**Цифровизация культуры и общества**

**Авторы:** Миронов В.В. и научная группа «Социокультурные трансформации и цифровые технологии»

**Аннотация:**

Цифровая революция меняет наши представления о реальности, человеке, обществе и культуре. Происходящие изменения настолько радикальны, что многие социальные теоретики описывают новое поколению как поколение «цифровых аборигенов», противопоставляя его поколению «цифровых эмигрантов», т.е. людей, родившихся до цифровой революции. Этот курс будет посвящен трансформациям культуры и общества, происходящих в эпоху тотального digital.

Курс начнется с общетеоретического введения в методы и практики исследования цифровой культуры. Далее последует погружение в 4 основные темы – исследование интернета, цифровое искусство, геймификация и религия в цифровом обществе.

**Цель освоения дисциплины:**

* формирование представления о современных исследованиях цифровой культуры, основных проблемах и методах.
* введение в историю становления проблемного поля цифровой теории.
* развитие способности к творческому мышлению, критического восприятия и оценки различных источников информации.
* обучение основам цифровой грамотности.
* развитие мировоззренческой культуры учащихся.
* формирование способности самостоятельно ставить, анализировать философские и социально-культурологические проблемы.
* овладение культурой мышления, выработка умения логично формулировать и излагать собственное мнение.

**Общая трудоемкость дисциплины** - 30 ак.ч

**Структура и содержание дисциплины:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Наименование раздела дисциплины** | **часы** |
| **1** | Трансформация современной культуры в условиях цифровизации (В.В. Миронов) | **2** |
| **2** | От индустриального к постиндустриальному типу общества (Э.Д. Дряева) | **2** |
| **3** | Основные положения медиатории и история медиа (А.С. Ветушинский, А. С. Салин) | **2** |
| **4** | Лайк, Кула и Потлач: даровые формы информационного обмена (Е.Г. Цуркан) | **2** |
| **5** | Антиномии развития глобальной сети интернет (Е.Г. Цуркан) | **2** |
| **6** | Цифровые аборигены: трансформация субъекта в сети (Э.Д. Дряева) | **2** |
| **7** | Viѕual ѕtudieѕ в эпоху цифровых медиа и гибридное искусство (В. Рыженкова) | **2** |
| **8** | Исследования популярной культуры (П.А. Ханова) | **2** |
| **9** | История и теория видеоигр (А.С. Ветушинский) | **2** |
| **10** | Процедурная герменевтика: как формируется смысл в видеоиграх (А.С. Салин) | **2** |
| **11** | Геймификация с точки зрения критической социальной теории (А. С. Салин) | **2** |
| **12** | Трансформациия религии в ситуации постсовременности (П.Н. Костылев) | **2** |
| **13** | Медиарелигия и медиатизация религиозного (И.Л. Крупник, М.С. Киселев) | **2** |
| **14** | Особенности существования цифровых объектов (А.С. Ветушинский) | **2** |
| **15** | Понятие «гиперверия» и самосбывающиеся пророчества в медиакультуре (П. А. Ханова) | **2** |

**Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов:**

Raymond E.S. The Cathedral & the Bazaar.

Барбрук Р. Интернет-революция.

Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования.

Гоффман И. Представление себя другим в повседневной

Донован Т. Играй! История видеоигр.
Кастельс М. Власть коммуникации.

Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура

Киттлер Ф. Оптические медиа.
Куртов М. Генезис графического пользовательского интерфейса. К теологии кода.
Луман Н. Медиа коммуникации.
Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир.
Маклюэн М. Понимание медиа.
Манович Л. Язык новых медиа.

Ланир Д. Вы не гаджет.

Макгонигал Джейн. Реальность под вопросом.

Тоффлер Э. Третья волна.

Фуко М. Археология знания

Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности

***Примеры вопросов к зачету:***

1. Становление глобального коммуникационного пространства как условие трансформации современной культуры.
2. Основные положения медиатеории (ремедиация и органопроекция).
3. Основные этапы в истории видеоигр.
4. Методологические и теоретические основания game studies.
5. Геймификация как вид правительности
6. Процедурная риторика и герменевтика как подходы к исследованию видеоигр
7. Институт авторского права в интернете.
8. Ключевые протоколы для работы интернет-сети.
9. Устойчивые тренды и возможные треки развития интернета.
10. Какие новые формы идентичности возникают в Интернете?
11. Какие новые форматы взаимодействия, лежащие в основе интеракции в Интернете, влияют на трансформацию идентичности?
12. Методологии медиатеории

**Информационное и материально-техническое обеспечение дисциплины**

Перечень рекомендуемых информационных ресурсов:

Вербах Кевин, Хантер Дэн. Вовлекай и властвуй. <https://www.google.ru/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/igrajte-i-pobezhdajte/&ved=2ahUKEwi8heO_-vfeAhXJmIsKHfpGBz4QFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw07zAjVYs2n4gPmKqH8kgBZ>
Зикерманн Гейб, Линдер Джоселин. Геймификация в бизнесе.

 <https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/geimifikaciya_v_biznese/?buytab=paperbook>
Макгонигал Джейн. Реальность под вопросом. <https://www.google.ru/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/realnost-pod-voprosom/&ved=2ahUKEwjimc2g_PfeAhXHKywKHVcxA5oQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw2lGe7Wj9sF_t8x3Wgq0sFO>
Макгонигал Джейн. Реальность под вопросом. <https://www.google.ru/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/realnost-pod-voprosom/&ved=2ahUKEwjimc2g_PfeAhXHKywKHVcxA5oQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw2lGe7Wj9sF_t8x3Wgq0sFO>
Bogost Ian. Persuasive Games.

 <http://bogost.com/books/persuasive_games/>

Hyperstition (фильм Армена Аванесяна, <http://hyperstition.org/>)