація про курс	Навчальна дисципліна «Соціологія віртуальної реальності» є нормативною дисципліною зі спеціальності 054 Соціологія для освітньо-професійних програм I рівня «Прикладна соціологія» та «Бізнес соціологія», яка викладається в 1 семестрі 2023/2024 навч. р. в обсязі 4.5 кредитів(за Європейською Кредитно-Трансферною Системою ECTS).
Коротка анотація курсу	Курс розроблено таким чином, щоб сформувати в студентів необхідні знання і навички, обов'язкові для розуміння специфіки соціології у вивченні віртуальної реальності у глобальній мережі Інтернету. Тому в курсі представлено як огляд напрямків і теорій соціологічного вивчення віртуальної реальності Інтернету, так і засобів та інструментів, які потрібні для практичного застосування цих теорій в емпіричних дослідженнях Світової павутини сучасними соціологами в цілому, а також в тих ділянках соціологічного знання щодо реалій віртуального світу, які є найбільш перспективними в Україні сьогодні.
Мета та цілі курсу	Метою вивчення нормативної дисципліни «Соціологія віртуальної реальності» є розвиток загальних та фахових компетентностей студентів у ділянці визначення особливостей появи, розвитку й функціонування віртуальної реальності та Інтернету як її сфери побутування, діяльності індивіда, соціальних груп та суспільства в умовах розповсюдження віртуальної реальності на основі Інтернету, а також отримання практичних навичок емпіричного дослідження віртуальної реальності в ситуації розгортання глобалізаційних

	<p>процесів та формування інформаційного (мережевого) типу суспільств.</p> <p>Окремою метою є формування у студентів вмій і навичок досліджувати роль і значення віртуальних компонентів ведення сучасної війни.</p> <p>Основними завданнями вивчення дисципліни є засвоєння теоретико-методологічних основ дослідження віртуальної реальності як нового різновиду реальності, що побутує в системі Інтернету; визначення особливості функціонування соціальних агентів у віртуальному кіберпросторі; з'ясування практичних аспектів Інтернет-досліджень в ньому; здійснення пошуку віртуальної інформації в Інтернеті та оволодіння практиками віртуальної комунікації; вироблення у студентів вміння представляти віртуальний груповий творчий проект, дискутувати, відстоювати власну позицію та комунікувати в малій групі на основі віртуальної інформації, отриманої під час вивчення цієї навчальної дисципліни за допомогою Інтернету.</p>
<p>Література для вивчення дисципліни</p>	<p>Основна література</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Бойко, Н. (2020). Рухлива (liquid) демократія доби Інтернету. Соціологія: теорія, методи, маркетинг. 3:167-177. 2.Бойко, Н. (2020). Інтернет як соціальний ресурс демократизації сучасного українського суспільства. К.: Ін-т соціології НАНУ, 256 с. 3.Кастельс, М. (2007). Інтернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства. К.: Ваклер, 304 с. 4.Костенко, Н. (2020). Мережева комунікація: алгоритмічний і ризикований зв'язок. Соціологія: теорія, методи, маркетинг. 2: 3-24. 5. Лапан, Т.Д., Химович, О.С., Черниш, Н.Й. (2022). Російсько-українська війна: теорія та практика соціологічного осмислення. Український соціум. №3 (82): 28-51. 6.Сальникова, С. (2018). Онлайн-дослідження соціальної мережі соціологічних журналів України. Соціологія: теорія, методи, маркетинг. 4: 135-156. 7.Хміль, Я. (2012). Поняття «Інтернет-залежність» у соціогуманітарних науках та специфіка його дослідження в соціології. Вісник Львівського університету. Серія соціологічна. Вип. 6: 303-310. 8. Черниш, Н.Й. (2020). Соціологія Інтернету. Навч. посібник. В: Соціологія: Теорії середнього рівня /за ред. Ю.Ф. Пачковського. К.: «Каравела»: 65-93 с. 9. Черниш, Н. (2022). Особливості розвитку української соціології в умовах російсько-української війни. Український соціум. 4 (83): 9-27. <p>Додаткова література</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Виникнення Інтернету в Україні у 1990 р. URL: https://www.pravda.com.ua/articles/2020/09/28/7267880/ 2.Дульська, І.В. (2018). Інформаційно-комунікаційні технології як технологічний базис інклюзивного соціального та економічного зростання. Український соціум. 1 (64): 59 – 73. 3.Коноплицкий, С. (2005). Інтернет як предмет соціологічного аналізу. Соціологія:теорія, методи, маркетинг. 3:186-193. 4.Коноплицкий, С. (2004). Мережеві спільноти як об'єкт соціологічного аналізу. Соціологія: теорія, методи, маркетинг. 3: 167-178.

