

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДАЮ:

Директор



Д. В. Галкин

« 04 » 02 20 22 г.

Рабочая программа дисциплины

**Теория и история виртуальной культуры**

по направлению подготовки

**51.03.01 Культурология**

Направленность (профиль) подготовки :

**Культурология**

Форма обучения

**Очная**

Квалификация

**Бакалавр**

Год приема

**2021**

Код дисциплины в учебном плане: Б1.В.10.01

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП

 А. В. Бокова

Председатель УМК

 М. В. Давыдов

## **1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины**

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

– ОПК-1 – Способен применять полученные знания в области культуроведения и социокультурного проектирования в профессиональной деятельности и социальной практике;

– ПК-2 – Способен разрабатывать различные типы проектов в области культуры и искусства;

– ПК-3 – Способен собирать, обрабатывать, анализировать, обобщать, систематизировать научную и иную информацию в области социогуманитарного научного знания.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК 1.1 Использует базовые понятия, категории и концепции в сфере изучения культуры и социокультурных процессов;

ИПК 2.1 Ориентируется в истории культуры, искусства, современном искусстве; знает специфику современных культурных процессов;

ИПК 3.2 Определяет возможности и границы применения различных социогуманитарных теорий и методов работы с информацией; организывает процесс сбора, обработки, систематизации информации.

## **2. Задачи освоения дисциплины**

– Научиться использовать базовые понятия, категории и концепции в сфере изучения культуры и социокультурных процессов (ИОПК 1.1).

– Научиться ориентироваться в истории культуры, искусства, современном искусстве, знать специфику современных культурных процессов (ИПК 2.1).

– Научиться определять возможности и границы применения различных социогуманитарных теорий и методов работы с информацией, организовывать процесс сбора, обработки, систематизации информации (ИПК 3.2).

## **3. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений, предлагается обучающимся на выбор. Дисциплина входит в модуль «Теория и история современной культуры и искусства».

## **4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине**

Седьмой семестр, экзамен

## **5. Входные требования для освоения дисциплины**

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по модулям «История мировой культуры» и «История отечественной культуры».

## **6. Язык реализации**

Русский

## **7. Объем дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

-лекции: 4 ч.

-семинар: 30 ч.

в том числе практическая подготовка: 10 ч.  
Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

## **8. Содержание дисциплины, структурированное по темам**

### **Тема 1. Введение в культурно-антропологическую проблематику исследований цифровой культуры.**

Методология культурной антропологии: историзм, функционализм, структурализм. Культурное разнообразие, глобализация и унификация. Технологический и культурный детерминизм. Цифровые технологии и цифровая культура. Старые и новые медиа. Традиции исследований медиа. Теория медиа-конвергенции. Методология критической теории. Технологические аспекты Модерна. История цифровой культуры.

### **Тема 2. Предпосылки формирования цифровой культуры.**

«Капитализм как первый компьютер» (Бродель). Вычисления, базы данных и динамика капитализма в массовых обществах. Влияние индустрии развлечений. Технологии и политика войны. Новая научная парадигма: кибернетика, теория систем, теория коммуникации. Мирный компьютер: контркультурные движения и технологический энтузиазм. Влияние Модернизма и художественного авангарда. Научная фантастика.

### **Тема 3. Проблемы генезиса цифровой культуры: историко-культурный анализ.**

Что движет развитием технологий? Революции средств коммуникации: печатный станок, фотография, кино, звукозапись и радио, телевидение, персональный компьютер и Интернет. Медиа-генезис индустриальной эпохи. Первые компьютеры: военные и гражданские. Ранние эксперименты с электронной графикой и робототехникой. Технологический авангард и художественные эксперименты с использованием ИТ.

### **Тема 4. Современная цифровая культура**

Персональный компьютер и его модификации. Идея универсального медиа-устройства (Алан Кей). Искусственный интеллект и идеология «умных» технологий: роботы, экспертные системы, искусственная жизнь. Информационные технологии для бизнеса и офиса. Интернет: происхождение и социо-культурное назначение. Электронные развлечения (видеоигры). Компьютерная графика и визуальные спецэффекты. Трехмерная визуализация и системы виртуальной реальности. Графический и промышленный дизайн. Тотальность цифровой культуры. Перспективы интеграции информационных и когнитивных технологий.

### **Тема 5. Категории анализа цифровой культуры**

Конвергенция и ее многомерность. Что такое интерактивность? Медиация и гипермедиация. Интер- и гипертекстуальность. Иммерсионные среды и виртуальная реальность. Киборги и киборгизация. Автономные агенты. Искусственная жизнь.

