

Белорусский государственный университет

(название высшего учебного заведения)

УТВЕРЖДАЮ

Директор Института журналистики

(название высшего учебного заведения)

_____ С.В. Дубовик
(подпись) (И.О.Фамилия)

(дата утверждения)

Регистрационный № УД-_____/баз.

Интернет-психология

(название дисциплины)

Учебная программа для специальностей:

1 23 01 08-01

(код специальности)

Журналистика (печатные СМИ)

(наименование специальности)

2011 г.

СОСТАВИТЕЛЬ:

В.А. Степанов, преподаватель кафедры социологии журналистики Института журналистики Белорусского государственного университета

(И.О.Фамилия, должность, ученая степень, ученое звание)

Рецензенты:

Е.И. Дмитриев, декан факультета повышения квалификации и переподготовки РИВШ, кандидат социологических наук, доцент

(И.О.Фамилия, должность, ученая степень, ученое звание рецензента)

В.П. Воробьев, заведующий кафедрой социологии журналистики, кандидат филологических наук, доцент

(И.О.Фамилия, должность, ученая степень, ученое звание рецензента)

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой социологии журналистики Института журналистики Белорусского государственного университета

(название кафедры - разработчика программы)

(протокол № () от . .2011 г.);

Учебно-методической комиссией Института журналистики Белорусского государственного университета

(название высшего учебного заведения)

(протокол № от ____ .2011 г.)

Ответственный за редакцию: В.А. Степанов

(И.О.Фамилия)

Ответственный за выпуск: В.А. Степанов

(И.О.Фамилия)

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Базовая учебная программа разработана для ВУЗов Республики Беларусь в соответствии с требованиями образовательного стандарта по специальности 1-23 01 08 «Журналистика (по направлениям)», направления специальности 1-23 01 08-01 «Журналистика (печатные средства массовой информации)».

Главная цель дисциплины – познакомить студентов с социально-психологическими и культурными феноменами киберпространства. Фундаментальные знания о структуре информационной среды Интернет и эффектах, возникающих в ней, а также приобретенные в ходе изучения спецкурса навыки успешной коммуникации, поиска информации и оптимизации медийной продукции помогут будущим журналистам не только эффективно работать в киберпространстве, но и привьют видение основных тенденций развития этого сектора медиасферы.

Задачи дисциплины. Студент должен осознавать патогенные эффекты интернет-среды (аддикция, уход в виртуальность, компьютерные игры как воспитатель агрессивности, киберсексуальность как девиация), чтобы избегать их; учитывать социокультурные особенности (сетература, социальные сети, виртуальная идентичность, троллинг, коллективный интеллект), опираясь на характерные принципы общения (самомаркетинг в социальных сетях, общение с разными социальными группами, жаргон) – это позволит эффективнее интегрироваться в интернет-среду и более успешно распространять медиаконтент (блогосфера, вирусный редактор, «авторствующая аудитория» Web 2.0), понять свое место в ней («менеджер знаний» и «инженер ноосферы» в эру постжурналистики).

Роль и место дисциплины в профессиональной подготовке журналистов. Элективный спецкурс «Интернет-психология» предлагается студентам в 4-м семестре, когда они усвоили основные профессиональные и социально-гуманитарные дисциплины, приобрели некоторый опыт практической журналистской деятельности. В ходе изучения дисциплины студенты смогут на практике освоить новейшие коммуникационные технологии и понять социокультурные эффекты, которые они вызывают в обществе.

Связи с другими учебными дисциплинами. Дисциплина тесно связана с такими предметами, как «Медиаэкология», «Психология журналистики», «Основы новейших коммуникационных технологий», спецкурсом «Особенности формирования информационного общества, а также такими областями знания как теория коммуникации, социальная философия и психология, эргономика.

Требования к уровню освоения предмета дисциплины. В результате освоения лекционного курса, участия в семинарах, изучения литературных источников, а также самостоятельных занятий студент должен **знать** основные

понятия интернет-психологии, теоретические подходы и главных представителей; **понимать** особенности киберпространства и его воздействие на психику индивида, социальную организацию, познавательные процессы, политические и философские идеи человеческого общества.

Характеристика рекомендуемых методов и технологий обучения. При обучении по дисциплине «Интернет-психология» кроме традиционных, используется метод интерактивный, ориентированный на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателями, но и друг с другом, на доминирование активности обучающихся в учебном процессе. В практике обучения дисциплины используются компьютерные технологии, электронная библиотека, электронное сопровождение научно-методического обеспечения учебного процесса, методы дистанционного обучения – совместная работа над интернет-проектами (научный блог «Медиаэкология в Беларуси», wiki-проекты, активность в социальных медиа), участие в полевых исследованиях, подготовка журналистских материалов и выпуск учебного научно-популярного издания.

Общее количество аудиторных часов по дисциплине – 34 а из них: лекционных – 14 часов, семинарских занятий -- 16 часов, КСР – 4 часа. Дисциплина изучается студентами на протяжении 4 семестра с формой контроля знаний – зачетом.

2. ПРИМЕРНЫЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п.п.	Наименование раздела	Аудиторные занятия		Всего часов
		Лекции	Практические занятия	
1	Киберпространство и психика. Теории, концепции, проблематика.	2	2	4
2	Цифровая идентичность. Конструирование виртуального «Я». Стратегии самопрезентации в Сети.	2	4	6
3	Социальное измерение Интернета: общение и групповая динамика. Характер распространения и потребления информации.	2	2	4
4	Патологическое воздействие интернет-технологий. Интернет-зависимость, агрессия, личностные изменения.	2	2	4
5	Виртуальная и дополненная реальности. Миры компьютерных игр.	2	2	4
6	Киберкультура и ее феномены: цифровое искусство, сетература, языковые трансформации, юмор. Интеграция в сетевые сообщества.	2	4	6
7	Футурологические прогнозы: от утопических «омнинет» и Web 4.0 до вселенной «Матрицы». Постчеловечество и «глобальная нервная система».	2	2	4
	Всего:	14	18	32

3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Киберпространство и психика. Теории, концепции, проблематика.

Понятие киберпространства, его особенности, структура, география, статистические данные об интернет-пространстве. Краткая история развития Интернет-технологий: от военных разработок 1960-х до «посткомпьютерной эпохи». Киберпространство как медиасфера (семиосфера). Интернет как порождение культуры постмодерна (гетерогенность, ризоморфность, игровое начало и др.) Теории Ж. Бодрийяра, Ж. Делеза и Ф. Гваттари, Р. Барта, Ю. Лотмана, Д. Рашкоффа, М. МакЛюэна. Проблема взаимодействия «человек-компьютер» с точки зрения философии. Киберпространство как предмет анализа социальной и клинической психологии. Сдвиги в психике современного человека: восприятие пространства (М. МакЛюэн, Э. Боданис, Э. Тоффлер), времени (Т. Эриксон), техники («бытовая медиатехника», посткомпьютерные устройства, социальные роботы и проч.) Мобильные устройства (КПК, смартфоны, коммуникаторы) – социально-психологические феномены использования (SMS-стиль общения, потеря приватности, создание «экосистем» приложений и др.)

Тема 2. Цифровая идентичность. Конструирование виртуального «Я». Стратегии самопрезентации в Сети.

Психологические портреты интернет-пользователей, их классификация, мотивы обращения к Интернет (образовательная, рекреативная деятельность, самореализация и проч.) Расщепленность «виртуального Я» как постмодернистская концепция. Множественность «Я» в Интернет, понятие коллективной личности (Анонимус) и коллективного (роевого) интеллекта (swarm intelligence). Сетевое имя (никнейм): виды, принципы подбора, этический аспект. Аватар как психологический символ и социокультурное явление (популярные типы, программы для создания, прочтение «виртуального портрета»). Тенденции в выборе аватаров и никнеймов. Фейки и игра в «подделку личности». Киберантропология: пол, гендер, телесность в Интернет. Психологический аспект выбора логина, пароля, номера интернет-пейджера, адреса e-mail; создание наиболее легкого для восприятия адреса. Эмоции в Сети и способы их выражения.

Тема 3. Социальное измерение Интернета: общение и групповая динамика. Характер распространения и потребления информации.

Демография социальных сетей (результаты статистических исследований). Принципы коммуникации в киберпространстве (Д. Сулер и др.) Общение в формате Web 2.0: блоги, сетевые дневники и интернет-сообщества. «Тысячники», популярные блогеры, «легенды YouTube» -- знаменитые личности в Сети. Особенности социальной организации и групповой динамики в киберпространстве. Группы, сообщества, клубы – интеграция в виртуальную

среду. Аксиологическая характеристика интернет-среды. Психология восприятия информации в сети: мультимедийность, гипертекстовость, чтение «по диагонали». Психология интернет-поиска (SEO) и более эффективная дистрибуция журналистских текстов пользователям Сети. Принципы подготовки медиаконтента в среде Web 2.0: особенности структуры материала (usability, эргономичность), формы распространения (SMO – оптимизация для социальных медиа, RSS-агрегация, фолксономия, рейтинги, закладки), обратной связи («long tail effect» и др.) Каким должен быть редактор социальных медиа? Навыки успешного ведения блога и интернет-дневника. Самоорганизующиеся и интеллектуальные новостные ресурсы. Кнопки Like и Share как основа “экономики внимания” и способы организации информации в Интернет. Коллаборативные интернет-проекты (Wiki-проекты). Правила и особенности общения в ICQ, на интернет-форумах, в социальных сетях. Флейм, флуд, холивар, модераторы. Сетевой этикет (нетикет). Комментирование и его принципы. Троллинг и его социально-культурные корни. Конфликты и проблемы общения в Сети, способы их разрешения.

Тема 4. Патологическое воздействие интернет-технологий. Интернет-зависимость, агрессия, личностные изменения.

Опосредованная компьютером коммуникация (computer-mediated communication): подходы к изучению, достоинства, недостатки. Психологические патологии и социальные сети (экзгибиционизм, «цифровой нарциссизм», навязчивый серфинг, «виртуальная» дружба и др.) Изменение читательских привычек и моделей восприятия информации («серфинг»). Информационная перегрузка, способы борьбы с ней: психологические методики, компьютерные программы, веб-сервисы. Новые стили общения: делают ли Google и Twitter нас глупее? (Н. Карр, Б. Келлер и др.) Проблема Интернет-зависимости: история, подходы, исследования (К. Янг, Ю. Кузнецова, Н. Чудова и др.) Дети и Интернет. Диагностика аддикции и ее лечение. Футурошок (Э. Тоффлер) как диагноз современного цифрового общества. Интернет-знакомства: за и против. Киберсекс: социально-психологические предпосылки и тенденции развития (С. Выгонский и др.). Медиавирусы («вирусы сознания»), их распространение в Сети. Интернет-технологии как элемент психотерапии: катарсис в играх, исцеление психологических комплексов, «блоготерапия», «цифровое творчество».