5. Корсунський, С. (2021). Новий світ настає. Дві реальності, в яких ми житимемо.
URL: <https://zn.ua/ukr/international/dvi-realnosti-v-jakikh-mi-zhitimemo.html>
6. Расевич, В. (2021). За законами віртуального часу.
URL: https://zaxid.net/za_zakonami_virtualnogo_chasu_n1526856
7. Шерепа, І.В., Шулакова, К.С. (2009). Глобальна інформаційна інфраструктура. Метод. посібник з практичних занять. Одеса: ОНАЗ ім. О.С. Попова, 137 с.
8. Jemielniak, D. (2021). Socjologia Internetu. Warszawa: SCHOLAR. 232 pp.
9. Lupton, D. (2015). Digital sociology. London and New York: Routledge, 2015. 235 pp.
- Інтернет-джерела
1. Віртуальна реальність: перспективи та застосування.
URL: https://duikt.edu.ua/ua/news-1-0-11292-virtualna-realnist-perspektivi-ta-zastosuvannya?lang=ua&act=view&page=1&category=0&id=11292&sys_link=virtualna-realnist-perspektivi-ta-zastosuvannya
2. Віртуальний метавесвіт. URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2021/09/7/677544/>
3. Віртуальний метавесвіт Фейсбуку. URL: <https://www.epravda.com.ua/news/2021/10/20/678887/>
4. Вісім технологічних революцій України.
URL: https://project.liga.net/projects/tech_revolutions_internet/
5. В Україні 72% користувачів Інтернету на постійній основі. URL: <https://pon.org.ua/novyny/10086-72-ukrainciv-reguliarno-korystuutsia-internetom-na-shchodennii-osnovi.html>
6. Вчені придумали, як роздрукувати кістку одразу в тілі людини.
URL: <https://tech.liga.net/technology/novosti/uchenye-pridumali-kak-pechatat-kost-srazu-vnutri-cheloveka-video>
7. Діп-фейки в Інтернеті.
URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2020/08/14/664022/>
8. Дослідження Інтернет-аудиторії. URL: <https://www.inau.ua/proekty/doslidzhennya-internet-audytoryi>
9. Загальна структура глобальної мережі. URL: http://www.znannya.org/?view=web_tech_opening_strukt
10. Змішана реальність у Фейсбуку. URL: <https://www.epravda.com.ua/news/2022/02/21/682556/>
11. Кількість користувачів соціальних мереж у світі. URL: <https://tech.liga.net/technology/novosti/auditoriya-sotssetey-vpervye-prevysila-polovinu-naseleniya-zemli>
12. Метасмарт в ТВ: віртуальна реальність через екран телевізора.
URL: <https://life.pravda.com.ua/society/2023/08/4/255735/>
13. Можливості технологій віртуальної реальності в різних сферах.
URL: <https://www.radiosvoboda.org/amp/28903722.html>
14. Нові технології у війні з росією (Starlink та роумінг біженців).
URL: <https://tech.liga.net/ua/all/press-release/chto-obedinyaet-vseh-ukraintsev-radi-pobedy>

	<p>15.Перша стрімінгова платформа в Україні. URL: https://www.pravda.com.ua/podcasts/5ebe68afb2824/2020/07/28/7261002/</p> <p>16.Підлітки і групи смерті у соцмережах. URL: https://life.liga.net/porady/article/podrostki-i-gruppy-smerti-v-sotssetyah-kak-uberech-detey-obyasnyayet-psiholog</p> <p>17.Померлих відроджують у віртуальній реальності. URL: https://tech.liga.net/technology/article/umershih-voztrojdayut-v-virtualnoy-realnosti</p> <p>18.Роздрукована людина. URL: https://tech.liga.net/technology/article/odessity-raspechatayut-isskustvennye-kosti-na-3d-printere</p> <p>19.Роздрукована людина (відео). URL: https://tech.liga.net/technology/novosti/uchenye-pridumali-kak-pechatat-kost-srazu-vnutri-cheloveka-video</p> <p>20.Стрімінг в Україні. URL: https://tech.liga.net/technology/article/striming-za-dengi-i-bez-porno-kak-ukraintsy-zarabatyvayut-na-amerikanskom-odinochestve</p> <p>21.Топ-3 галузі, в яких розвиватиметься Інтернет-речей (ІоТ). URL: https://tech.liga.net/technology/article/top-3-otrasli-v-kotoryh-budet-razvivatsya-internet-veschey</p> <p>22.Факт-чекінг новин в Інтернеті. URL: https://life.pravda.com.ua/society/2017/06/19/224792/</p> <p>23.Цифрова реальність в екрані телевізора. URL: https://tech.liga.net/ua/all/press-release/vpered-v-budushee-tsifrovaya-realnost-v-ekrane-televizora</p> <p>24.Цифровий наркотик. URL: https://tech.liga.net/technology/article/smartfon-novyuy-narkotik-ili-pochemu-nashi-podrostki-riskuiut-stst-psevdodebilami</p> <p>25.Як Інтернет прийшов в Україну (відео). URL: https://www.pravda.com.ua/articles/2020/09/28/7267880/</p> <p>26.Як українські технології допомагають у війні проти росії. URL: https://tech.liga.net/ua/ukraine/article/na-straje-nezavisimosti-kak-ukrainskie-tehnologii-pomogayut-protiv-uf-na-pole-boya-i-v-tylu</p> <p>27.Cole, N.L. (2019). The sociology of the Internet and digital sociology. URL: https://www.thoughtco.com/sociology-of-the-internet-4001182</p> <p>28.Humer, St. (2020). What is Internet sociology and why does it matter? URL: http://blog.degruyter.com/internet-sociology-matter</p>
Тривалість курсу	135 год.
Обсяг курсу	64 години аудиторних занять. З них 32 години лекцій, 32 години семінарських занять, а також 71 година самостійної роботи
Очікувані результати навчання	<p>В результаті успішного проходження курсу студент набуде:</p> <p>Загальні компетентності:</p> <p>ЗК03. Здатність працювати в команді.</p> <p>ЗК07. Навички міжособистісної взаємодії.</p> <p>ЗК09. Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.</p> <p>Результати навчання:</p> <p>РН06. Ефективно виконувати різні ролі (зокрема організатора, комунікатора, критика, генератора ідей, виконавця тощо) у команді в процесі вирішення фахових задач.</p>