### **Тема 6. Искусство, наука, технологии: многообразие художественных практик**

Раннее технологическое искусство XX века. Проекты футуристов и конструктивистов. Световые скульптуры. Шумовая музыка и индустриальные звуки. Кибернетическое искусство 1950-70-х. Роботизированная скульптура. Алгоритмическая живопись. Компьютерная анимация. Экспериментальная электронная музыка. Кибернетический театр. Коммерческая 3D анимация 1980-90-е. Студия Pixar. Фестивали компьютерного искусства. Искусство в Интернет. Интерактивные иммерсионные инсталляции.

### **Тема 7. Критическая антропология цифровой культуры**

Цифровые технологии как инструмент власти. Цифровая культура: поле свободы или бегства от свободы? Мишель Фуко vs. Эрих Фромм. П.Вирильо: фундаментальная потеря

ориентации. Технологический детерминизм. Критика трансгуманизма. «Онтологический театр» Э.Пиккеринга.

## **9. Текущий контроль по дисциплине**

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения контрольных работ, тестов по лекционному материалу, деловых игр по темам, выполнения домашних заданий и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

## **10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации**

Экзамен в седьмом семестре проводится в устной форме по билетам. Экзаменационный билет состоит из двух теоретических вопросов, проверяющих ОПК-1, ПК-2, ПК-3. Продолжительность экзамена 1,5 часа.

Обязательным условием допуска к зачету является положительная оценка по всем учебным заданиям, предусмотренным программой дисциплины. Процедура оценивания результатов обучения предполагает учет следующих форм оценивания:

- 1) Качество ответа на вопросы коллоквиума;
- 2) Результаты выполнения кейсов;
- 3) Качество и активность участия на интерактивных занятиях;
- 4) Результаты ответа на вопросы зачета или тестирования.

Целью рефлексивного доклада/эссе является формирование у студентов навыков аналитического и критического мышления, а также навыков построения аргументации.

– Напишите эссе, используя новейшие теоретические и методологические навыки анализа эмпирических задач, продемонстрируйте способность принимать решения, исходя из понимания социального контекста;

– Для обоснования своей позиции используйте как первичные, так и вторичные данные.

– Обменяйтесь и проанализируйте эссе одногруппника, ответив на следующие вопросы:

– Укажите основные проблемные области представленной темы;

– Оцените полноту и содержательность;

– Дайте свой ответ на вопрос, поставленный темой одногруппника

Критерии оценки эссе/доклада:

– «отлично» – студент демонстрирует наличие позиции, содержательно ее аргументирует с использованием фактических данных, теоретических моделей и научного понятийного аппарата, соблюдает все требования к написанию рефлексивного эссе.

– «хорошо» – студент демонстрирует наличие позиции, содержательно ее аргументирует с использованием фактических данных, но не в полной мере владеет теоретическими моделями и научным понятийным аппаратом.

– «удовлетворительно» – студент демонстрирует наличие позиции, содержательно слабо ее аргументирует, а также слабо использует фактические данные, теоретические модели и научно понятийный аппарат.

– «неудовлетворительно» – студент демонстрирует отсутствие позиции или содержательно ее не аргументирует с использованием фактических данных, теоретических моделей и научного понятийного аппарата, не соблюдает регламент дебатов.

Целью разработки кейсов является формирование навыков применения теоретических идей для разбора реальной проблемной ситуации или какой-либо профессиональной задачи, требующей разрешения. Студенты должны исследовать ситуацию, разобраться в

сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Необходим анализ первичной информации, с применением навыков использования информационных технологий. Кейсы основываются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.

Задания:

- Опишите основные этапы проблемной ситуации в виде кейса;
- Оцените этапы проблемной ситуации с использованием социологических теорий и понятий.
- Обменяйтесь кейсами со своим соседом и оцените его кейс на предмет полноты и использования социологических теорий и понятий.

Критерии оценки кейсов:

- «отлично» – кейс содержит реальную проблему, используется фактический материал, применяется профессиональный тезаурус и теоретические модели, предложенное решение аналитически верно.
- «хорошо» – кейс содержит реальную проблему, используется фактический материал, предложенное решение аналитически верно, но не применяется профессиональный тезаурус и теоретические модели.
- «удовлетворительно» – кейс содержит реальную проблему, предложенное решение аналитически верно, но не используется фактический материал и не применяется профессиональный тезаурус и теоретические модели.
- «неудовлетворительно» – кейс не содержит реальную проблему и не основывается на фактическом материале.