Тема 5. Виртуальная и дополненная реальности. Миры компьютерных игр.

Интернет как информационное пространство и виртуальная реальность. Теории виртуальной реальности (Платон, В. Лейбниц, Я. Хинтикк, Р. Азума и др.). Дополненная реальность – реальность, усовершенствованная медиатехнологиями (augmented reality), ее использование в рекламе, журналистике и других сферах. Популярные iPhone и Android-приложения augmented reality. QR-коды и проекты с их применением. Киберспорт: базальные ценности, характерное поведение и жаргон профессиональных

геймеров. Многопользовательские ролевые онлайн-игры (MMORPG): типы игроков, мотивация, виды сообществ. Виртуальные миры: Second Life как модель социума. Архетипы в компьютерных играх. 3D-шутеры (аркады) и понятие киберагрессии. Эскапизм и зависимость от игр. Феномен читерства. «Альтернативная реальность» как жанр интернет-творчества с использованием цифровых технологий.

Тема 6. Киберкультура и ее феномены: цифровое искусство, сетература, языковые трансформации, юмор. Интеграция в сетевые сообщества.

Киберкультура и социальные эффекты развития сети Интернет (М. Дери и др.) Концепция киберкультуры в трудах классиков (М. Кастельс, Д. Харавей, Д. Белл Киберпанк, посткиберпанк, основные идеи, представители, проблематика. Интернет-субкультуры: «хакеры», «ролевики», «геймеры» и др. Сетевая литература (Е. Горный), twitter-роман, интерактивная книга: новые литературные форматы. Имиджборды и демотиваторы, You Tube кинематограф (видеоблоги), машинима, фанарт – визуальное коллективное творчество, его формы. Феномен интернет-ретро: 8-битная музыка, MIDI-рингтоны и др. Доступ к культурным архивам: цитатники Интернета, сборники иллюстраций, подборки видео. Понятие сетевого фольклора, его изучение и анализ (netlore, lurkmore и др.) Жаргон интернет-пользователей («язык падонкафф»): лингвистические особенности, предпосылки возникновения, грамматика. Юмор интернетчиков, клише, популярные шутки и розыгрыши. Понятие интернет-мема и способы распространения. Абсурдистская интернет-культура (Упячка, Абсурдопедия): инфантилизм, дадаизм, упадок нравов? Киберфеминизм, криптоанархизм, манифест независимости киберпространства: социально-политические концепции Сети.

Тема 7. Футурологические прогнозы: от утопических «омнинет» и Web 4.0 до вселенной «Матрицы». Постчеловечество и «глобальная нервная система».

Сценарии развития глобальных сетей: Web 3.0, Web 4.0. Теория всеобщей сети («омнинет»). Посткомпьютерная эпоха и ее особенности. Взаимодействие «человек—Сеть»: гипотезы «загрузки» (оцифровка сознания), «нейроинтерфейса» (биомашинный интерфейс). Философия трансгуманизма и феномен постчеловека – существа, усовершенствованного за счет медиатехнологий (идеи Ф. Фукуямы, Н. Бострома и др.). Технологическая сингулярность (В. Виндж, Р. Курцвейл). Прогнозы-антиутопии: проблематика и пафос произведений киберпанка и посткиберпанка (У. Гибсон, Б. Стерлинг, Ф.К. Дик, Н. Стивенсон и др.) Интернет-боты, интеллектуальные программы: помощники работников медиа или конкуренты? «Человек—машина»: актуальные проблемы коммуникации человека и робототехники (социально-психологический аспект).

4. ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА ПО ТЕМАМ

1. Андреев, А. Web 3.0: менеджеры знаний // «Вебпланета» [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: http://www.webplanet.ru/news/reading-room/2006/3/20/we_3_0.html. – дата доступа: 20.05.2011.
2. Аршинов, В., Данилов, Ю., Тарасенко, В. Методология сетевого мышления: феномен самоорганизации [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: flogiston.df.ru/projects. – дата доступа: 20.05.2011.
3. Беккер, К. Словарь тактической реальности: Культурная интеллигенция и социальный контроль / К. Беккер. -- М.: Ультра.Культура, 2004.
4. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция: пер. с фр. /Ж.Бодрийяр. – М., 1996.
5. Больц, Н. Азбука медиа / Н. Больц. – М.: Изд-во «Европа», 2011.
6. Бостром, Н. FAQ по трансгуманизму // Н.Бостром. ---- [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: <http://www.transhumanism.org/index.php/UTA/more/1061/#posthuman>. – дата доступа: 20.10.2011.
7. Брайант, Д. Основы воздействия СМИ.: Пер. с англ /Д.Брайант, С.Томпсон. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004
8. Брайант, Д., Томпсон, С. Основы воздействия СМИ. /Д. Брайант, С. Томпсон. – Учебник. Пер. с англ., М.—СПб., 2004.
9. Ваттимо, Д. Прозрачное общество / Д. Ваттимо. – М., 2003.
10. Вачовски. Может, мы симулякры? -- [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: <http://kinoart.ru/2000/n3-article22.html>. – дата доступа: 20.03.2011.
11. Виндж, В. Технологическая сингулярность // В. Виндж. -- [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: <http://www.computerra.ru/think/35636/>.--дата доступа: 20.10.2011.
12. Вирилио П. Информационная бомба. Стратегия обмана / П. Вирилио. -- М.: Гнозис, Прагматика культуры, 2002.
13. Войскунский, А. Киберпсихология в прошлом, настоящем, будущем. – [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: <http://cyberpsy.ru/2011/04/vojskunskij-a-e-kiberpsixologiya-v-proshlom-nastoyashhem-i-budushhem/>. – дата доступа: 20.03.2011.
14. Войскунский, А. Психологические аспекты деятельности человека в интернет-среде// 2-ая Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. М.: ЭкопсицентрРОСС. 2000.
15. Выгонский, С. Обратная сторона Интернета / С. Выгонский. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2010.
16. Габор, Н. Постмодернизм—Постжурнализм—Постреальность /Н.Габор//Медіа Освіта. Електронний журнал інституту Медіаекології. – №1 [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: <http://www.franko.lviv.ua/mediaeco/zurnal/N1/Mediaphilos/gabor.htm>.– дата доступа: 20.05.2011
17. Гарфинкель С. Все под контролем: Кто и как следит за тобой / С. Гарфинкель. -- Екатеринбург: У-Фактория, 2004.
18. Горный Е. Виртуальная личность как жанр творчества [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: <http://www.netslova.ru/gorny/vl.html#4>. – Дата доступа: 11.03.2011
19. Горный Е. Онтология виртуальной личности. Бытие и язык: Сб. статей по материалам международной конференции. Новосибирск: Новосибирский институт экономики, психологии и права (Новосибирский классический институт); Новосибирское книжное издательство, 2004

