

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«**Российский государственный гуманитарный университет**»
(ФГАОУ ВО «РГГУ»)

УЧЕБНО-НАУЧНЫЙ ЦЕНТР ИЗУЧЕНИЯ РЕЛИГИЙ
Кафедра истории религий

РЕЛИГИЯ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

47.04.03 Религиоведение

«Религия в современном мире»

Уровень высшего образования: **магистратура**

Форма обучения: очно-заочная

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2025

Религия в цифровую эпоху

Рабочая программа дисциплины

Составитель:

Доктор философских наук, доцент, профессор Раздьяконов В.С

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания кафедры

48.2-04/24-25 от 13.12.2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка	4
1.1. Цель и задачи дисциплины	4
1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций	4
1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	4
2. Структура дисциплины.....	5
3. Содержание дисциплины.....	5
4. Образовательные технологии	8
5. Оценка планируемых результатов обучения.....	9
5.1. Система оценивания	9
5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине.....	9
5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине:	10
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	11
6.1. Список литературы	11
6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимый для освоения дисциплины	13
6.3. Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы.....	14
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины	14
8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья	15
9. Методические материалы.....	16
9.1. Планы семинарских занятий.....	16
Приложение 1. Аннотация рабочей программы дисциплины	20

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель дисциплины – формирование у студентов систематического представления о месте и значении религии в цифровую эпоху.

Задачи дисциплины: дать определение цифровой эпохи как особого периода развития человеческой цивилизации (1); выявить и охарактеризовать способы адаптации религии к реалиям цифровой эпохи (2); определить новые формы существования религии в цифровую эпоху (3).

1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций (код и наименование)	Результаты обучения
УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	УК-5.2 Выстраивать наиболее приемлемую модель взаимодействия с представителями тех или иных культурных традиций, основываясь на знании их особенностей	<u>Знать:</u> содержание трансформации религии и религиоведения в цифровую эпоху; содержание основных подходов к исследованию религии в цифровую эпоху; содержание трансформации религиозных форм в цифровую эпоху. <u>Уметь:</u> готовить публичные выступления по теоретическим и историческим проблемам дисциплины. <u>Владеть:</u> навыками логического анализа медиа-составляющей религиозных объединений в виртуальном пространстве
ПК-3 Способность выбирать необходимые методы исследования, модифицировать существующие и разрабатывать новые методы исходя из задач конкретного исследования	ПК-3.1 Оценивать специфику объекта и предмета предстоящего исследования	

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Религия в цифровую эпоху» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, блока дисциплин учебного плана.

Для освоения дисциплины необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «Антропология религии».

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и владения, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «Современный эзотеризм и оккультизм», «Религия и массовая культура», «Религия в публичной сфере», «Религия и визуальная культура», «Религия и политика».

2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 академических часа.

Структура дисциплины для очно-заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
I	Лекции	8
I	Семинары/лабораторные работы	16
Всего:		24

Объем дисциплины в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 66 академических часов.

3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1.	РАЗДЕЛ 1. Цифровая эпоха: хронология изобретений и основные понятия	<p><i>Цифровая эпоха в контексте западной культуры второй половины XX столетия.</i> «Цифровая революция» как третья научно-техническая революция. «Математическая теория коммуникации» (1948) Клода Шеннона. Переход от аналогового к цифровому сигналу как основной критерий начала цифровой эпохи. Цифровая эпоха в перспективе теории коммуникации и медиа. Новые медиа как феномен коммуникации. Сетевое общество как феномен коммуникации. Производство и трансформация знания в цифровую эпоху. Цифровая эпоха и проблемы контроля информации (свобода слова, частная собственность, права личности). Цифровая эпоха и процесс глобализации.</p> <p><i>Границы и хронология цифровой эпохи.</i> Трехэтапное членение цифровой эпохи: эпоха телевидения / радио (1940-е-1970е); эпоха интернета / мобильного телефона (1970-е-2000е); появление Web. 2.0 и новых социальных медиа (2000е- наст. вр.). Технологические предпосылки цифровой</p>