	PH07. Вміти використовувати інформаційно-комунікаційні технології у процесі пошуку, збору та аналізу соціологічної інформації.
Ключові слова	Віртуальна реальність, об'єктивна реальність, додана реальність, змішана реальність, Інтернет; інформація; комунікація; інформаційно-комунікативні технології; кібер-простір; віртуальні спільноти; штучний інтелект, Інтернет речей, віртуальні соціальні мережі, Homo Retis, віртуальне мережеве суспільство
Формат курсу	Онлайн/офлайн (відповідно до розпорядження ректорату)
Теми	Змістовий модуль 1. Теоретико-методологічні аспекти вивчення віртуальної реальності Тема 1. Різновиди соціальної реальності. Місце віртуальної реальності в загальній структурі реальності. Тема 2. Інтернет як головна сфера віртуальної реальності. Тема 3. Інтернет: історія, структура, функції. Тема 4. Інформація і комунікація у віртуальному просторі. Тема 5. Теорії постіндустріального, інформаційного та мережевого суспільств. Змістовий модуль 2. Практичні аспекти дослідження віртуальної реальності з використанням Інтернету Тема 6. Особистість, соціальні групи, спільноти, мережі віртуальної реальності. Тема 7. Особливості інформування і комунікації у віртуальному українському сегменті Інтернету. Тема 8. Інтернет-дослідження в українському суспільстві. Тема 9. Віртуальна реальність і освіта.
Підсумковий контроль, форма	Іспит в кінці семестру/навчального року письмовий/комбінований
Пререквізити	Для вивчення курсу студенти потребують базових знань з інших нормативних дисциплін, які вони вивчають протягом 1 семестру 2023/2024 навч. р. (таких як «Вступ до спеціальності», «Візуалізація інформації для соціологів», «Історія соціології»), які є достатніми для сприйняття категоріального апарату в галузі соціології віртуальної реальності, розуміння джерел для його вивчення.
Навчальні методи та техніки, які будуть використовуватися під час викладання курсу	Лекції, семінарські заняття, колаборативне навчання у формі виконання групових міні-проектів, спільні розробки, індивідуальні науково-дослідні завдання, проектно-орієнтоване навчання, презентації, дискусії, консультування, опрацювання наукової літератури, джерел за темою дослідження, пошукова робота, самостійна робота.
Необхідне обладнання	Вивчення курсу не потребує використання програмного забезпечення, крім загально вживаних програм, операційних систем і діалогових платформ. Комп'ютер з доступом до Інтернет.
Критерії оцінювання (окремо для кожного виду	Оцінювання проводиться за 100-бальною шкалою. Бали нараховуються за наступним співвідношенням: виступи/презентації на семінарських заняттях: 10 балів максимально; контрольна робота: 10 балів максимально;