20. Градюшко, А. Основные тренды развития интернет-СМИ на современном этапе // А. Градюшко. – Журналістыка-2008: матэрыялы 10-й міжнар. навук.-практ. канф., Мінск /рэдкал.: С.В. Дубовік (адк. рэд) [і інш.]. –Вып. 10. – Мінск: БДУ, 2008.
21. Градюшко, А. Социальные медиа в системе интрнет-коммуникаций // А. Градюшко. – Журналістыка-2010: стан, праблемы і перспектывы: матэрыялы 12-й міжнар. навук.-практ. канф. 8-9 сн. 2010 г., Мінск /рэдкал.: С.В. Дубовік (адк. рэд) [і інш.]. –Вып. 12. – Мінск: БДУ, 2010.
22. Громов, Г. От гиперкниги к гипермозгу: информационные технологии эпохи Интернета /Г. Громов. –М.: Радио и Связь, 2004.
23. Дери, М. Скорость убегания: Киберкультура на рубеже веков / М.Дери. – Екатеринбург: Ультра.Культура; М.: АСТ, 2008.
24. Дрейфус, С. Компьютерный андеграунд: Истории о хакинге, безумии и одержимости / С. Дрейфус. -- Екатеринбург: У-Фактория, 2005.
25. Дэвис, Э. Техногнозис: Миф, магия и мистицизм в информационную эпоху / Э. Дэвис. – Екатеринбург: Ультра.Культура, 2008.
26. Емелин В.А. Ризома и интернет [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: <http://emeline.narod.ru/rhizome.htm>, – Дата доступа: 01.03.2011
27. Емелин, В. Ризома и интернет [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: <http://emeline.narod.ru/rhizome.htm>, – Дата доступа: 01.03.2011.
28. Жижек, С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек, Искусство кино. – 1998. -- №1-2.
29. Жичкина А.Е. Социально-психологические аспекты общения в Интернете [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа:http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/Article/Gichk_SocPsih.php. – Дата доступа: 28.02.2011
30. Жичкина А.Е., Белинская Е.П. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью . [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/strategy>. – Дата доступа: 01.03.2011
31. Журналистика и конвергенция: почему и как традиционные СМИ превращаются в мультимедийные / под ред. А. Качкаевой. – М.:, 2010.
32. Захарова, Т. Псевдонимы и их роль в процессе коммуникации в Интернет-чатах / Т. Захарова // Доклады Второй Международной конференции «Гендер. Язык. Культура. Коммуникация». – М.: МГЛУ, 2001.
33. Иванов, Д.В. Виртуализация общества / Д.В. Иванов. – СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2000
34. Интернет-СМИ: теория и практика: Учеб. пособие для студентов вузов / Под ред. М. Лукиной. – М.: Аспект Пресс, 2010.
35. Информационная архитектура в Интернете / Л. Розенфельд, П. Морвиль – пер. с англ. – 2-е изд. – С-Пб., 2005.
36. Калмыков А.А. Коханова Л.А.. Интернет-журналистика: Учеб. пособие. М.: Юнити: Юнити-Дана, 2005.
37. Карпицкая, Е. Компьютерные игры как вид медиасреды [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: <http://media-ecology.blogspot.com/2011/05/blog-post.html>. – дата доступа: 01.06.2011.
38. Карр, Н. Делает ли Google нас глупее? / Н. Карр. – пер.с англ. А. Лепешкиной. [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС] – режим доступа: <http://media-ecology.blogspot.com/2011/03/google.html>. – дата доступа: 15.06.2011.
39. Кастельс, М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004.
40. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура /М. Кастельс. – М.: ГУ ВШЭ, 2000.
41. Киртчев, К. Манифест Киберпанков / Киртчев. –[ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: www.cyberpunkmanivest.ru. – дата доступа: 20.03.2011.