		<p>эпохи. Изобретение транзисторов (1947). Технология MOSFET и «Силиконовый век». Волоконно-оптическая связь (1963). Спутники связи (1957-). Созвездия спутников (ГЛОНАСС, GPS, Beidou). Интернет (1969). Компьютер. Персональный компьютер (1970-е). «Компьютерные» эффекты в игровой индустрии. Игровые приставки. CD-диски (1980е). Микрокомпьютер. Мобильный телефон (1983). Видеокамера (1988). Переносные устройства хранения информации. Аудиоплеер. Видео-игры. Появление World Wide Web (1989). Развитие социальных сетей в 2000-е годы. Смартфон. Youtube как международный феномен. Стриминг. Блогинг. Биктоин Дополненная реальность. <i>Новые социальные виртуальные формы</i>. Виртуальные агенты и реальные общества (виртуальная певица Мику Хацунэ и созданный вокруг ее образа фэндом). Виртуальные домашние питомцы. Виртуальные сообщества, «развиртуализация» («встреча в реале»). Виртуальные игры как новое социальное медиа.</p>
2.	<p>РАЗДЕЛ 2. Трансформация религии и религиоведения в цифровую эпоху</p>	<p><i>Трансформация религии в цифровую эпоху.</i> Современный этап религиоведения как междисциплинарного проекта исследований религии. 1970-е годы как точка отсчета трансформации религии в современном мире. Современные религиозные процессы в перспективе социологии. Феномен религии в перспективе когнитивных наук. Религиозные общины как предмет исследования современной антропологии.</p> <p><i>Трансформация религиоведения в цифровую эпоху.</i> Влияние цифровой среды на методы, характер и содержание исследований религии. Научные программы исследования цифровизации и медиатизации как особого рода процессов. Программа «Религия и медиа»: основные представители, направления исследований, понятийный аппарат и базовые теории (Х. Кемпбелл, С. Хьервард и др.). Два подхода в исследованиях «религии и медиа»: трактовка медиа как пространства для религии; трактовка религии как медиа (Дж. Питерс). Журналы исследований религии и медиа (Journal of Religion, Media and Digital Culture; Heidelberg Journal on religions in Internet)</p>
3.	<p>РАЗДЕЛ 3. Трансформация старых форм религии в виртуальном пространстве</p>	<p><i>Типы трансформации религии в цифровую эпоху.</i> Религиозный авторитет: отношение лидера и общины в цифровой среде. Религиозная практика: дискуссии в религиозных сообществах о применимости традиционных религиозных практик в цифровой среде. Религиозное сообщество: изменение границ социального и феномен виртуального религиозного сообщества. Мобилизация</p>

		<p>религиозного сообщества в цифровой среде.</p> <p><i>Способы саморепрезентации</i> религиозных объединений в виртуальном пространстве. Сайты религиозных объединений, религиозных общин и религиозных индивидов. Форум религиозного объединения и его модерирование: формирование сетевых структур власти. Религиозные виртуальные новостные агентства. Религиозная виртуальная реклама как форма миссионерской деятельности. Религиозно-просветительские передачи. Религиозная рассылка. Религиозные трансляции. Религиозные паблики в социальных сетях. Религиозный блогинг и стриминг. Религиозный подкаст. Религиозная видеоигра. <i>Способы репрезентации религии в виртуальном пространстве.</i> Религия как предмет обсуждений в медиа-сфере. Образ религии в новостных лентах. Религия как предмет виртуального шоу. Религиозные и антирелигиозные мемы.</p> <p><i>Цифровая эпоха и историко-культурные формы религии.</i> История отношения религии и технологии. Мировые религии и новые медиа: адаптация и конфликт. Ислам и медиа. Буддизм и медиа. Христианство и медиа. Русская православная церковь и медиа.</p> <p><i>Религия, медиа и правовая проблематика.</i> Статус религиозной символики и священного текста он-лайн. Проблема «оскорбления чувств верующих» в он-лайн пространстве.</p> <p><i>Цифровая реальность как пространство для религиозных практик.</i> Онлайн гадания. Виртуальные христианские таинства (причастие, исповедь). Виртуальная проповедь. Виртуальное паломничество. Виртуальная молитва. Виртуальный заупокойный культ</p>
4.	РАЗДЕЛ 4. Новые формы религии в цифровую эпоху	<p><i>Религия и популярная культура.</i> Феномен «гиперреальной» религии. Джедаизм. Матриксизм. Церковь всех миров.</p> <p><i>Пародийные религии в виртуальном пространстве.</i> Особенности членства, идеологии и практики. Трансформация виртуальных религий в реальные культы. «Церковь Вселенной» (1969), Дискордианизм, Пастафарианство, копимизм, Церковь летающего макаронного монстра.</p> <p><i>Религия и видео-игры.</i> Религия в многопользовательской он-лайн игре. Видеоигра как средство обретения религиозного опыта («Путешествие», 2012). Пространство видео-игры как место реализации религиозных потребностей (создание он-лайн мемориалов в игре «Майнкрафт»). Пространство видео-игры как место встречи религиозного сообщества. Религия в он-лайн играх как триггер религиозности. Участие в</p>

