

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

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДАЮ:
Директор


Д. В. Галкин

« 15 » 02 2022 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

2022

Код дисциплины в учебном плане: Б1.В.09.01

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, Corrus, 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
- Официальный сайт Всемирного банка - 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