42. Кriptoанархия, кибергосударства и пиратские утопии / Под ред. Питера Ладлоу -- Екатеринбург: Ультра.Культура, 2005.
43. Кузнецова, Ю., Чудова. М. Психология жителей Интернета / Ю. Кузнецова, М. Чудова. – М.: ЛКИ, 2008.
44. Лем, С. Мегабитовая бомба. [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: http://www.bookshunt.ru/b30489_megabitovaya_bomba. – Дата доступа: 15.03.2011
45. Леонтович, О. Компьютерный дискурс: языковая личность в виртуальном мире / О. Леонтович //Языковая личность: институциональный и персональный дискурс. – Волгоград: Перемена, 2000.
46. Літінський, С. Інтернет-комунікації, кіберкультура та віртуальна реальність. ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: http://issuu.com/mediatopos/docs/internet_communications_litinsky_maket_orrect. – дата доступа: 01.03.2011.
47. Майерс, Д. Социальная психология / Д. Майерс. – пер. с англ. З. Замчук. -- М.: Питер, 2007.
48. Маклюэн, М. Галактика Гутенберга: становление человека печатающего / М. МакЛюэн. – М.: Академический проект, 2005.
49. Маклюэн, М. Понимание медиа: внешние расширения человека / М. МакЛюэн. – М.: Кучково Поле, 2011.
50. Марысаев, В. Интернет и мультимедиа: монография /В. Марысаев. – М.: Терра Книжный Клуб, 2001.
51. Машкова С.Г. Интернет-журналистика: Учеб. пособие. Тамбов: Изд-во ТГТУ, 2006
52. Миллер, П. Роевой интеллект // National Geographic, август 2007 [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: http://www.national-geographic.ru/ngm/200708/article_139/ – дата доступа: 01.06.2011.
53. Минаков А.В. Некоторые психологические свойства и особенности Интернет как нового слоя реальности . [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/minakov>. – Дата доступа: 12.03.2011
54. Мирошниченко, А. СМИ после газет. Редактор – пастух блоггеров [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: <http://www.newsland.ru/News/Detail/id/491417/cat/42/>. – дата доступа: 10.06.2011.
55. Мирошниченко, А. Существо Интернета. 12 тезисов о вирусном редакторе [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: http://www.kazhdy.ru/andrey_miroshnichenko/smert_gazet/4/.– дата доступа: 15.06.2011.
56. Назаров, М. Массовая коммуникация и общество: введение в теорию и исследования /М. Назаров. – М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2010.
57. Нестеров В. К вопросу об эмоциональной насыщенности межличностных коммуникаций в Интернете [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/netemotions>. – Дата доступа: 06.03.2011
58. Орт, М. СМИ будущего/будущее СМИ // М. Орт. – Deutschland Online. [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: <http://www.magazin-deutschland.de/ru/artikel-en/article/article/medien-der-zukunft-zukunft-der-medien.html>. – дата доступа: 01.06.2011.
59. Потятиник, Б. Інтернет-журналістика : навч. посіб. / Б. Потятиник. – Львів : ПАІС, 2010.
60. Прими красную таблетку: Наука, философия и религия в «Матрице» / Под ред. Гленна Йеффета. -- М.: Ультра.Культура,2003.
61. Реуцкий М. Социальные сети: парадокс зависимости и квазиобщения [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: <http://psyfactor.org/lib/web-4.htm>. – Дата доступа: 05.03.2011
62. Сасиновский, А., Реальность 2.0//Журнал «Digital Life». — М.: Открытые системы, 2001, №3

63. Соколов, М. Онлайн-дневник, теории виртуальной идентичности режимы раскрытия персональной информации / М. Соколов // Личность и межличностное взаимодействие в сети Internet. – СПб. : Изд-во СПбГУ, 2007.
64. Соловьев, А. Основы информационно-коммуникационной деятельности: пособие для студентов Института журналистики БГУ / А. Соловьев. – Минск: БГУ, 2009.
65. Степанов, В. 10 веб-сервисов, полезных в работе журналиста [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: www.slideshare.com/mediaecology. – дата доступа: 20.05.2011.
66. Степанов, В. Как информационная эпоха сказывается на нашей психике и читательских привычках? – [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: http://media-ecology.blogspot.com/2011/03/blog-post_03.html. – дата доступа: 06.04.2011.
67. Степанов, В. Общение в интернет: 10 фактов, которые стоит знать журналисту [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: <http://www.slideshare.net/Mediaecology/10-7387805>. – дата доступа: 06.06.2011.
68. Стерлинг, Б. Будущее уже началось: Что ждет каждого из нас в XXI веке / Б.Стерлинг. – Екатеринбург: У-Фактория, 2005.
69. Стерлинг, Б. Киберпанк 90-х / Б. Стерлинг // Искусство кино. – 1998. – №1.
70. Тапскотт, Д. Электронно-цифровое общество: Плюсы и минусы эпохи сетевого интеллекта. / Д. Тэпскотт. – М.: «Рефл-Бук», 1999.
71. Фукуяма, Ф. Наше постчеловеческое будущее. Последствия биотехнологической революции. / Ф.Фукуяма – М.: ООО “Издательство АСТ”: ОАО “ЛЮКС”, 2004.
72. Харитонов А. Основные направления изменения личности современного человека в условиях информационного общества [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: http://flogiston.ru/articles/netpsy/personaliti_changing. – Дата доступа: 14.03.2011
73. Харрис, Р. Психология массовых коммуникаций / Р.Харрис. – СПб.: прайм-Еврознак, 2001.
74. Ходорковский, М. Постчеловечество / М. Ходорковский (ред.)—М.: Алгоритм, 2007.
75. Человек и новые информационные технологии: завтра начнется сегодня. — СПб.: Речь, 2007.
76. Шевченко И. Некоторые психологические особенности общения посредством Internet [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/shevchenko>. – Дата доступа: 01.03.2011
77. Шлыкова, О. Культура мультимедиа / О. Шлыкова, М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004.
78. Эко, У. От интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст. [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: <http://www.philosophy.ru/library/eco/internet.html>. – Дата доступа: 20.02.2011
79. Эриксен, Т. Тирания момента: время в эпоху информации./ Т. Эриксен. – М.: «Весь мир», 2003.
80. Creeber, G., Martin, R. Digital Cultures: Understanding New Media / G. Creeber, R. Martin (ed.). – UK, 2010.
81. Donath J. Identity and Deception in the Virtual Community [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>. – Дата доступа: 01.03.2011
82. Dovey, J., Kennedy, H. Game Cultures. Computer Games as New Media / Jon Dovey, Helen W. Kennedy. – New York: Open University Press, 2006.
83. Dwyer, T. Media Convergence / T. Dwyer. – UK: Open University Press, 2010.
84. Flew, T. New Media: An Introduction./ T. Flew. – Oxford: Oxford University Press, 2002.
85. Greenfield, A. Everywhere: The Dawning Age of Ubiquitous Computing / A. Greenfield. – Berkeley, CA: New Readers Publishing, 2006.