		<p>религиозных ритуалах в сюжетах видео-игр. Видео-игры как средство обучения основам религиозного учения.</p> <p><i>Кибер-религия.</i> Цифровое пространство как религиозный объект. Медиа как пространство «духовного мира» (Jeffrey Sconce, John Durham Peters). Религиозные голограммы умерших. Встречи с умершими в дополненной реальности как терапевтическая и религиозная практика.</p>
--	--	---

4. Образовательные технологии

<i>№ п/п</i>	<i>Наименование раздела</i>	<i>Виды учебных занятий</i>	<i>Образовательные технологии</i>
1	2	3	4
1.	Цифровая эпоха: хронология изобретений и основные понятия	Лекция 1. Самостоятельная работа	Вводная лекция Подготовка к занятию с использованием рабочей программы дисциплины
2.	Трансформация религиоведения и религии в цифровую эпоху	Лекция 2. Самостоятельная работа Семинар 1. Семинар 2. Семинар 3. Семинар 4.	Вводная лекция Подготовка к занятию с использованием рабочей программы дисциплины Дискуссия Дискуссия Дискуссия Дискуссия
3.	Трансформация старых форм религии в цифровую эпоху	Лекция 3. Семинар 5. Семинар 6. Самостоятельная работа	Проблемная лекция Дискуссия Дискуссия Подготовка к занятию с использованием рабочей программы дисциплины
4.	Новые формы религии в цифровую эпоху	Лекция 6. Семинар 7. Семинар 8. Самостоятельная работа	Проблемная лекция Дискуссия Дискуссия Подготовка к занятию с использованием рабочей программы дисциплины
5.	Промежуточная аттестация	Экзамен	Подготовка к занятию с использованием рабочей программы дисциплины

В период временного приостановления посещения обучающимися помещений и территории РГГУ для организации учебного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий могут быть использованы следующие образовательные технологии:

- видео-лекции;
- онлайн-лекции в режиме реального времени;

- электронные учебники, учебные пособия, научные издания в электронном виде и доступ к иным электронным образовательным ресурсам;
- системы для электронного тестирования;
- консультации с использованием телекоммуникационных средств.

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль: - участие в дискуссии на семинаре; - защита доклада	5 баллов 20 баллов	40 баллов 20 баллов
Промежуточная аттестация (экзамен)		40 баллов
Итого за семестр		100 баллов

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82	хорошо		C
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	FX
0 – 19			F

5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ A,B	отлично	<p>Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».
82-68/ С	хорошо	Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей. Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».
67-50/ D,E	удовлетворительно	Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами. Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».
49-0/ F,FX	неудовлетворительно	Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине:

Критерием оценки служит усвоение студентом фактических данных, основных терминов и понятий, а также способность ориентироваться в концептуальных подходах к анализу основных этапов становления христианства и его роли в истории.

Требования к выполнению семинарских занятий:

- по каждому семинарскому занятию заслушиваются сообщения студентов по тематике семинарских занятий, предусмотренных программой.

- студенты, не выступившие на семинарском занятии, передают свои сообщения и комментируют их устно в установленное преподавателем внеаудиторное время.
- несвоевременное оформление письменных сообщений оценивается по нижней шкале оценок.

Доклады по дисциплине:

- Доклад по дисциплины представляет подробный анализ содержания медиа какого-либо религиозного объединения в соответствии с тем как оно представлено в сети Интернет (социальные сети, сайты, форумы, архивы и др.). В докладе должно быть обозначена методология исследования, механизмы взаимодействия религиозных лидеров и паствы в пространстве сайта, формы религиозных медиа, дана оценка степени медиатизации религиозной общины.