Примеры вопросов к зачету:

1. Проблемы информатизации в контексте материальной культуры.
  2. Информация и эволюция культуры.
  3. Характеристика современных понятий анализа цифровой культуры.
  4. Теория медиа-генезиса культуры М.Маклюэна.
  5. Критическая традиция в анализе цифровой культуры.
  6. Роль контр-культуры в формировании цифровой культуры.
  7. Значение военно-политических аспектов в динамике информатизации.
  8. Виртуальность и художественные практики пост-современности.
  9. Многообразие художественных практик техно-искусства.
  10. Информационные технологии и современная музыка.
  11. Информационные технологии и современная визуальная культура.
  12. Информатизация и глобализация.
  13. Цифровой язык: его происхождение и значение в современной культуре.
  14. Проблемы виртуального надзора.
- Антропологический потенциал современных информационных технологий.

## **11. Учебно-методическое обеспечение**

- а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=32528>
- б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.
- в) План семинарских / практических занятий по дисциплине.
- г) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

## **12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет**

- а) основная литература:
  - Уколов В. Ф. Цифровизация. Взаимодействие реального и виртуального секторов экономики : Монография / Российский университет дружбы народов; Российская

академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ. - 1. - Москва : ООО "Научно-издательский центр ИНФРА-М", 2019. - 203 с.. URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=352967>

- Шиповалова Л. Философская аналитика цифровой эпохи : Сборник. - Санкт-Петербург : Издательство Санкт-Петербургского государственного университета, 2020. - 368 с.. URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=373658>.

- Яркова Е. Н. Цифровая культура как объект культурологии: к проблеме методологических альтернатив / Е. Н. Яркова // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2021. № 41. С. 112-126. URL: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Repository/koha:000719292>

б) дополнительная литература:

1. Мечковская Н. История языка и история коммуникации от клинописи до интернет - М: Флинта, Наука 2009
2. Паркин С. Самые знаменитые компьютерные игры. – М: Эксмо, 2015
3. Липков А. Феномен компьютерных игр в мире и России. – М: ЛКИ, 2008
4. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. – М., 2000
5. Маклюэн М. О понимании медиа: эссе о продолжении человека. М., 2003
6. Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма. — СПб.: Алетейя, 2000г
7. Симоненко О.Д. Сотворение техносферы: проблемное осмысление истории техники. – М., 1994
8. Суравова Л.В. (1992) Технократизм: социокультурный феномен. - М., 1992
9. BIOMEDIALE. СОВРЕМЕННОЕ ОБЩЕСТВО И ГЕНОМНАЯ КУЛЬТУРА. Составление и общая редакция Дмитрия Булатова. Калининград: КФ ГЦСИ, ФГУИПП "Янтарный сказ", 2004
10. Галкин Д.В. Теория и история цифровой культуры. Учебное пособие. Томск, ИДО ТГУ, 2010 (Режим доступа: <http://edu.tsu.ru/eor/resource/268/tpl/index.html>)
11. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. – М., 2000
12. Галкин Д.В. Цифровая культура: горизонты искусственной жизни. Томск: ТГУ, 2013
13. Меркоски Дж. Книга 2.0 Прошлое, настоящее и будущее электронных книг. - М: Манн, Иванов и Фербер, 2014
14. Айзексон У. Инноваторы. Как несколько гениев, хакеров и гиков совершили цифровую революцию. – М: АСТ, Corpus, 2015
15. Кастельс М. Галактика Интернет. М: У-Фактория, 2014

в) ресурсы сети Интернет:

- открытые онлайн-курсы
- Журнал «Эксперт» - <http://www.expert.ru>
- Официальный сайт Федеральной службы государственной статистики РФ - [www.gsk.ru](http://www.gsk.ru)
- Официальный сайт Всемирного банка - [www.worldbank.org](http://www.worldbank.org)
- Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система. <http://www.consultant.ru>

### **13. Перечень информационных технологий**

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office OneNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);
- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).

- б) информационные справочные системы:
- Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ –  
<http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>
  - Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ –  
<http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
  - ЭБС Лань – <http://e.lanbook.com/>
  - ЭБС Консультант студента – <http://www.studentlibrary.ru/>
  - Образовательная платформа Юрайт – <https://urait.ru/>
  - ЭБС ZNANIUM.com – <https://znanium.com/>
  - ЭБС IPRbooks – <http://www.iprbookshop.ru/>

#### **14. Материально-техническое обеспечение**

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

Аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации в смешенном формате («Актру»).

#### **15. Информация о разработчиках**

Галкин Дмитрий Владимирович, д-р.филос.н., доцент, кафедра культурологии и музеологии, профессор