86. Haney, W. Cyberculture, cyborgs and science fiction. consciousness and the posthuman / W. Haney. – Amsterdam; New York: Rodopi, 2006.
87. Jennings, D. Net, Blogs and Rock'N'Roll / D. Jennins. -- London and Boston, 2007.
88. Keller, B. The Twitter Trap // The New York Times, 18.05.2011 [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: <http://www.nytimes.com/2011/05/22/magazine/the-twitter-trap.html>. – дата доступа: 02.06.2011.
89. Kurzweil, R. The Age of Spiritual Machines. / R. Kurzweil -- Penguin (Non-Classics): 1999.
90. Marshall, D. New Media Cultures / D. Marshall. – London: Edward Arnold, 2004.
91. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality / ed. R. Paker, K. Jordan. – London-New York, 2001.
92. Newman, J. Videogames. / J. Newman. – London: Routledge, 2004.
93. Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, Research, Applications / Ed. by A.Barak. — NY: Cambridge University Press, 2008.
94. Reid. E. Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities/ A thesis submitted in fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts. Cultural Studies Program. Department of English. University of Melbourne. January 1994
95. Rutter, Jason and Bruce, Jo (eds) Understanding Digital Games. / London: Sage Publications, 2006.
96. Suler, J. The Psychology of Cyberspace. [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – Режим доступа: <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>. – дата доступа: 01.03.2011.
97. Svegfors, M., Benkö, C. Journalism 3.0: Media Ecology and the Future [ЭЛЕКТРОННЫЙ РЕСУРС]. – режим доступа: <http://sverigesradio.se/sida/default.aspx?programid=4042> – дата доступа: 11.06.2011.
98. The Oxford Handbook of Internet Psychology / Ed. by A.Joinson, K.McKenna, T.Postmes, U.-D.Reips. — L.: Oxford University Press, 2007.
99. Turkle Sh. Parallel lives: working on identity in virtual space//Construction of the self in a mediated world: inquiries in social construction. N.Y., 1996.
100. Young K.S. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder//CyberPsychology and Behaviour. 1998, №3(1).

ПЕРЕЧНИ РЕКОМЕНДУЕМЫХ СРЕДСТВ ДИАГНОСТИКИ

В ходе изучения дисциплины используются следующие средства диагностики:

- типовые задания;
- тесты по отдельным разделам и дисциплине в целом;
- написание материалов в СМИ по данной проблематике, выпуск учебного научно-популярного журнала медийной тематики;
- устный опрос во время занятий;
- составление рефератов (презентаций) по отдельным разделам дисциплины;
- выступление студентов на семинарах;
- поддержка работы интернет-проекта «Медиаэкология в Беларуси» (блог), а также участие в совместных wiki-проектах и активность в социальных интернет-сетях.

ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА РЕФЕРАТОВ И ДОКЛАДОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ИНТЕРНЕТ-ПСИХОЛОГИЯ»

1. «Краудсорсинг» в работе журналиста: как эффективно использовать интеллектуальный потенциал интернет-сообществ?
2. Компьютерные игры и культурные феномены (фан-арт, машинимы, косплей и т.д.)
3. «Социальные роботы»: псевдодружба и забота, или новые члены общества?
4. Трансформация читательских привычек в XXI веке.
5. Интернет vs. газеты – привычка против технологии?
6. Неолуддизм как социальный феномен
7. Как стать звездой YouTube? (социально-психологические аспекты социальных видеосервисов)
8. Телесность в эпоху Интернет и цифровых технологий
9. Мобильный интернет: особенности медиапотребления и пользовательские привычки (исследование)
10. Интернет-зависимость: диагностика, терапия, причины феномена
11. Джон Сулер – основатель киберпсихологии
12. «Тирания момента», или восприятие времени в «цифровую эпоху»
13. Киберпсихология в России – обзор школ и направлений (С. Выгонский, Е. Штырбу, Ю. Кузнецова и др.)
14. Особенности виртуального пространства (анализ работы Д. Сулера «Люди превращаются в Электроников»)
15. Вселенная кинотрилогии «Матрица» как «цифровая антиутопия»
16. «Скорость убегания»: киберкультура на рубеже веков (анализ одноименной работы М. Дери)
17. О чем может рассказать аватар? (исследование)
18. Психологический портрет белорусского блогера
19. Детская агрессия и компьютерные игры: проблема или домыслы? (экспертный опрос)
20. Сетевой этикет и негласные правила общения в сети
21. Феномен сетевой литературы: «кибература», «гиперроман», коллективное авторство
22. Рождение Анонимуса («коллективная личность» в сети Интернет)
23. Жаргон «падонкафф» -- языковая игра или деградация культуры?
24. Белорусская Wikipedia: авторы, психологическая мотивация, тематика (исследование)
25. Интернет как порождение культуры постмодерна
26. Ризома и Интернет
27. «Здравствуй, я орк!» (многопользовательские онлайн-игры)