- Объем текст должен быть не меньше 15.000 и не больше 20.000 знаков

Контрольные вопросы по дисциплине:

УК-5.2, ПК-3.1

1. Цифровая эпоха: хронология, периодизация, технологические инновации
2. Трансформация религии и религиоведения в современную эпоху
3. Подходы к исследованию религии в цифровую эпоху
4. Трансформация религиозных практик в цифровую эпоху
5. Трансформация религиозных сообществ в цифровую эпоху
6. Пародийные религии в виртуальном пространстве
7. Подходы к исследованию религии в видеоиграх

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Список источников и литературы

Литература

Основная

1. Душак Н. Как религия становится более заметной в публичном пространстве: старообрядческие сообщества в социальных сетях // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2020. № 38(2). С. 184–206.
2. Островская Е. Медиапрактики русскоязычных ортодоксальных евреев: женские группы и раввинские блоги в Facebook и Instagram // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2020. № 38(2). С. 263–292.
3. Подвальный М. Религиозные культы в фикциональной вселенной RPG «Ведьмак» // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2019. №3. С. 173-190.
4. Тихонова С., Медведева Е. Holy Selfie в католицизме и православии: сравнительный анализ нового визуального канона // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2020. № 38(2). С. 235–262.
5. Campbell H.A. Community // Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds. Routledge, 2012. pp. 57-71.

6. Duteil-Ogata F. New Funeral Practices in Japan. From the Computer-Tomb to the On-line Tomb // Heidelberg Journal on Religions in Internet. Ed. by Heidbrink S., T. Knoll. Vol 14. 2019 pp. 61-78.
7. George S. Technology and Religion // Religion and Technology in the XXI Century: Faith in the E-World. Information Science Publishing, 2006. pp. 1-21., pp. 85-105.
8. Helland C. Ritual // Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds. Routledge, 2012. pp. 25-40.
9. Hoover S. From Medium to Meaning. The evolution of theories about media, religion and culture // Hoover S. Religion in the Media Age. Routledge, 2006. pp.26-44.
10. Obadia L. When Virtuality Shapes Social Reality. Fake Cults and the Church of the Flying Spaghetti Monster // Le religieux sur Internet / Religion on the Web. Heidelberg Journal on religions in Internet. Vol 8 (2015) pp. 115-128.
11. O'Callaghan S. Cyberspace and the Sacralization of Information // Heidelberg Journal on Religions in Internet. Vol 06 (2014). pp. 90-102.
12. Vekemans T. Double-clicking the Temple Bell. Devotional aspects of Jainism online // Heidelberg Journal on Religions in Internet. Vol 06, 2014. pp. 126-143.

Дополнительная

1. Киберрелигия: наука как фактор религиозных трансформаций / А.П. Забияко, Е.А. Воронкова, А.В. Лапин, Д.А. Пратына и др.; под ред. А.П. Забияко. Благовещенск: Издательство АМГУ, 2012. – 208 с.
2. Религия в цифровом обществе / Под ред. А. Бодрова, М. Толстолуженко. М.: ББИ, 2023. 248 с.
2. Campbell H.A. Exploring Religious Community Online: We Are One in the Network, New York: Peter Lang, 2005.
3. Campbell H.A. When Religion Meets New Media, London and New York: Routledge, 2010.
4. Cohen J. God, Jews and the Media: Religion and Israel's Media. London and New-York: Routledge, 2012.
5. Cowan D. Cyberhenge: Modern Paganism on the World Wide Web. Routledge, 2004.
6. Clark, L.S. From Angels to Aliens: Teenagers, the Media and the Supernatural. Oxford: Oxford University Press 2003.
7. Dawson L. and D. Cowan (eds), Religion Online: Finding Faith on the Internet. New York: Routledge, 2004.
8. Han S. Technologies of Religion: Spheres of the Sacred in a Post-secular Modernity (Routledge Research in Information Technology and Society). Routledge, 2016.
9. Heidbrink S., Knoll T., Wysocki J. Theorizing religion in digital Games // Religion in Digital Games. Heidelberg Journal on religions in Internet. Ed. by Heidbrink S., T. Knoll. Vol 05. 2014 pp. 5-50.
10. Herzfeld N. Technology and Religion: Remaining Human in a Co-created World (Templeton Science and Religion Series). – Templeton Press, 2009.