<p>навчальної діяльності)</p>	<p>ведення Інтернет-щоденника: 5 балів; участь в індивідуальному/груповому науково-дослідницькому проекті: 25 балів максимально; = сумарно максимум 50 балів оцінювання навчальної активності студентів протягом семестру іспит: максимальна кількість балів 50. Підсумкова максимальна кількість балів 100.</p> <p>Письмові роботи: Очікується, що студенти виконають декілька видів письмових робіт (есе/презентація, вирішення кейсу). Академічна доброчесність: Очікується, що роботи студентів будуть їх оригінальними дослідженнями чи міркуваннями. Відсутність посилань на використані джерела, фабрикування джерел, списування, втручання в роботу інших студентів становлять, але не обмежують, приклади можливої академічної недоброчесності. Виявлення ознак академічної недоброчесності в письмовій роботі студента є підставою для її незарахування викладачем, незалежно від масштабів плагіату чи обману. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються.</p> <p>Відвідування занять є важливою складовою навчання. Очікується, що всі студенти відвідають усі лекції і семінарські заняття курсу як онлайн, так і оффлайн. Студенти мають інформувати викладача про неможливість відвідати заняття в онлайн чи оффлайн режимах. У будь-якому випадку студенти зобов'язані дотримуватися усіх строків, визначених для виконання усіх видів письмових/самостійних робіт, передбачених курсом.</p> <p>Література. Уся література, яку студенти не зможуть знайти самостійно, буде надана викладачем виключно в освітніх цілях без права її передачі третім особам. Студенти заохочуються до використання також й іншої літератури та джерел, яких немає серед рекомендованих.</p> <p>Політика виставлення балів. Враховуються бали, набрані під час семестрових занять, та бали підсумкового контролю у формі іспиту. При цьому обов'язково враховуються присутність на заняттях в онлайн чи оффлайн режимах та активність студента під час лекційного чи семінарського заняття; вважаються недопустимими пропуски або запізнення на заняття, а також користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час заняття в цілях, не пов'язаних з навчанням; списування та плагіат; несвоєчасне виконання поставленого завдання і т. ін.</p>
<p>Питання до екзамену.</p>	<p>Віртуальна реальність – особливий різновид реальності. Будова віртуальної реальності. Віртуальний простір та його характеристики. Об'єктивна, віртуальна та змішана реальності. Можливості і межі соціологічного дослідження віртуальної реальності. Інтернет як простір віртуальної реальності. Коротка історія Інтернету. Причини появи Інтернету і перші кроки по його створенню. Структура Інтернету. Сфери застосування Інтернету. Вплив Інтернету та віртуальної реальності на життя людини та суспільства.</p>

Функції Інтернету та функції віртуальної реальності: схоже і відмінне.

Соціологія віртуальної реальності як самостійна академічна дисципліна.

Що вивчає соціологія віртуальної реальності.

Головні проблеми, що їх досліджує соціологія віртуальної реальності у сфері економіки.

Головні проблеми, що їх досліджує соціологія віртуальної реальності у сфері політики.

Головні проблеми, що їх досліджує соціологія віртуальної реальності у сфері культури.

Головні проблеми, що їх досліджує соціологія віртуальної реальності під час триваючої війни.

Соціологія віртуальної реальності та її роль в сучасній освіті.

Методи досліджень в соціології віртуальної реальності.

Приклади використання методу контент-аналізу проблем віртуальної реальності.

Онлайн-опитування як метод вивчення віртуальної реальності.

Поняття й визначення інформації у віртуальному просторі.

Соціальні функції віртуальної інформації.

Теорії постіндустріального суспільства як основа для появи уявлень про суспільство нового типу та його інтелектуальні технології.

Теорії інформаційного суспільства: критичний аналіз.

Основні характеристики інформаційного суспільства як віртуального утворення.

Теорії соціального мережевого аналізу та їх використання у вивченні віртуальної реальності.

Теорія мережевого суспільства М. Кастельса та її значення у дослідженнях віртуальної реальності.

Комунікація в історії культури.

Масова комунікація сьогодення та її місце у будові віртуальної реальності.

Приклади утворення віртуальних мереж у житті студента (за Майклом Бу).

Комунікація у віртуальній реальності Інтернету.

Соціальні функції віртуальної комунікації.

Інформаційно-комунікативні технології (ІКТ) в Інтернеті.

Револьюційні зміни в сучасних інтелектуальних технологіях та їхній вплив на розвиток Інтернету як вмістилища віртуальної реальності.

Дев'ять технологічних революцій в Україні в перших декадах ХХІ ст. як основа появи віртуальної реальності.

Інформація і комунікація: їхня взаємодія і співвідношення у віртуальній реальності.

Інтернет: плюси і мінуси використання в контексті віртуальної реальності.

Інтернет-залежність та її прояви у віртуальній та об'єктивній реальності.

Соціальні наслідки використання віртуальної реальності для суспільства і людини.

Вплив Інтернету на формування віртуальної ідентичності і цінностей.

Як можливості Інтернету використовують Збройні сили України у війні з росією.

Віртуальні Інтернет-технології, які допомагають на фронті і в тилу країни.

	Сучасна війна у віртуальному середовищі.
Опитування	Анкету-оцінку з метою оцінювання якості курсу буде надано по завершенню курсу.