28. Интернет романтический: от сайтов знакомств и переписки по e-mail до киберсексуальных девиаций
29. МакЛюэн в век Интернета: оправдались ли «прозрения» ученого?
30. Добавляемся в друзья! (особенности межличностных отношений в социальных сетях)
31. Психология СПАМа
32. Троллинг, или трикстеры киберпространства
33. Психология общения на интернет-форумах (флуд, флейминг, троллинг и проч.)
34. Конфликтология киберпространства: советы по разрешению проблем
35. «Феномен длинного хвоста» (психологические особенности комментариев к блогпостам)
36. Почему каждый второй американец заходит на Facebook, лишь открыв глаза утром? (психологические парадоксы и особенности использования социальных сетей)
37. Twitter-революция: микроблоги как социальный феномен
38. Web 1.0—Web 3.0 – от диктата модераторов, через «социальную революцию» к «менеджерам знаний» (обзор эволюции Сети и анализ основных теорий развития)
39. Демографическая картина Байнета (исследование)
40. «Культурная шизофрения», или расщепление «Я» в Сети как тенденция
41. Самопрезентация в социальных сетях: пол, гендер, конструирование внешности
42. Социальная стратификация в киберпространстве (социальный капитал и Интернет)
43. Спасибо, Кэп! (юмор в киберпространстве и его социально-культурные особенности).
44. Демотиваторы: новый вид изобразительного искусства?
45. Коллаборативные проекты и «коллективный интеллект»
46. Компьютер-разрушитель как культурный архетип: от HAL-9000 до Skynet
47. ЖЖ и сетевые дневники – графомания, эксгибиционизм или новые грани творчества?
48. Гипертекст и особенности мышления «гражданина цифровой эпохи»
49. Социум 2.0: Сеть как базовая модель общественно-культурных процессов
50. Группы в социальных сетях: социальная динамика и тенденции развития
51. «150 000 000» (феномен блогосферы)
52. Дополненная реальность и механизмы ее работы
53. «Вирусное заражение»: характер распространения слухов в киберпространстве
54. Битва за внимание – основа новой экономики Сети
55. Насколько вы привязаны к своему мобильнику? (исследование)

56. Манипулятивный потенциал социальных сетей
57. «Социальный инжинеринг» (психотехники, используемые в киберпространстве)
58. Новые форматы и технологии общения в Интернет (Skype, ICQ, агрегаторы и т.д.)
59. Смерть приватности как диагноз современного общества
60. Игра в поддельную личность: фейки – «мертвые души» интернет-общества
61. Школа виртуального имиджа (самомаркетинг в интернет-пространстве)

ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ ДЛЯ ЗАЧЕТА ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ИНТЕРНЕТ-ПСИХОЛОГИЯ»

1. Понятие киберпространства и его особенности. Интернет-среда как медиасфера и виртуальная реальность.
2. Краткая история развития интернет-технологий: от Web 1.0 к «нейроинтерфейсам» и концепции «загрузки».
3. Интернет как порождение культуры постмодерна (идеи Ф. Гваттари и Ж. Делеза, Ж. Бодрийяра, Д. Рашкоффа, М. МакЛюэна).
4. Киберпространство с точки зрения психиатрии и социальной психологии.
5. Взаимодействие «человек-компьютер» и «computer-mediated communication» как философская проблема. Культурные архетипы, связанные с интернет-технологиями (U2K, «Матрица», восстание искусственного интеллекта и т.д.)
6. Время в киберпространстве.
7. «Глобальная деревня» М. МакЛюэна и жизнь в «электронных коттеджах» Э. Тоффлера, «номадическая культура» смартфонов, iPod и коммуникаторов: изменение восприятия пространства в цифровую эпоху.
8. Смерть приватности как диагноз современного общества.
9. SMS-стиль общения: основные черты.
10. «Экосистемы приложений» (на примерах Apple, Android).
11. Психологические мотивы интернет-пользователей.
12. Интернет-пользователи: психологические типы.
13. Виртуальное «Я» и его особенности (расщепленность, множественность).
14. Анонимус, или коллективная личность как сетевой феномен.
15. «Роевой интеллект» и его использование журналистами (Wiki-проекты, сервисы вопросов и ответов, каталоги рейтингов и отзывов, тэги и социальные закладки). Краудсорсинг.
16. Никнейм: сетевое имя – принципы подбора. Никнеймы и социально-психологический портрет.
17. Аватара и тенденции в выборе юзерпиков в Сети.
18. Фейк, или поддельная личность. Перемена пола и гендера в Интернет – антропологический аспект.
19. Телесность в киберпространстве.
20. Логин, пароль, адрес e-mail: приемы выбора наиболее оптимального с учетом психологии восприятия и культурных детерминант киберпространства.
21. Способы и формы выражения эмоций в Сети.
22. Демографическая карта социальных сетей. Краткий обзор и анализ наиболее популярных сервисов (Facebook, Vkontakte, MySpace, Одноклассники).
23. Специализированные социальные сети (Academia.edu, LinkedIn, Профессионалы.ру и т.д.).
24. Особенности коммуникации в киберпространстве (концепция Д. Сулера).
25. Формат Web 2.0 – понятия блога, сетевого дневника, коммьюнити.
26. Знаменитые личности в Сети: «тысячники», блогеры, производители медиаконтента. Понятие репутации. Эффективное накопление социального капитала в Интернет.
27. Ценности интернет-сообществ – аксиологическая характеристика киберпространства.