11. Hojsgaard M., Warburg M. (eds) Religion and Cyberspace: London and New-York, Routledge, 2005.
12. Hoover S.M. Religion in the media age (media, religion and culture). New-York: Routledge, 2006.
13. O'Leary S. Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks // Journal of the American Academy of Religion, 64(4), 1996. 781–808.
14. Kraflogka A. e-Religion: A Critical Appraisal of Religious Discourse on the World Wide Web Routledge, 2014. 224p.
15. Lehikoinen T. Religious Media Theory: Understanding Mediated Faith and Christian Applications of Modern Media – Jyvaskyla: Jyvaskyla Studies in Humanities. University of Jyvaskyla, 2003.
16. Lynch G., Mitchell J., Strhan A. Religion, Media and Culture: A Reader. London and New York: Routledge, 2012.
17. Mahan J. H. Media, religion and culture: An introduction. New York: Routledge, 2014.
18. Media, Religion and Culture. Ed. By Marsden L., Savigny H. Aldershot: Ashgate, 2009.
19. Morgan D. (ed) Key-words in Religion, Media and Culture. Routledge, 2008
20. Noble D.F. The Religion of Technology: The Divinity of Man and the Spirit of Invention. Penguin Books, 1999.
21. Practicing religion in the age of Media^ explorations in media, religion and culture
22. Religion and Communication: An Anthology of Extensions in Theory, Research and Method. Ed. by S.M. Croucher, T.M. Harris. – Peter Lang, 2012. 298p.
23. Religion and Media. Ed by de Vries H., Weber S. Stanford: Stanford University Press, 2001.
24. Religion, Media and the Marketplace. Ed by Clark L.S. Brunswick: Rutgers University Press, 2007.
25. Religion, Media and the Public Sphere. Ed by Meyer B., Moors A. Indiana: Indiana university Press, 2006.
26. Religion Online: Finding Faith on the Internet. Ed. by L.L. Dawson and D.E. Cowan. Routledge, 2004. 288p.
27. Rethinking Religion, Media and Culture. Ed by Hoover S.M. and K. Lundby. London, Sage, 1997.
28. Stout D.A. Media and religion: Foundations of an emerging field. New-York: Routledge, 2011.
29. The Internet Revolutions in the Sciences and the Humanities. Ed. by A.G. Gross and J.E. Harmon. Oxford University Press, 2016

6.1.3. Справочные и информационные издания

1. Stout D. Routledge Encyclopedia of Religion, Communication, and Media (Religion and Society) Routledge, 2006.

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимый для освоения дисциплины

<https://3dtuor.ru/> - христианское он-лайн паломничество по Храму Гроба Господня (православная социальная сеть «Елицы», 2020);

<http://tour.valaam.ru/> - виртуальное паломничество по Валаамскому монастырю (2017);

<http://www.chasovnya.msk.ru/> - виртуальная молитва в православном храме;

<https://live.life.church/> - международный проект трансляции церковных богослужений;

<https://www.predskazanie.ru/tarot.php> - виртуальное гадание;

<https://ebatyushka.com/> - виртуальная исповедь (игровой проект);

<http://www.iamm.com/> - сайт Церкви Вселенной;

Национальная электронная библиотека (НЭБ) www.rusneb.ru

ELibrary.ru Научная электронная библиотека www.elibrary.ru

Электронная библиотека Grebennikon.ru www.grebennikon.ru

Cambridge University Press

ProQuest Dissertation & Theses Global

SAGE Journals

Taylor and Francis

JSTOR

6.3. Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

Доступ к профессиональным базам данных: <https://liber.rsuh.ru/ru/bases>

Информационные справочные системы:

1. Консультант Плюс
2. Гарант

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Освоение дисциплины предполагает использование академической аудитории для проведения лекционных занятий с необходимыми техническими средствами (компьютер, проектор, доска).

Для обучающихся должен быть обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных, информационным справочным и поисковым системам. Это необходимо для самостоятельной работы с источниками, подготовки к семинарам и написанию реферата.

Минимально необходимый для реализации программы перечень материально-технического обеспечения включает в себя:

- наличие компьютерного класса;
- наличие доступного для студента выхода в Интернет.

При использовании электронных изданий факультет должен обеспечить каждого обучающегося во время самостоятельной подготовки рабочим местом в компьютерном классе с выходом в Интернет в соответствии с объемом изучаемых дисциплин.