28. Психология восприятия информации в Сети. Понятия мультимедийности, гипертекстовости. Психология интернет-поиска и оптимизация журналистского текста (SEO).
29. Написание текстов с точки зрения usability и психологии восприятия пользователей Интернета. Оптимизация материалов для социальных медиа. Редактор социальных медиа: профессия «слушатель». Программы и сервисы, полезные в работе редактора.
30. Комментарии и long tail effect.
31. Навыки успешного ведения блога.
32. Сетевой этикет (нетикет) и правила успешного общения (интервью и консультации) посредством e-mail, ICQ, видеоконференций (Skype).
33. Феномены интернет-общения: флейм, флуд, холивары. Модератор и интернет-форумы.
34. Троллинг. Социально-психологический анализ феномена.
35. Психологические патологии и социальные сети: «цифровой нарциссизм», навязчивый серфинг, охота за рейтингом, кибербуллинг (травля пользователя) и др.
36. Делает ли Google нас глупее? (Н. Карр). Изменение читательских привычек под влиянием интернет-технологий.
37. Психологические методики, программы и веб-сервисы, полезные при борьбе с информационной перегрузкой. Эффективный менеджмент информации.
38. Микроблоги: психологический аспект.
39. Интернет-аддикция (К. Янг, Ю. Кузнецова, Н. Чудова). Обзор исследований.
40. Интернет-зависимость – диагностика и способы терапии.
41. Феномен «футурошока» (Э. Тоффлер), или издержки перехода к обществу «третьей волны».
42. Сексуальность в Сети. Феномен киберсекса: от закрытых чатов к тактильным ощущениям.
43. Психолог и Интернет: «блоготерапия» для пациентов, самореализация в коллективных проектах, снятие напряжения с помощью игр.
44. Природа киберагрессии.
45. Медиавирусы и мемы. Природа и характер вирусного распространения информации в киберпространстве.
46. Теории виртуальной реальности (Платон, В. Лейбниц, Я. Хинтикк, Р. Азума и др.)
47. Понятие дополненной реальности и примеры использования технологии в журналистике. QR-коды.
48. Профессиональные киберспортсмены: особенности мышления, поведения, жаргон.
49. Миры многопользовательских ролевых онлайн-игр (MMORPG) и виртуальных пространств (Second Life). Успешная адаптация и необходимые навыки общения.
50. Архетипы в компьютерных играх (С. Выгонский).
51. Осмысление компьютерных игр в произведениях искусства (к/ф «Геймер», «Tron»).
52. Дети и трехмерные шутеры: воспитывают ли они потенциальных убийц?

53. «Альтернативная реальность» как жанр интернет-творчества с использованием цифровых технологий. Посткиберпанк (стимпанк, дизельпанк и т.д.)
54. Понятие киберкультуры: социальные эффекты, порождаемые интернет-пространством. Работы М. Дери «Скорость убегания», М. Кастельса «Галактика Интернет».
55. Стил ь киберпанк – характеристика и проблематика. Роман «Нейромансер» У. Гибсона.
56. Анализ интернет-субкультур («хакеры», «ролевики», «геймеры» и др.)
57. Сетература как культурный феномен. Коллективное авторство (twitter-роман).
58. Имиджборды, фотожабы и демотиваторы: новая визуальная культура Сети.
59. Феномен интернет-ретро (8-битная музыка, MIDI-рингтоны и др.)
60. Обзор цитатников Интернета, сборников произведений цифрового искусства и «киберарта», хранилищ фото- и видео. Энциклопедии сетевого фольклора (netlore.ru, lurkmore.ru) и их использование в работе журналиста.
61. Абсурдистская интернет-культура: Упячка как социальный феномен.
62. Язык «падонкафф»: грамматика, лингвистические особенности. Общение «постгутенберговой эпохи» (идеи У. Эко).
63. Юмор в Сети. Популярные шутки (мемы), персонажи, розыгрыши. Смеховая культура киберпространства.
64. Киберфеминизм, криптоанархизм и прочие социальные и политические концепции интернет-пространства. Виртуальное государство как утопия и интернет-проект.
65. «Омнинет» -- всеобщая компьютерная сеть. Сценарии развития интернет.
66. Посткомпьютерная эпоха: особенности, проблемы, перспективы.
67. Гипотеза «загрузки» (оцифровка сознания) и биомашинного компьютерного интерфейса. Научные разработки и осмысление в искусстве (к/ф «Матрица», «Джонни Мнемоник», «Хоттабыч», «Суррогаты» и т.д.)
68. Философия трансгуманизма и постчеловечества в работах Ф. Фукуямы, Н. Бострома, Н. Федорова, Р. Курцвейла. Технологическая сингулярность (В. Виндж).
69. «Человек—машина»: актуальные проблемы коммуникации человека и робототехники (социально-психологический аспект).
70. Мир как Сеть – идеи ноосферогенеза в науке и фантастике. Принципы организации общества нового типа (Н. Моисеев, Р. Абдеев, С. Лем, Н. Больц, Э. Тоффлер, Е. Масуда и др.)