Состав программного обеспечения:

1. Windows
2. Microsoft Office

8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или могут быть заменены устным ответом; обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс; для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств; письменные задания оформляются увеличенным шрифтом; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих: лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования; письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме; экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих: в печатной форме увеличенным шрифтом, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.

- для глухих и слабослышащих: в печатной форме, в форме электронного документа.

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих: устройством для сканирования и чтения с камерой SARA SE; дисплеем Брайля PAC Mate 20; принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих: автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих; акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1; компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

9. Методические материалы

9.1. Планы семинарских занятий

Семинар № 1. «Технология и религия» как направление гуманитарных исследований

Вопросы для обсуждения:

- сформулируйте определение «технологии» согласно С. Джордж, критически оцените его;
- приведите аргументы, обосновывающие выделение «технологии и религии» как особого поля гуманитарных исследований;
- определите технологию и религию как разные способы «трансценденции» (согласно С. Джордж)

Литература:

George S. Technology and Religion // Religion and Technology in the XXI Century: Faith in the E-World. Information Science Publishing, 2006. pp. 1-21., pp. 85-105.

Семинар № 2. Основные направления исследований «религия и медиа»

Вопросы для обсуждения:

- раскройте содержание основных подходов к сопоставлению «медиа» и «религии»;
- расскажите об истории исследовательского поля «религия и медиа»;
- перечислите основные направления исследований в рамках академического дискурса «религия и медиа».

Литература:

Hoover S. From Medium to Meaning. The evolution of theories about media, religion and culture // Hoover S. Religion in the Media Age. Routledge, 2006. pp.26-44.

Семинар № 3. Виртуальная религиозная практика как феномен

Вопросы для обсуждения:

- раскройте основные аспекты академического осмысления религиозных практик в цифровую эпоху;
- дайте рабочее определение ритуала (по С. Хелланду), обозначьте классические подходы к изучению ритуала;
- охарактеризуйте киберпространство как место проведения ритуалов;
- сформулируйте, почему, по мнению С. Хелланда, «онтологическая проблематика» лежит в основании современных дискуссий о значении он-лайн ритуалов;
- опишите феномен религиозного он-лайн паломничества и раскройте содержание религиозных дискуссий о его эпистемологическом статусе.

Литература:

Helland C. Ritual // Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds. Routledge, 2012. pp. 25-40.

Семинар № 4. Трансформация религиозных сообществ в цифровую эпоху. Феномены религиозной виртуальной социальной группы и блога

Вопросы для обсуждения:

- определение концептуальных границ понятия «он-лайн сообщества» и его отличие от социального объединения;
- основные события в истории развития он-лайн сообщества и основные формы организации религиозных объединений он-лайн;
- охарактеризуйте три этапа изучения религиозных сообществ в историографии медиа и религии согласно Х. Кемпбелл;
- расскажите о том, как компьютерные социальные сети меняют отношение к религиозным объединениям среди участников сетей;
- Подходы к исследованию религии в цифровой среде Стига Хьярварда и Хейди Кэмпбелл
- Медиа-репертуар русскоязычных ортодоксальных евреев.

Литература:

1. Campbell H.A. Community // Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds. Routledge, 2012. pp. 57-71.

2. Островская Е. Медиапрактики русскоязычных ортодоксальных евреев: женские группы и раввинские блоги в Facebook и Instagram // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2020. № 38(2). С. 263–292. Электронная ссылка (открытый доступ): <http://www.religion.ranepa.ru/ru/node/2155>

Семинар № 5. Христианство и новые социальные виртуальные практики. Старообрядческие сообщества в социальных сетях

Вопросы для обсуждения:

- Селфи как цифровой жанр, медиа и канон;
- Теория медиатизации С. Хьярварда и теория методологических инноваций М. Левхейм;
- Различия способов манифестации смыслов в православии и католичестве посредством селфи;
- Методология исследования отношения религиозного сообщества к цифровым медиа;

- Отношение старообрядчества и старообрядцев к новым технологиям;
- Способы позиционирования старообрядчества в социальных сетях.

Литература:

1. Тихонова С., Медведева Е. Holy Selfie в католицизме и православии: сравнительный анализ нового визуального канона // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2020. № 38(2). С. 235–262. Электронная ссылка (открытый доступ): <http://old.religion.ranepa.ru/ru/node/2153>
2. Душакова Н. Как религия становится более заметной в публичном пространстве: старообрядческие сообщества в социальных сетях // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2020. № 38(2). С. 184–206. Электронная ссылка (открытый доступ): <http://old.religion.ranepa.ru/ru/node/2149>

Семинар № 6. Виртуальный заупокойный культ в Японии. Ритуалы джайнизма в виртуальном пространстве

Вопросы для обсуждения:

- Похоронные обряды и ритуалы в буддизме и синтоизме;
- Феноменологическое описание виртуальной гробницы;
- Процесс медиатизации религиозных практик;
- Сайт как система организации религиозного сообщества;
- Трансформация практик даршан, пуджы и бхаджан.

Литература:

1. Duteil-Ogata F. New Funeral Practices in Japan. From the Computer-Tomb to the On-line Tomb // Heidelberg Journal on Religions in Internet. Ed. by Heidbrink S., T. Knoll. Vol 8. 2015 pp. 11-27. Электронная ссылка (открытый доступ): <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/20320>
2. Vekemans T. Double-clicking the Temple Bell. Devotional aspects of Jainism online // Heidelberg Journal on Religions in Internet. Vol 06, 2014. pp. 126-143. Электронная ссылка (открытый доступ): <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/17363>

Семинар № 7. Сакрализация цифрового пространства

Вопросы для обсуждения

- Сакрализация информации как универсальный религиозный процесс;
- Причины сакрализации цифрового пространства;
- Копимизм как игровая религия: история, учение, практика, сообщество;
- Процесс «материализации» религии в цифровую эпоху;
- Феномен пародийной религии;
- Церковь летающего макаронного монстра, история, учение, практика, сообщество.

Литература:

1. O'Callaghan S. Cyberspace and the Sacralization of Information // Heidelberg Journal on Religions in Internet. Vol 06 (2014). pp. 90-102. Электронная ссылка (открытый доступ): <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/17361>
2. Obadia L. When Virtuality Shapes Social Reality. Fake Cults and the Church of the Flying Spaghetti Monster // Le religieux sur Internet / Religion on the Web. Heidelberg Journal on religions in Internet. Vol 8 (2015) pp. 115-128. Электронная ссылка (открытый доступ): <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/20327>

Семинар № 8. Религия в современных видео-играх

Вопросы для изучения и обсуждения:

- Способы анализа репрезентаций религиозных феноменов видео-играх;
- Стратегии конструирования организованных религий в видео-играх;
- Видео-игра как средство трансляции секулярных и консервативных ценностей.

Литература:

Подвальный М. Религиозные культы в фикциональной вселенной RPG «Ведьмак» // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2019. №3. С. 173-190. Электронная ссылка (открытый доступ): <http://old.religion.ranepa.ru/ru/node/1981>

9.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ

Рекомендация по выполнению контрольной работы:

Контрольная работа должна представлять собой самостоятельный ответ на один из предложенных вопросов, объемом 1-2 листа А4, демонстрирующий знание соответствующего раздела дисциплины

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина реализуется в Учебно-научном центре изучения религий РГГУ кафедрой истории религий.

Цель дисциплины – формирование у студентов систематического представления о месте и значении религии в цифровую эпоху.

Задачи дисциплины: дать определение цифровой эпохи как особого периода развития человеческой цивилизации (1); выявить и охарактеризовать способы адаптации религии к реалиям цифровой эпохи (2); определить новые формы существования религии в цифровую эпоху (3).

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций (код и наименование)	Результаты обучения
УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	УК-5.2 Выстраивать наиболее приемлемую модель взаимодействия с представителями тех или иных культурных традиций, основываясь на знании их особенностей	<p><u>Знать</u>: содержание трансформации религии и религиоведения в цифровую эпоху; содержание основных подходов к исследованию религии в цифровую эпоху; содержание трансформации религиозных форм в цифровую эпоху.</p> <p><u>Уметь</u>: готовить публичные выступления по теоретическим и историческим проблемам дисциплины.</p>
ПК-3 Способность выбирать необходимые методы исследования, модифицировать существующие и разрабатывать новые методы исходя из задач конкретного исследования	ПК-3.1 Оценивать специфику объекта и предмета предстоящего исследования	<p><u>Владеть</u>: навыками логического анализа медиа-составляющей религиозных объединений в виртуальном пространстве</p>

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме *экзамена*.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет **3** зачётных единицы.